FLOWING MONK Poziom Mnicha	MNICH		CH
······································	Obrażenia PozionPremiowe z Ataku		
PREMIA DO KLASY PANCERZA KPBONUS	Willicia Atuty bez Broni	Armour Class Banus	
+ KP Poziom Mnicha	Maty / Duzy 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
+ OMB S = RZ1 + (- 4) (Zaokrąglane w dół)	2	Uchylanie Unbalancing counter	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny Attacks of opportunity leave enemy flat-footed
Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga REDIRECTION	3	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
REDIRECTION Poziom Redirection 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	High Jump Elusive Target	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania oparty +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	neriex save to avoid damage - 2 ki points
CZAS TRWANIA Mnicha	7	Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 ki points
rund = (2 4) (Zaokrąglane w górę) Target may halve the duration with a reflex save:	8 k10 k8/2k8	Powolny Upadek 12m	
REFLEX Poziom SAVE DC Mnicha	9	Doskonalsze Uchylanie	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obro
= 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
Poziom 4 Use redirection on a target who melee attacks an ally	2k6	Daleki krok	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ti
Poziom Make both reposition and trip attacks	12 k10/3k6	Powolny Upadek 18m	
Poziom 12 Use redirection on any melee attacker	13	Diamond Soul	Spell resistance
ATUTY PREMIOWE	14 ■	Powolny Upadek 21m	
☐ Agile Manoeuvres ☐ Zmysł Walki	15	Volley Spell	Reflect a spell onto the caster - half spell level
Poziom	16 2k8 2k6/3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy
☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard	17	Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżyca	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie noż Może rozmawiać z dowolną żywą istotą
Poziom □ Doskonalsze RozbrajāīieDoskonalsza Finta 6 □ Ki Throw □ Ruchliwość	18	Powolny Upadek 27m	
☐ Second Chance ☐ Sidestep ☐ ☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike	19	Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki
Poziom ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku	20 2k10 2k8/4k8	Perfect Self Powolny Upadek Dowolna Wys e	Traktowany jako przybysz okość
☐ Tripping Strike ELUSIVE TARGET	X	UDERZE	NIE KI
Poziom When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.	UDERZENIE KI ILOŚĆ PO:	ziom Mnicha ÷ 2) + RZT	UDERZENIE KI
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; if the attack is successful, they take half or full damage.	`	ACROBA	ATICS
JEDNOŚĆ CIAŁA	RUCH PRZEZ ZAGRO	OŻONY OBSZAR Zwinności = Przeciwnika CMD	z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością
PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha		ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie CMD	
7 =		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
DIAMENTOWA DUSZA CZARY RESISTANCE Poziom Mnicha	Odległo	ść 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 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
13 = 10 +			rde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m
idealne ja		•	nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej gnorować 3m obrażeń od upadku
Traktowany jako Przybysz	OTADER	ADY ZI	g om oprazen og upagtu
Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty 20 które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos			