MONK OF THE	Poziom	×			M	NICH
FOUR WINDS	Mnicha /	Pozion	remio	Obrażenia ^{we} z Ataku		
PREMIA DO KLASY PAN	CERZA	Mnicha	Atuty	bez Broni	Armour Class Bonus	
KP PREMIA	Poziom Mnicha	1		k6 k4/k8	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
OMB PREMIA = RZT + (÷ 4)	2			Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny
Tyl	krąglane w dół) Iko gdy nieuzbrojony, żony lub nie pomaga	3			Szybkie Poruszanie się +3r Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć OMF +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu
ELEMENTAL FIST ELEMENTAL FIST Poziom Inno	e	4		k8 k6/2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Redukuje efekty spadania używając ściany
PER DAY Mnicha Pozio	÷ 4)	5			High Jump Czystość Ciała	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania oparty +20do testów skakania 1 punkt ki Odporny na wszystkie choroby
CODAY	(Zaokrąglane w dół)	6			Szybkie Poruszanie się +6r Powolny Upadek 9m	
Declare an elemental damage type before make Acid, Cold, Electricity or Fire	king an attack:	7			Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki
ELEMENTAL Poziom DAMAGE Mnicha		8		k10 k8/2k8	Powolny Upadek 12m	
= 1 + (÷ 5	(Zaokrąglane w dół)	9			Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9 r	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obro (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
☐ Co popadnie ☐ Zmysł		10			Uderzenie Ki (praworządno Powolny Upadek 15m	ść) Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
Poziom Odbijanie Strzał Doskonalsza Walka w/7w@ndi@		11			Diamentowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny
☐ Throw Anything	malsza Szarża Byka	12		2k6 k10/3k6	Slow Time Szybkie Poruszanie się +12 Powolny Upadek 18m	Gain two extra standard actions - 6 punktów ki m (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
6 □ Doskonalsze RozbrajaīieDosko □ Doskonalsze Obalanie□ Ruchli		13			Diamond Soul	Spell resistance
Poziom Doskonalsze Trafienie Krýtyjezu		14			Powolny Upadek 21m	
10 ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z JEDNOŚĆ CIAŁA	Doskoku	15			Quivering Palm Szybkie Poruszanie się +15	Opóźniona Śmierć m (which grants +20 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 NA CZARY Poziom Mn		18			Szybkie Poruszanie się +18 Powolny Upadek 27m	m (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
13 = 10 +		19			Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki
DRŻĄCA PIĘŚĆ DRŻENIE DNI Poziom Mnicha	*	20		2k10 2k8 / 4k8	Immortality Powolny Upadek Dowolna N	Never age, spontaneously reincarnate /ysokość
Poziom =		UDERZENIE KI				
15 RZ. ORB. NA Poziom Mnicha	1	UDERZ ILOŚĆ			ziom Mnicha	UDERZENIE KI
=10+(÷2)+RZT			= (÷ 2) + RZ	T
ASPECT MASTER Aspect	*				ACRO	BATICS
нарсы		RUCH	I PRZ		DŻONY OBSZAR Zwinności = Przeciwnika OI	z połową prędkośći 1B +10 do poruszania się z pełną prędkością
Special Abilities Poziom		RUCH	I PRZ	EZ POLE	ZAJMOWANE PRZEZ W Zwinności = 5 + Wrogie OM	ROGA z połową prędkośći
17		DŁUG	SI SKO	_	ść 1,5m 3m 4,5m 6r ST 5 10 15 20	
		WYSO		Odległo	ST 4 8 12 16	tm 1,5m 1,8 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m 20 24 28 32 36 40 44
Traktowany jako Przybysz Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne e	folyty				D20 Rz. Obr. na Refleks Je	każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m śli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej y zignorować 3m obrażeń od upadku
20 które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos	ienly	UPAL	EK	,	31 13 ZWIIIIUSC AL	y zigitotować sili obrazeli od upadku