

# FLOWING MONK

Poziom  
Mnicha

## PREMIA DO KLASY PANCERZA

### KP BONUS

+ KP

### OMB BONUS

+ OMB

$$\left. \begin{matrix} + KP \\ + OMB \end{matrix} \right\} = RZT + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

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

Poziom 1 ☐ Agile Manoeuvres ☐ Zmysł Walki  
☐ Odbijanie Strzał ☐ Uniki  
☐ Improved Reposition ☐ Doskonalsze Obalanie  
☐ Nimble Moves ☐ Weapon Finesse

Poziom 6 ☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard  
☐ Doskonalsze Rozbrajanie ☐ Doskonalsza Finta  
☐ Ki Throw ☐ Ruchliwość  
☐ Second Chance ☐ Sidestep

Poziom 10 ☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike  
☐ Chwytnie Strzał ☐ Atak z Dostoku  
☐ 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

Poziom 7

PUNKTY  
LECZENIA

Poziom Mnicha

## DIAMENTOWA DUSZA

Poziom 13

$$= 10 + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right)$$

## IDEALNE JA

Poziom 20 Traktowany jako Przybysz  
Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty  
które działają na nie-przybyszów.  
Redukcja obrażeń 10/chaos

## MNICH

Poziom 1 Obrażenia  
Mnicha z Ataku  
Atuty bez Broni

Mały / Duży

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

2

■

k6

k4 / k8

Uchylenie  
Unbalancing counter

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na  
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 CMB  
+2do 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

High Jump  
Elusive Target

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania opartych na  
+20do testów skakania 1 punkt ki  
Reflex save to avoid damage - 2 ki points

6

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 9m

Ulecz swoje rany - 2 ki points

7

■

k8

k6 / 2k6

Wholeness of Body

Ulecz swoje rany - 2 ki points

8

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 12m

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego

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

Przemieszczają się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki

13

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 18m

Spell resistance

14

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 21m

Reflect a spell onto the caster - half spell level

15

■

k8

k6 / 2k6

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

■

k8

k6 / 2k6

Uderzenie Ki (adamanty)

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy

17

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 24m

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być

18

■

k8

k6 / 2k6

Ponadczasowe Ciało

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

19

■

k8

k6 / 2k6

Język Słońca i Księżyca

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

20

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek 27m

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

21

■

k8

k6 / 2k6

Empty Body

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

22

■

k8

k6 / 2k6

Perfect Self

Traktowany jako przybysz

23

■

k8

k6 / 2k6

Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

## UDERZENIE KI

### UDERZENIE KI

IŁOŚĆ

Poziom Mnicha

=

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

### UDERZENIE KI

## ACROBATICS

### RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika CMD

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

### RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie CMD

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
WYSOKI SKOK	Odległość	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
	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