FLOWING MONK Poziom Mnicha		MNICH		
PREMIA DO KLASY PANCERZA	Obrażenia PozionPremiowe z Ataku	1		
KP PREMIA + KP OMB PREMIA = RZT + (÷ 4)	Mnicna Atuty bez Broni	ty 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 (Zaokrąglane w dół)	2	Uchylanie Unbalancing counter	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obron Attacks of opportunity leave enemy flat-footed	
Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga REDIRECTION REDIRECTION Redirection		Flowing Dodge Mistrz Manewrów Spokojny Umysł	+1 dodge bonus for each adjacent enemy Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć OMB +2do rzutów obronnych przeciwko oczarowaniu	
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 r +20do testów skakania 1 punkt ki Reflex save to avoid damage - 2 ki points	
If combat manoeuvre is successful, target is sickened. SICKENED Poziom	6	Powolny Upadek 9m	Heliex Save to avoid dalliage 2 ki points	
CZAS TRWANIA Mnicha	7	Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki	
rund = (÷ 4) (Zaokrąglane w górę) Target may halve the duration with a reflex save:		Powolny Upadek 12m		
RZ. OBR. Poziom REFLEKS ST Mnicha	9	Doskonalsze Uchylanie	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu ob	
= 10 + (÷ 2) + RZT	10	Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.	
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	_ 11	Elusive Target (2)	No damage on successful save, half on failure Redirect damage to flanking attacker	
Use redirection on a target who melee attacks an ally oziom Make both reposition and trip attacks	12 2k6 k10 / 3k6	Daleki krok Powolny Upadek 18m	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki	
8 Make both reposition and trip attacks oziom Use redirection on any melee attacker	13	Diamentowa Dusza	Odporność na czary	
12	14	Powolny Upadek 21m		
► ATUTY PREMIOWE □ Agile Manoeuvres □ Zmysł Walki	15	Volley Spell	Reflect a spell onto the caster - half spell level	
oziom Odbijanie Strzał 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 m Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	
oziom □ Doskonalsze RozbrajāīīiÐoskonalsza Finta 6 □ Ki Throw □ Ruchliwość	18	Powolny Upadek 27m		
□ Second Chance □ Sidestep	_ 19	Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki	
□ In Harm's Way □ Repositioning Strike Poziom □ Chwytanie Strzał □ Atak z Doskoku □ Trick of the strict of the	20 2k10 2k8/4k8	Idealne Ja Powolny Upadek Dowolna Wys	Traktowany jako przybysz okość	
□ Tripping Strike ELUSIVE TARGET	R	UDERZE	ENIE KI	
When augaconfully attacked attempt a reflex cave against	UDERZENIE KI ILOŚĆ Po	i M-i-b-	UDERZENIE KI	
the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.	= (oziom Mnicha ÷ 2) + RZT		
Take no damage on a successful reflex save, and only half Poziom damage on a failed save. 11 If flanked, the attack is redirected to other attacker;	K	AKROBA		
if the attack is successful, they take half or full damage. JEDNOŚĆ CIAŁA	RUCH PRZEZ ZAGR	ROŻONY OBSZAR T Zwinności = Przeciwnika OMB	z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha	RUCH PRZEZ POLE	ZAJMOWANE PRZEZ WRO T Zwinności = 5 + Wrogie OMB		
7 =	Odległ	ość 1,5m 3m 4,5m 6m	7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m	
DIAMENTOWA DUSZA	DŁUGI SKOK Odległo	ST 5 10 15 20 ość 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	WYSOKI SKOK	ST 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40 44	
13 = 10 +	CHWYTANIF KRAU		żde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej	
idealne ja	UPADEK	•	ignorować 3m obrażeń od upadku	
Traktowany jako Przybysz Poziom Odnorny na Zauroczenie Osoby i inne efekty				
Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty				

które działają na nie-przybyszów.
Redukcja obrażeń 10/chaos