MANOEUVRE Poziom	MNICH				
MASTER	Pozion	Obrażenia Premiowe z Ataku			
(MNICH)	Mnicha	ATUTY bez Broni			
PREMIA DO KLASY PANCERZA  KP PREMIA  Poziom	1	Mały / Duży ■ <b>k6</b> k4 / k8	Premia do KP Flurry of Manoeuvres Uderzenie bez broni Oszałamiająca Pięść	Use a full attack action for more combat manoeuvres Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza	
+ KP Mnicha	2		Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny	y na re
+ OMB  = RZT + (÷ 4)  (Zaokrąglane w dół)  Tylko gdy nieuzbrojony,	3		Szybkie Poruszanie się <b>+3m</b> Mistrz Manewrów Manoeuvre Defence	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMF Attacks of opportunity against manoeuvres	
nieobciążony lub nie pomaga  OSZAŁAMIAJACA PIĘŚĆ	4	<b>k8</b> k6/2k6	Uderzenie Ki (magia) Reliable Manoeuvre	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Roll twice for <b>CMB - 1 ki point</b>	
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆn Inne NA DZIEŃ Mnicha Poziomy	5	NO JENO	Wysoki Skok Meditative Manoeuvre	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartyc +20do testów skakania 1 punkt ki Add WIS to CMB, once a round	ch na
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ	6		Szybkie Poruszanie się <b>+6m</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
RZ. ORB. NA Poziom	7		Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - <b>2 punkty ki</b>	
WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha = 10 + ( ÷ 2 ) + RZT	8	k10			
Poziom  1 OszołomionyBrak akcji w tej rundzie	9	k8 / 2k8	Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się <b>+9m</b>	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (bro (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	onnego
Traci ZRpremia do KP; -2 KP  Zmęczony Nie może biegać i szarżować	10		Uderzenie Ki (praworządność)	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.	
-2 Siły i Zręczności  8 Chory -2 do testów ataku, obrażeń,	11		Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy	
umiejętności oraz rzutów obronnych  2 Zataczający Ślęże wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie	12	<b>2k6</b> k10 / 3k6	Daleki krok Szybkie Poruszanie się <b>+12m</b>	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - <b>2 punkty ki</b> (which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)	
16 Oślepiony Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR, DEX skills, opposed Perception	13		Diamentowa Dusza	Odporność na czary	
lub 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed	14	_			
Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie -4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na	<u> </u>		Whirlwind Manoeuvre Szybkie Poruszanie się <b>+15m</b>	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
20 Sparaliżowanyak akcji w tej rundzie Traci ZRpremia do KP; -2 KP	16	2k8	Uderzenie Ki (adamantyt)	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy	
ATUTY PREMIOWE  ☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki	17	2k6 / 3k8	Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżyca	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie moż Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	że być
☐ Odbijanie Strzał ☐ ☐ ☐ Uniki	18		Szybkie Poruszanie się <b>+18m</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
Poziom □ Doskonalsza Walka w⊡w&nydi6korpiona  1 □ Throw Anything	19		Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - <b>3 punkty ki</b>	
□ Improved	20	2k10 2k8/4k8	Idealne Ja	Traktowany jako przybysz	
Improved		2K0 / 4K0	FLURRY OF MA	ANOEINDES	
<ul> <li>□ Pięść Gorgony</li> <li>□ Doskonalsza Szarża Byka</li> <li>□ Doskonalsze RozbrajaīieDoskonalsza Finta</li> </ul>	Poziom		DMR		
Poziom ☐ Doskonalsze Obalanie ☐ Buchliwość	1	First combat man	oeuvre <b>-2</b> cor	part of a full attack, make additional nbat manoeuvres at a penalty to <b>CMB</b> .	
6 □ Większe	8 15	Second combat mar			
□ Większe	15	Tilliu Collibat Illai	*	NIE W	
☐ Doskonalsze Trafieni€Xr <b>9tyjexnM</b> edusy	LIDER	ZENIE KI	UDERZE	NIE KI	
10 Chwytanie Strzał Atak z Doskoku  Strike	ILOŚĆ	Poz	ziom Mnicha	UDERZENIE KI	
jedność ciała		= (	÷ 2 ) + RZT		
PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha 7	RUCE	H PRZEZ ZAGRO		z połową prędkośći	
DIAMENTOWA DUSZA	RUCI	H PRZEZ POLE 2	Zwinności = Przeciwnika <b>OMB</b> <b>ZAJMOWANE PRZEZ WRO</b> Zwinności = 5 + Wrogie <b>OMB</b>	+10 do poruszania się z pełną prędkością  GA z połową prędkośći  +10 do poruszania się z pełną prędkością	
Poziom CZARY NA CZARY Poziom Mnicha  13	DŁIIC	Odległos	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	
idealne ja		Odległos		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 efekty				rde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m	
20 które działają na nie-przybyszów.  Redukcja obrażeń 10/chaos	CHW			nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej gnorować 3m obrażeń od upadku	