MANOEUVRE Poziom	MNICH				
MASTER	Pozion	Obrażenia Premiowe z Ataku			
(MNICH)	Mnicha	ATUTY bez Broni			
PREMIA DO KLASY PANCERZA KP PREMIA Poziom	1	Mały / Duży ■ k6 k4 / k8	Premia do KP Flurry of Manoeuvres Uderzenie bez broni Oszałamiająca Pięść	Use a full attack action for more combat manoeuvres Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Ogłusza	
+ KP Mnicha	2		Uchylanie	Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny	ıy na re
+ 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 OMF Attacks of opportunity against manoeuvres	
nieobciążony lub nie pomaga OSZAŁAMIAJACA 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 NA DZIEŃ Mnicha Poziomy	5	NO JENO	Wysoki Skok Meditative Manoeuvre	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op rty +20do testów skakania 1 punkt ki Add WIS to CMB, once a round	/ch na
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚC (Zaokrąglane w dół)	6		Szybkie Poruszanie się +6m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
RZ. ORB. NA Poziom	7		Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki	
WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha = 10 + (÷ 2) + RZT	8	k10 k8/2k8			
Poziom 1 OszołomionyBrak akcji w tej rundzie	9	K0 / 2K0	Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się +9m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu (bro (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	onnego
Traci ZRpremia do KP; -2 KP 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,	11		Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy	
umiejętności oraz rzutów obronnych 2 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 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	13		Diamentowa Dusza	Odporność na czary	
lub 50% miss chance when attacking 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			Whirlwind Manoeuvre Szybkie Poruszanie się +15m	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
20 Sparaliżowanbyak akcji w tej rundzie Traci ZRpremia do 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 moż Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	że być
☐ Odbijanie Strzał ☐ ☐ ☐ Uniki	18		Szybkie Poruszanie się +18 m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
Poziom □ Doskonalsza Walka w⊡w&nydi&korpiona 1 □ Throw Anything	19		Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki	
☐ Improved	20	2k10 2k8/4k8	Idealne Ja	Traktowany jako przybysz	
□ Improved		2K6 / 4K6	FI LIDDY OF M	ANOFINIDES	
 □ Pięść Gorgony □ Doskonalsza Szarża Byka □ Doskonalsze RozbrajaīieDoskonalsza Finta 	Poziom		FLURRY OF MA		
Poziom ☐ Doskonalsze Obalanie ☐ Buchliwość	1	First combat man	oeuvre -2 cor	part of a full attack, make additional mbat manoeuvres at a penalty to CMB .	
Greater □ Greater	8 15	Second combat mar			
□ Greater	15	Tillia compat mai	*	MIE ZI	
☐ Doskonalsze Trafieni€Xr 9hjexnM edusy	LIDER	ZENIE KI	UDERZE	INIE KI	
10 Chwytanie Strzał Atak z Doskoku Strike	ILOŚĆ	Poz	ziom Mnicha	UDERZENIE KI	
jedność ciała		= (÷ 2) + RZT		
PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha 7	RUCI	H PRZEZ ZAGRO		z połową prędkośći	
DIAMENTOWA DUSZA	RUCI	H PRZEZ POLE 2	Zwinności = Przeciwnika OMB ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie OMB	+10 do poruszania się z pełną prędkością GA z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
Poziom CZARY NA CZARY Poziom Mnicha 13	DEIIG	Odległos	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		Odległos		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				żde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m	
20 które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos	CHW			nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej gnorować 3m obrażeń od upadku	