

FLOWING MONK

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP BONUS

+ KP

OMB BONUS

+ OMB

$$\left. \begin{array}{l} + KP \\ + OMB \end{array} \right\} = RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(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

round =

$$\left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right) \text{ (Zaokrąglane w górę)}$$

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE DC

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
☐ Nimble Moves ☐ 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 RESISTANCE

Poziom 13

= 10 +

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 1 Obrażenia
Mnicha 1 Premie z Ataku
Atuty bez Broni

Mały / Duży

1

■

k6

k4 / k8

Armour Class Bonus
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
Attacks of opportunity leave enemy flat-footed

3

■

k6

k4 / k8

Flowing Dodge
Mistrz Manewrów
Spokojny Umysł

+1 dodge bonus for each adjacent enemy
Użyj poziomu mnicha zamiast **BPA** aby obliczyć **CMB**
+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

High Jump
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 ki points**

7

■

k8

k6 / 2k6

Wholeness of Body

Ulecz swoje rany - **2 ki points**

8

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 12m

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

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 praworządny

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
Powolny Upadek 18m

Przemieszczają się magicznie w przestrzeni - **2 punkty ki**

13

■

k8

k6 / 2k6

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 21m

Reflect a spell onto the caster - **half spell level**

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

Empty Body

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - **3 punkty ki**

20

■

k8

k6 / 2k6

Perfect Self
Powolny Upadek 20m

Traktowany jako przybysz
Dowolna Wysokość

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

=

Poziom Mnicha

÷ 2

+

RZT

UDERZENIE KI

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

ACROBATICS

RUCH PRZECZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika **CMD**

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZECZ POLE ZAJMOWANE PRZECZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wroga **CMD**

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
	Odległość	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
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 KRAWDZIECZNY

ST 15 Zwinność Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku