

FLOWING MONK

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

$RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

REDIRECTION

REDIRECTION PER DAY

Poziom
Mnicha

Redirection
Today

$\text{Redirection} = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$

$\text{Redirection Today} = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$

Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range. If combat manoeuvre is successful, target is sickened.

SICKENED CZAS TRWANIA

Poziom
Mnicha

$\text{Czas Trwania} = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$ (Zaokrąglane w górę)

Target may halve the duration with a reflex save:

RZ. OBR. REFLEKS ST

Poziom
Mnicha

$\text{Refleks ST} = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$

If target charged, gain +2 on **CMB** and +2 to the save DC

If target used Power Attack, +2 on **CMB** and +2 to the save DC

Poziom 4 Use redirection on a target who melee attacks an ally

Poziom 8 Make both reposition and trip attacks

Poziom 12 Use redirection on any melee attacker

ATUTY PREMIOWE

Poziom 1 ☐ Agile Manoeuvres ☐ Zmysł Walki
☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki
☐ Improved Reposition ☐ Doskonalsze Obalanie
☐ Zwinne Ruchy ☐ Weapon Finesse

Poziom 6 ☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard
☐ Doskonalsze Rozbrajanie ☐ Doskonalsza Finta
☐ Ki Throw ☐ Ruchliwość
☐ Second Chance ☐ Sidestep

Poziom 10 ☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike
☐ Chwytnie Strzał ☐ Atak z Dostoku
☐ Tripping Strike

ELUSIVE TARGET

Poziom 5 When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.

Poziom 11 Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save. If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.

JEDNOŚĆ CIAŁA

Poziom 7 $\text{Punkty Leczenia} = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$

DIAMENTOWA DUSZA

Poziom 13 $\text{Czary na Czary} = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$

IDEALNE JA

Poziom 20 **Traktowany jako Przybysz**
Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty które działają na nie-przybyszów.
Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Poziom Mnicha
Obrażenia z Ataku bez Broni

Mały / Duży
1 **k6**
k4 / k8

Premia do KP
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Redirection

Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków
Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń
Reposition or trip when attacked

2 Uchylenie
Unbalancing counter

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

Attacks of opportunity leave enemy flat-footed

3 Flowing Dodge
Mistrz Manewrów
Spokojny Umysł

+1 dodge bonus for each adjacent enemy
Użyj poziomu mnicha zamiast **BPA** aby obliczyć **OMB**
+2 do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu

4 **k8**
k6 / 2k6

Uderzenie Ki (magia)
Powolny upadek 6m

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
Redukuje efekty spadania używając ściany

5 Wysoki Skok
Elusive Target

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na
+20 do testów skakania **1 punkt ki**
Reflex save to avoid damage - **2 ki points**

6 **k8**
k6 / 2k6

Powolny Upadek 9m

7 Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - **2 punkty ki**

8 **k10**
k8 / 2k8

Powolny Upadek 12m

9 Doskonalsze Uchylenie

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

10 **k10**
k8 / 2k8

Uderzenie Ki (praworządność)
Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządny.

11 Elusive Target (2)

No damage on successful save, half on failure
Redirect damage to flanking attacker

12 **2k6**
k10 / 3k6

Daleki krok
Powolny Upadek 18m

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - **2 punkty ki**

13 Diamentowa Dusza

Odporność na czary

14 **k10**
k8 / 2k8

Powolny Upadek 21m

15 Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - **half spell level**

16 **2k8**
2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamanty)
Powolny Upadek 24m

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17 Ponadczasowe Ciało
Język Słońca i Księżyca

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być
Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

18 **k10**
k8 / 2k8

Powolny Upadek 27m

19 Puste Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - **3 punkty ki**

20 **2k10**
2k8 / 4k8

Idealne Ja
Powolny Upadek **Dowolna Wysokość**

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

$\text{Ilość} = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$

UDERZENIE KI

$\text{Ilość} = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika **OMB**

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wroga **OMB**

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

Odległość 1,5m 3m 4,5m 6m 7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m

DŁUGI SKOK ST 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55

Odległość 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 1,5m 1,8 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m

WYSOKI SKOK ST 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

Zwinność +4 na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

CHWYTANIE KRAWDZIECZO RZ. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK ST 15 Zwinność Aby zignorować 3m obrażeń od upadku