

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

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

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 1 Obrażenia
Mnicha 1 Premie 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

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

High Jump

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

Wholeness of Body

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

Diamond Soul

Spell resistance

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

Empty Body

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

2k10

2k8 / 4k8

Perfect Self

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 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
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 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