| MANOEUVRE Poziom | ` | MNICH | | |
|---|-------------------|-------------------------------------|---|---|
| MASTER | Pozion | Obrażenia Premiowe z Ataku | | |
| (MNICH) | Mnicha | Atuty bez Broni | Armour Class Bonus | |
| PREMIA DO KLASY PANCERZA KP BONUS Poziom | 1 | ■ k6 k4/k8 | Flurry of Manoeuvres Uderzenie bez broni Stunning Fist | Use a full attack action for more combat manoeuvres Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza |
| + KP/ | 2 | | Uchylanie | Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na r |
| + 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 CMB 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 PIĘŚĆn Inne NA DZIEŃ Mnicha Poziomy | 5 | R0 /2R0 | High Jump | Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op rtych na +20do testów skakania 1 punkt ki |
| = +(÷4) | | | 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 | | Wholeness of Body | Ulecz swoje rany - 2 ki points |
| = 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 (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) |
| Traci ZR bonus to 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 blęże 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) |
| 16 Oślepiony Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR, DEX skills, opposed Perception Jub 50% miss chance when attacking | 13 | | Diamond Soul | Spell resistance |
| 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 | d źwi 45 u | | Whirlwind Manoeuvre Szybkie Poruszanie się +15m | Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) |
| 20 Sparaliżowanyak akcji w tej rundzie Traci ZR bonus to 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 Może rozmawiać z dowolną żywą istotą |
| □ Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki | 18 | | Szybkie Poruszanie się +18m | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) |
| Poziom □ Doskonalsza Walka w ⊠w&nydi6 korpiona 1 □ Throw Anything | 19 | | Empty Body | Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki |
| ☐ Improved | 20 | 2k10 | Perfect Self | Traktowany jako przybysz |
| ☐ Improved ☐ ☐ Doskonalsza Szarża Byka | * | 2k8 / 4k8 | FLURRY OF MA | ANOEUWRES |
| ☐ Doskonalsze RozbrajāīieDoskonalsza Finta | Poziom | | PMB As | part of a full attack, make additional |
| Poziom ☐ Doskonalsze Obalani ← Ruchliwość | 1 8 | First combat man Second combat m | oeuvre -2 cor | nbat manoeuvres at a penalty to CMB. |
| Greater | 15 | Third combat mar | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | |
| ☐ Greater ☐ Doskonalsze Trafienie⊡Kr@tijeznMedusy | * | | UDERZE | NIE KI |
| Poziom Chwytanie Strzał Atak z Doskoku | UDER ILOŚĆ | ZENIE KI | ziom Mnicha | UDERZENIE KI |
| Strike | | = (| ÷ 2) + R7T | |
| JEDNOŚĆ CIAŁA PUNKTY | | | | |
| Poziom LECZENIA Poziom Mnicha 7 = | RUCI | H PRZEZ ZAGRO ST | ACROBA D ŻONY OBSZAR Zwinności = Przeciwnika CMD | ATICS z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością |
| DIAMENTOWA DUSZA | RUCI | H PRZEZ POLE Z | ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie CMD | |
| Poziom CZARY RESISTANCE Poziom Mnicha 13 = 10 + | DŁUG | _ | 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 Traktowany jako Przybysz | 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 |
| Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty 20 które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos | CHW | | PD 20 Rz. Obr. na Refleks Jeśli n | rde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej gnorować 3m obrażeń od upadku |
| | JIA | | 7.07 21 | |