FLOWING MONK Poziom Mnicha	*	MNICH			
1	Pozion	Obrażenia Premiowe Z Ataku			
PREMIA DO KLASY PANCERZA KP PREMIA	Mnicha	bez Broni	Dramia da I/D		
Poziom Mnicha	1	Mały / Duży 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	
+ OMB = RZT + (÷ 4) (Zaokrąglane w dół)	2		Uchylanie Unbalancing counter	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obro Attacks of opportunity leave enemy flat-footed	nny na r
Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga REDIRECTION	3		Flowing Dodge Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	+1 dodge bonus for each adjacent enemy Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć OMF +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu	
REDIRECTION Poziom Redirection PER DAY Mnicha Today	4	k8 k6 /2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Redukuje efekty spadania używając ściany	
Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range.	5		Wysoki Skok Elusive Target	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op +20do testów skakania 1 punkt ki Reflex save to avoid damage - 2 ki points	rtych na
If combat manoeuvre is successful, target is sickened. SICKENED Poziom	6		Powolny Upadek 9m		
CZAS TRWANIA Mnicha	-				
rund = (÷ 4) (Zaokrąglane w górę)	7	1	Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki	
Target may halve the duration with a reflex save:	8	k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m		
RZ. OBR. Poziom REFLEKS ST Mnicha	9		Doskonalsze Uchylanie	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu	bronneg
$= 10 + (\div 2) + RZT$ If target charged, gain +2 on CMB and +2 to the save DC	10	•	Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.	
If target used Power Attack, +2 on CMB and +2 to the save DC	11		Elusive Target (2)	No damage on successful save, half on failure Redirect damage to flanking attacker	
Poziom 4 Use redirection on a target who melee attacks an ally	12	2k6	Daleki krok	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty	çi .
Poziom 8 Make both reposition and trip attacks	12	k10 / 3k6	Powolny Upadek 18m		
Poziom 12 Use redirection on any melee attacker	13		Diamentowa Dusza	Odporność na czary	
ATUTY PREMIOWE	14		Powolny Upadek 21m		
☐ Agile Manoeuvres ☐ Zmysł Walki	15		Volley Spell	Reflect a spell onto the caster - half spell level	
Poziom □ Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki 1 □ Improved Reposition □ Doskonalsze Obalanie	16	2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto	vy
☐ Zwinne Ruchy ☐ Weapon Finesse ☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard	17		Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżyca	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	noże być
Poziom Doskonalsze RozbrajánieDoskonalsza Finta Ruchliwość	18		Powolny Upadek 27m		
☐ Second Chance ☐ Sidestep	19		Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki	
Poziom Chwytanie Strzał Atak z Doskoku	20	2k10 2k8 / 4k8	Idealne Ja Powolny Upadek Dowolna Wyso	Traktowany jako przybysz okość	
☐ Tripping Strike ELUSIVE TARGET			UDERZE	NIE KI	
When augreeafully attacked attempt a reflex any against		ZENIE KI		IDEDZENIE ZI	
Poziom when successionly attacked, attempt a renex save against the attack roll to halve the damage. 5 You suffer all the other effects of the attack.	ILOŚĆ		ciom Mnicha	UDERZENIE KI	
		= (÷ 2) + RZT		
Take no damage on a successful reflex save, and only half Poziom damage on a failed save.			AVDODA	A TUNYTY A	
11 If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.	RUCE	I PRZEZ ZAGRO	AKROBA OŻONY OBSZAR	z połową prędkośći	
JEDNOŚĆ CIAŁA		ST	Zwinności = Przeciwnika OMB	+10 do poruszania się z pełną prędkością	
PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha	RUCH		ZAJMOWANE PRZEZ WROC Zwinności = 5 + Wrogie OMB	GA z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
7 =	DIVIC		ść 1,5m 3m 4,5m 6m	7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m	
DIAMENTOWA DUSZA	DŁUG		ST 5 10 15 20 ść 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m	25 30 35 40 45 50 55 1,5m 1,8 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m	
Poziom CZARY NA CZARY Poziom Mnicha 13 = 10 +	WYSO		ST 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40 44 cde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m	
	CHWY		•	nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej	
IDEALNE JA	UPAD	EK S	ST 15 Zwinność Aby zię	gnorować 3m obrażeń od upadku	
Traktowany jako Przybysz Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty 20 które działają na nie-przybyszów.					

Redukcja obrażeń 10/chaos