MANOEUVRE Poziom	``		MNI	ICH ,	
MASTER	Pozion	Obrażenia Premiowe z Ataku			
(MNICH)	Mnicha	a Atuty bez Broni	Armour Class Bonus		
PREMIA DO KLASY PANCERZA  KP BONUS  Poziom	1	■ <b>k6</b> k4/k8	Flurry of Manoeuvres Uderzenie bez broni Stunning Fist	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 obron	nny na re
OMB BONUS  = RZT + ( ÷ 4 )  (Zaokrąglane w dół)  Tylko gdy nieuzbrojony,	3		Szybkie Poruszanie się <b>+3m</b> Mistrz Manewrów Manoeuvre Defence	(which grants <b>+4</b> to Acrobatics checks for jumping) Użyj poziomu mnicha zamiast <b>BPA</b> aby obliczyć <b>CMB</b> Attacks of opportunity against manoeuvres	
nieobciążony lub nie pomaga  OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ	4	<b>k8</b> k6/2k6	Uderzenie Ki (magia) Reliable Manoeuvre	Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny Roll twice for <b>CMB</b> - <b>1 ki point</b>	
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆn Inne NA DZIEŃ Mnicha Poziomy	5	R0 /2R0	High Jump	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op r +20do testów skakania 1 punkt ki	rtych na
= + ( ÷ 4 )			Meditative Manoeuvre	Add WIS to CMB, once a round	
OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ DZIŚ	6	•	Szybkie Poruszanie się <b>+6m</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha	7		Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - <b>2 ki points</b>	
= 10 + ( ÷ 2) + RZT	8	<b>k10</b> k8/2k8			
Poziom  1 OszołomionyBrak akcji w tej rundzie	9		Doskonalsze Uchylanie Szybkie Poruszanie się <b>+9</b> m	Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu ob (which grants <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)	oronneg
Traci <b>ZR</b> bonus to <b>KP</b> ; -2 <b>KP 4 Zmęczony</b> 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, umiejętności oraz rzutów obronnych	11		Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy	
12 Zataczający blęże wykonywać akcję ruchu lub standardową, ale nie obydwie	12	<b>2k6</b> k10 / 3k6	Daleki krok Szybkie Poruszanie się <b>+12m</b>	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - <b>2 punkty ki</b> (which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)	i
16 Oślepiony Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR, DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking	13		Diamond Soul	Spell resistance	
lub 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybienie	14				
-4 do rzutów na Percepcje automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na	dźwi <b>45</b> u		Whirlwind Manoeuvre Szybkie Poruszanie się <b>+15m</b>	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)	
20 Sparaliżowańsyrak akcji w tej rundzie Traci ZR bonus to KP; -2 KP	16	2k8 2k6/3k8	Uderzenie Ki (adamantyt)	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto v	y
☐ Co popadnie ☐ Zmysł Walki	17	Zno <sub>i</sub> jno	Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżyca	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie m Może rozmawiać z dowolną żywą istotą	10że być
□ Odbijanie Strzał □ □ □ Uniki	18		Szybkie Poruszanie się +18m	(which grants <b>+24</b> to Acrobatics checks for jumping)	
Poziom   Doskonalsza Walka w www. Watrycli 6 korpiona  Throw Anything	19		Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - <b>3 punkty ki</b>	
☐ Improved	20	<b>2k10</b> 2k8 / 4k8	Perfect Self	Traktowany jako przybysz	
☐ Pięść Gorgony ☐ Doskonalsza Szarża Byka			FLURRY OF M	ANOEUVRES	
Doskonalsze RozbrajaīdieDoskonalsza Finta  Doskonalsze Obalanie□ Ruchliwość  Greater  Creater	Poziom 1 8 15	First combat mar Second combat n Third combat ma	nanoeuvre -2 co	s part of a full attack, make additional mbat manoeuvres at a penalty to <b>CMB</b> .	
☐ Greater ☐ Doskonalsze Trafienie☐Xr@ttjexnMedusy	*		UDERZI	ENIE KI	
Poziom Chwytanie Strzał Atak z Doskoku	UDER ILOŚĆ	ZENIE KI	ziom Mnicha	UDERZENIE KI	
□Strike		= (	÷ 2 ) + RZT		
JEDNOŚĆ CIAŁA PUNKTY			ACROB	ATICS	
Poziom LECZENIA Poziom Mnicha  7 =		ST	<b>OŻONY OBSZAR</b> Zwinności = Przeciwnika <b>CMD</b>	z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
DIAMENTOWA DUSZA	RUC		ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie CMD	DGA z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
Poziom  13	DŁU		sć 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	WYS		sć 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 20 które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos	CHW		🎝 🗚 Rz. Obr. na Refleks Jeśli	żde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej ignorować 3m obrażeń od upadku	