MANOEUVRE Poziom	MNICH				
MASTER	Pozion	Obrażenia Premiowe z Ataku			
(MNICH)	Mnicha	ATUTY bez Broni	Premia do KP		
PREMIA DO KLASY PANCERZA KP PREMIA Poziom	1	■ k6 k4 / k8	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 obron	ıny na re
OMB PREMIA + OMB = RZT + (÷ 4) (Zaokrąglane w dół) Tylko gdy nieuzbrojony,	3		Szybkie Poruszanie się +3m Mistrz Manewrów Manoeuvre Defence	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast BPA aby obliczyć OMF Attacks of opportunity against manoeuvres	
nieobciążony lub nie pomaga OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ	4	k8 k6 /2k6	Uderzenie Ki (magia) Reliable Manoeuvre	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Roll twice for CMB - 1 ki point	
OSZAŁAMIAJĄCA PŁĘŚĆn Inne NA DZIEŃ Mnicha Poziomy	5	110 / 2110	Wysoki Skok	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opart +20do testów skakania 1 punkt ki	tych na
= + (÷ 4)	Ľ		Meditative Manoeuvre	Add WIS to CMB, once a round	
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ	6	•	Szybkie Poruszanie się +6m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
RZ. ORB. NA Poziom WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha	7		Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki	
= 10 + (÷ 2) + RZT	8	k10 k8 / 2k8			
Poziom 1 OszołomionyBrak akcji w tej rundzie	9		Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu ob (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	ronneg
Traci ZRpremia do KP; -2 KP 4 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, umiejętności oraz rzutów obronnych	11		Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy	
12 Zataczający błęże wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie	12	2k6 k10 / 3k6	Daleki krok Szybkie Poruszanie się +12m	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	i
16 Oślepiony Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR, DEX skills, opposed Perception 10 50% miss chance when attacking	13		Diamentowa Dusza	Odporność na czary	
DC 10 Acrobatics to move more than half speed	14				
-4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na	déwi lķl5 u		Whirlwind Manoeuvre Szybkie Poruszanie się +15m	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
20 SparaliżowańByak akcji w tej rundzie Traci ZRpremia do KP; -2 KP	16	2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt)	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy	у
☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki	17	ZNO / JNO	Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżyca	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie m Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	oże być
□ Odbijanie Strzał □□□ Uniki Poziom□ Doskonalsza Walka w⊠wändiskorpiona	18		Szybkie Poruszanie się +18m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
1 ☐ Throw Anything	19		Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki	
□ Improved	20	2k10 2k8 / 4k8	Idealne Ja	Traktowany jako przybysz	
☐ Improved ☐ ☐ Doskonalsza Szarża Byka			FLURRY OF M	ANOEUVRES	
☐ Doskonalsze RozbrajāīīieDoskonalsza Finta	Poziom	First	PMB As	part of a full attack, make additional	
Poziom □ Doskonalsze Obalani Ruchliwość	1 8	First combat man Second combat m	COI	mbat manoeuvres at a penalty to CMB .	
□ Większe □ Wieksze	15	Third combat man			
□ Doskonalsze Trafienie□Kr@thjeznMedusy	*		UDERZE	NIE KI	
Poziom Chwytanie Strzał Atak z Doskoku	UDER ILOŚĆ	ZENIE KI	iom Mnicha	UDERZENIE KI	
□Strike		= (÷ 2) + RZT		
JEDNOŚĆ CIAŁA PUNKTY			/		
Poziom LECZENIA Poziom Mnicha 7 =	RUCI	H PRZEZ ZAGRO	AKROBA ZONY OBSZAR Zwinności = Przeciwnika OMB	XTYKA z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
DIAMENTOWA DUSZA	RUCI		ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie OMB		
Poziom CZARY NA CZARY Poziom Mnicha 13	DŁUC		ść 1,5m 3m 4,5m 6m GT 5 10 15 20	7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m 25 30 35 40 45 50 55	
IDEALNE JA	WYS		ST 4 8 12 16	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	CITI	VTANIE IZDATE		ide 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej	
które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos	UPAI		•	gnorować 3m obrażeń od upadku	