SENSEI Poziom			MNICH							
		(MNICH)	Mnicha /	Poziono	romiowe	Obrażenia				
X	0.9	ZAŁAMIAI	ĄCA PIĘŚĆ	Mnicha	Atuty	Dbrazenia Ez Ataku bez Broni				
OSZA		CA PHĘŚC	Inne			bez Broni lały / Duży	Premia do KP			
NA D		Mnicha	Poziomy	l 1		k6	Advice	Inspirowanie Odwagi		
		= +	(÷ 4)	1	_	k4 / k8	Uderzenie bez broni Oszałamiająca Pięść	Dłonie, stopy, kolana i łokcie są t Ogłusza	raktowane jak broń	
		OSZAŁAMIA DZIŚ	AJĄCA PIĘŚĆ	2			Przemyślane Uderzenie	Use WIS in place of STR/DEX	for monk weapons	
RZ. O	RB. NA RWAŁOŚĆ	P N	Poziom Anicha	3			Advice 2 Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	Inspirowanie Biegłości Użyj poziomu mnicha zamiast B + 2 do rzutów obronnych przeciwl		
Poziom			÷ 2) + RZT	4		k8 k6 /2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m	Ataki bez broni są traktowane jal Redukuje efekty spadania używa		
1	Oszołomio Zmęczony	Nie może biega	a do KP ; -2 KP ć i szarżować	5			Wysoki Skok Czystość Ciała	Dodaj liczbę poziomów Mnicha c +20do testów skakania 1 punkt Odporny na wszystkie choroby		na
8	Chory	-2 Siły i Zręczne-2 do testów at umiejętności or		6			Mystic Wisdom Powolny Upadek 9m	Grant bonus to an ally - 1 punkt	ki	
12	Zataczając	y Męże wykonywa ale nie obydwie	ać akcję ruchu lub standardową,	7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki		
16	Oślepiony	Traci premię ze -4 do umiejętno	ze ZR do KP ; -2 KP nosci opartych na Si ZR umiejętnoś	8 i, przeciv	wko Perl	k10 k8p¢j2k8	Powolny Upadek 12m			
	lub	50% szans na c	chybienie 10 aby poruszać się szybciej niż po				Advice 3	Inspirowanie Wielkości		
	Głuchota	-4 do rzutów na	y; 20% szansy na chybienie a Percepcje oblewa testy Percepcji oparte na d	10 źwięku			Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany ja	ıko oręż praworządna.	
20	Sparaliżow	anByrak akcji w tej Traci ZR premia	rundzie a do KP ; -2 KP	11			Diamentowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny		
	Co popad	PREMIOW nie	Y ATUT ☐ Zmysł Walki	12	ŀ	2k6 x10 / 3k6	Daleki krok Mystic Wisdom 2 Powolny Upadek 18m	Przemieszczaj się magicznie w p Grant bonus to allies in 30ft - 1		
□ Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki □ Doskonalsza Walka w Zw ar&ty l Skorpiona			13			Diamentowa Dusza	Odporność na czary			
	Throw An	ything		14			Powolny Upadek 21m			
PERF	ORMANC	ADVI E Poziom	CE •	15			Drżąca Pięść	Opóźniona Śmierć		
PER I	DAY	Mnicha +	RZT	16	2	2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować	jako oręż adamantyto vy	
Poziom	Ziom Bonus against charm and compulsion			17			Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżyca	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie noże Może rozmawiać z dowolną żywą istotą		
1	Premia do ataku i testów obrażeń		18			Mystic Wisdom 3 Powolny Upadek 27m	Grant more abilities to allies - 2 punkty ki			
Poziom 3	+		0001	19			Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na	minutę - 3 punkty ki	
PUZIUIII	2 Popus hit dies			20	2	2k10 Idealne Ja Traktowany jako przybysz 2k8 / 4k8 Powolny Upadek Dowolna Wysokość				
+ 2d10 (including CON)				MYSTIC WISDOM						
		JEDNOŚĆ	CIAŁA	Poziom			111. 006			
	PUNKTY		CITIZIT	U			within 30ft:		1 ki points	
Poziom 7	LECZENI	A Poziom I	Mnicha			ll allies wit single ally		ment, High Jump, Purity of Body, S	Slow Fall 1 ki points	
		=					hin 30ft: Evasion, Fast Movemen within 30ft: Diamond Body, Dian	nt, High Jump, Purity of Body, Slow	Fall 2 ki points 2 ki points	
×		IAMENTOV A CZARY	WA DUSZA Poziom Mnicha	10	Oralit a	Siligle ally	UDERZE		2 Ki politis	
Poziom 13	CZARTIN	= 10 +		UDERZ ILOŚĆ	ENIE		ziom Mnicha		UDERZENIE KI	
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \		DRŻĄCA	PIEŚĆ			= (÷ 2) + RZT			
	DRŻENIE	•	•				AKROBA	ATYKA		
		_{dni} =		RUCH	PRZE		DŻONY OBSZAR	z połową prędkośći		
Poziom 15 RZ. ORB. NA Poziom Poziom					ST Zwinności = Przeciwnika OMB +10 do poruszania się z pełną prędkością RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA z połową prędkośći					
WYTRWAŁOSC ST Mnicha					PKZE		ZAJMOWANE PRZEZ WROG Zwinności = 5 + Wrogie OMB	+10 do poruszania się z po	ełną prędkością	
		= 10 +	<u> </u>	DFIIG	i skoi	_	ść 1,5m 3m 4,5m 6m ST 5 10 15 20	7,5m 9m 10,5m 12m 1 25 30 35 40 4	3,5m 15m 16,5m	
	Traktowan	IDEALN / jako Przybysz	NE JA			Odległo	ść 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m	1,5m 1,8 2,1m 2,4m 2	2,7m 3m 3,3m	
		Zauroczenie Osc	oby i inne efekty		KI SK		ST 4 8 12 16		86 40 44	
	które dział	ają na nie-przyby:	szów.				*	nie powiedzie się test skoku o 4 lul	mniej	
	Redukcia o	hrażeń 10/chans		UPAD	EK		ST 15 Zwinność Aby zi	gnorować 3m obrażeń od upadku		