MONK OF THE Poziom	*	MNICH				
FOUR WINDS	Pozion	Premio	Obrażenia <sup>we</sup> z Ataku			
PREMIA DO KLASY PANCERZA  KP BONUS  Poziom Mnicha	Mnicha 1	Atuty	bez Broni	Armour Class Bonus Grad Ciosów Uderzenie bez broni Elemental Fist	Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Add elemental damage to an attack	
$\begin{array}{c} \text{OMB BONUS} & = \text{RZT} + ( \div 4 ) \end{array}$	2			Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obrenny n	
+ OMB (Zaokrąglane w dół)  Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga	3			Szybkie Poruszanie się <b>+3m</b> Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć CMB +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu	
ELEMENTAL FIST ELEMENTAL FIST Poziom Inne	4		<b>k8</b> k6/2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny Upadek 6m	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Redukuje efekty spadania używając ściany	
PER DAY  Mnicha  Poziomy  4	5			High Jump Czystość Ciała	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opertych +20do testów skakania 1 <b>punkt ki</b> Odporny na wszystkie choroby	
ELEMENTAL FIST (Zaokrąglane w dół) TODAY	6	-		Szybkie Poruszanie się <b>+6m</b> Powolny Upadek 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
Declare an elemental damage type before making an attack: Acid, Cold, Electricity or Fire	7			Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 ki points	
ELEMENTAL Poziom DAMAGE Mnicha	8		k10 k8/2k8	Powolny Upadek 12m		
= 1 + (÷ 5 <sub>(Zaokrąglane w dół)</sub>	9			Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się <b>+9m</b>	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (which grants <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)	
ATUTY PREMIOWE  ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki	10			Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.	
Poziom   Odbijanie Strzał  Uniki  Doskonalsza Walka w 7w@hvdiskorpiona	11			Diamentowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny	
☐ Throw Anything ☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka	12		2k6 k10/3k6	Slow Time Szybkie Poruszanie się <b>+12m</b> Powolny Upadek 18m	Gain two extra standard actions - <b>6 punktów ki</b> (which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)	
Foziom ☐ Doskonalsze RozbrajaīieDoskonalsza Finta☐ Doskonalsze Obalanie☐ Ruchliwość	13			Diamond Soul	Spell resistance	
Poziom □ Doskonalsze Trafienie⊡Kr@thjeznMedusy	14			Powolny Upadek 21m		
10 ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku  JEDNOŚĆ CIAŁA	15			Quivering Palm Szybkie Poruszanie się <b>+15m</b>	Opóźniona Śmierć (which grants <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)	
PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha	16		2k8 2k6/3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy	
7 =	17			Aspect Master Język Słońca i Księżyca	Choose an aspect of the natural world Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	
Poziom CZARY RESISTANCE Poziom Mnicha	18	•		Szybkie Poruszanie się <b>+18m</b> Powolny Upadek 27m	(which grants <b>+24</b> to Acrobatics checks for jumping)	
13 = 10 +	19			Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - <b>3 punkty ki</b>	
DRŻĄCA PIĘŚĆ  DRŻENIE DNI Poziom Mnicha	20		2k10 2k8 / 4k8	Immortality Powolny Upadek <b>Dowolna Wys</b> e	Never age, spontaneously reincarnate okość	
Poziom	UDERZENIE KI					
15 RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST Poziom Mnicha  =10+( ÷2)+RZT	UDER: ILOŚĆ			ziom Mnicha	UDERZENIE KI	
ASPECT MASTER				+2) + RZ1		
Aspect	RUCI	H PRZ		ACROBA DŻONY OBSZAR Zwinności = Przeciwnika CMD	ATICS  z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
Special Abilities Poziom	RUCE	H PRZ	EZ POLE	ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie CMD		
17	DŁUC	GI SKO		ść 1,5m 3m 4,5m 6m ST 5 10 15 20	7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m 25 30 35 40 45 50 55	
	WYS	OKI S		ść 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m ST 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40 44	
Traktowany jako Przybysz Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty	CHW			PD 20 Rz. Obr. na Refleks Jeśli r	żde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej ignorować 3m obrażeń od upadku	
20 które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos	OFAL	LIK	,	ABY ZI	3 an an an apadita	