

FLOWING MONK

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

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

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

REDIRECTION

REDIRECTION PER DAY

Poziom
Mnicha

Redirection
Today

=

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

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

(Zaokrąglane w górę)

Target may halve the duration with a reflex save:

RZ. OBR. REFLEKS ST

Poziom
Mnicha

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

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

PUNKTY LECZENIA

Poziom 7

=

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

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

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom 20 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

■

k6

k4 / k8

Uchylenie
Unbalancing counter

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

3

■

k6

k4 / k8

Flowing Dodge
Mistrz Manewrów
Spokojny Umysł

+1 dodge bonus for each adjacent enemy
Użyj poziomu mnicha zamiast BPAaby obliczyć OMB
+2do 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

■

k8

k6 / 2k6

Wysoki Skok
Elusive Target

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

6

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 9m

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

7

■

k8

k6 / 2k6

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

8

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 12m

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

9

■

k8

k6 / 2k6

Doskonalsze Uchylenie

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

10

■

k8

k6 / 2k6

Uderzenie Ki (praworządność)
Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna

11

■

k8

k6 / 2k6

Elusive Target (2)

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

12

■

k8

k6 / 2k6

Daleki krok

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki

13

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 18m

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki

14

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 21m

Odporność na czary

15

■

k8

k6 / 2k6

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

■

k8

k6 / 2k6

Uderzenie Ki (adamanty)
Powolny Upadek 24m

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17

■

k8

k6 / 2k6

Ponadczasowe Ciało
Język Słońca i Księżyca

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

18

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 27m

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

19

■

k8

k6 / 2k6

Puste Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

■

k8

k6 / 2k6

Idealne Ja

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

=

(

÷ 2

) +

RZT

UDERZENIE KI

AKROBATYKA

RUCH PRZECZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZECZ POLE ZAJMOWANE PRZECZ 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
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 KRAWDZIO

ST 15 Zwinność

20 Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku