

FLOWING MONK

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ 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

$$\text{round} = \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(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

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Agile Manoeuvres | <input type="checkbox"/> Zmysł Walki |
| Poziom <input type="checkbox"/> Odbijanie Strzał | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Uniki |
| 1 <input type="checkbox"/> Improved Reposition | <input type="checkbox"/> Doskonalsze Obalanie |
| <input type="checkbox"/> Nimble Moves | <input type="checkbox"/> Weapon Finesse |
| <input type="checkbox"/> Acrobatic Steps | <input type="checkbox"/> Bodyguard |
| Poziom <input type="checkbox"/> Doskonalsze Rozbrajanie | <input type="checkbox"/> Doskonalsza Finta |
| 6 <input type="checkbox"/> Ki Throw | <input type="checkbox"/> Ruchliwość |
| <input type="checkbox"/> Second Chance | <input type="checkbox"/> Sidestep |
| <input type="checkbox"/> In Harm's Way | <input type="checkbox"/> Repositioning Strike |
| Poziom <input type="checkbox"/> Chwytnie Strzał | <input type="checkbox"/> Atak z Dostoku |
| 10 <input type="checkbox"/> 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 NA CZARY

Poziom Mnicha

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

Obrażenia
Premiowe z Ataku
Mnicha Atuty bez Broni

Mały / Duży

1 ■ k6

k4 / k8

Premia do KP

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 re

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 OMB

+2 do 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

Wysoki Skok

Elusive Target

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na

+20 do testów skakania 1 punkt ki

Reflex save to avoid damage - 2 ki points

6

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 9m

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

7

■

k8

k6 / 2k6

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

8

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 12m

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

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

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki

13

■

k8

k6 / 2k6

Diamantowa Dusza

Odporność na czary

14

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 21m

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

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

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

19

■

k8

k6 / 2k6

Puste Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

■

k8

k6 / 2k6

Idealne Ja

Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

=

(

) +

RZT

UDERZENIE KI

AKROBATYKA

RUCH PRZECZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZECZ POLE ZAJMOWANE PRZECZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wroga OMB

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 KRAWDZIECZNE

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