

# 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

Poziom Mnicha

7

=

## DIAMENTOWA DUSZA

### CZARY NA CZARY

Poziom

Poziom Mnicha

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 Premie  
Mnicha Atuty z Ataku  
bez Broni

Obrażenia  
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

Uchylenie  
Unbalancing counter

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na re

Attacks of opportunity leave enemy flat-footed

3

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

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

■

Powolny Upadek 9m

7

Jedność Ciała

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

8

k10

k8 / 2k8

Powolny Upadek 12m

9

Doskonalsze Uchylenie

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

10

■

Uderzenie Ki (praworządność)  
Powolny Upadek 15m

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna

11

Elusive Target (2)

No damage on successful save, half on failure  
Redirect damage to flanking attacker

12

2k6

k10 / 3k6

Daleki krok

Powolny Upadek 18m

Przemieszczają się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki

13

Diamantowa Dusza

Odporność na czary

14

■

Powolny Upadek 21m

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

2k8

2k6 / 3k8

Uderzenie Ki (adamanty)  
Powolny Upadek 24m

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17

Ponadczasowe Ciało  
Język Słońca i Księżyca

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być  
Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

18

■

Powolny Upadek 27m

19

Puste Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

2k10

2k8 / 4k8

Idealne Ja

Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

## UDERZENIE KI

### UDERZENIE KI

### IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

$$= \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

### UDERZENIE KI

## AKROBATYKA

### RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika **OMB**

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

### RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie **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 KRAWĘDZI

ST 20 Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

### UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku