MANOEUVRE Poziom	MNICH				
MASTER	Pozion	Obrażenia Premiowe z Ataku			
(MNICH)	Mnicha	ATUTY bez Broni			
PREMIA DO KLASY PANCERZA			Armour Class Bonus Flurry of Manoeuvres	Use a full attack action for more combat manoeuvres	
KP PREMIA Poziom	1	■ k6 k4/k8	Uderzenie bez broni Stunning Fist	Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza	
+ KP Mnicha	2		Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronn	ıy na re
+ OMB (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 BPAaby 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		High Jump	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op rty +20do testów skakania 1 punkt ki	ych na
= + (÷ 4)	6		Meditative Manoeuvre Szybkie Poruszanie się +6m	Add WIS to CMB, once a round (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
RZ. ORB. NA Poziom	7		Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki	
WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha = 10 + (÷ 2) + RZT	8	k10 k8/2k8			
Poziom 1 OszołomionyBrak akcji w tej rundzie	9	10 210	Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (bro (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	onnego
Traci ZR premia do KP ; -2 KP	10		Uderzenie Ki (praworządność)	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.	
4 Zmęczony Nie może biegać i szarżować -2 Siły i Zręczności 8 Chory -2 do testów ataku, obrażeń,	11		Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy	
umiejętności oraz rzutów obronnych 12 Zataczający Ślęże 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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
16 Oślepiony Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR, DEX skills, opposed Perception	13		Diamond Soul	Spell resistance	
lub 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed	<u> </u>	_			
Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie -4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na i	14 dźwi 45 u	•	Whirlwind Manoeuvre Szybkie Poruszanie się +15m	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
20 Sparaliżowantyak akcji w tej rundzie Traci ZRpremia do KP; -2 KP	16	2k8	Uderzenie Ki (adamantyt)	Atak bez broni należy traktować jako oreż adamantyto vy	
ATUTY PREMIOWE	17	2k6 / 3k8	Ponadczasowe Ciało	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie mo	
☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki☐ Odbijanie Strzał ☐ ☐ ☐ Uniki			Język Słońca i Księżyca	Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	
Poziom Doskonalsza Walka w W Boskorpiona	18		Szybkie Poruszanie się +18m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
1 ☐ Throw Anything	19		Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki	
☐ Improved	20	2k10 2k8 / 4k8	Perfect Self	Traktowany jako przybysz	
☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka			FLURRY OF MA	ANOEUVRES	
☐ Doskonalsze RozbrajāīieDoskonalsza Finta	Poziom	First combat man	PMB As	part of a full attack, make additional	
Poziom □ Doskonalsze Obalani Ruchliwość	1 8	First combat man Second combat m	COI	nbat manoeuvres at a penalty to CMB .	
□ Greater	15	Third combat mar			
Greater	`		UDERZE	NIE KI	
☐ Doskonalsze TrafienidKrŷthjeznMedusy Poziom ☐ Chwytanie Strzał ☐ Atak z Doskoku		ZENIE KI			
10 Strike	ILOŚĆ	Poz	ziom Mnicha	UDERZENIE KI	
jedność ciała "		= (÷ 2) + RZT		
PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha			ACROBA		
7 =	RUCH	H PRZEZ ZAGRO ST	DŽONY OBSZAR Zwinności = Przeciwnika OMB	z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
DIAMENTOWA DUSZA	RUCE		ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie OMB	GA z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
Poziom Mnicha			ść 1,5m 3m 4,5m 6m	7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m	
13 = 10 +	DŁUC	GI SKOK S	ST 5 10 15 20	25 30 35 40 45 50 55	
idealne ja	WYS		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	
Traktowany jako Przybysz Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty				tde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m	
20 które działają na nie-przybyszów.				nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej	
Redukcja obrażeń 10/chaos	UPAL	JEK S	ST 15 Zwinność Aby zi	gnorować 3m obrażeń od upadku	