

JANISSARY

(MNICH)

Poziom
Mnicha

GRAD CIOSÓW

GRAD CIOSÓW PREMIA

Poziom Mnicha

$$\boxed{} = - 2$$

UNARMED STRIKE

UNARMED STRIKE DAMAGE ROLL

$$\square k6 > \square k8 > \square k10 > \square 2k6 > \square 2k8 > \square 2k10$$

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ

OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
NA DZIEŃ

Mnicha

Non-Monk
Level

$$\boxed{} = + \left(\div 4 \right)$$



OSZAŁAMIAJĄCA PIĘŚĆ
DZIŚ

(Zakręglane w dół)

RZ. ORB. NA

WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + RZT$$

Poziom Effects
Mnicha

- 1** Oszołomiony No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC
- 4** Zmęczony Nie może biegać i szarżować
-2 Siły i Zręczności
- 8** Chory -2 do testów ataku, obrażeń,
umiejętności oraz rzutów obronnych
- 12** Zataczający błędy wykonywać akcję ruchu lub standardową,
ale nie obydwie
- 16** Oślepiiony Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- lub**
- Głuchota -4 do inicjatywy; 20% szansy na chybiecie
-4 do rzutów na Percepcję
automatycznie oblewa testy Percepcji oparte na dźwięku
- 20** Sparaliżowany No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC

MIND OVER MAGIC

INSIGHT
BONUS

Poziom

Poziom Mnicha

$$4 + \boxed{} = \div 2$$

COMMAND TRUCE

Poziom

5 Intimidate check to impose a truce between warring parties.
The truce is broken if anyone in your group draws a weapon,
casts a spell or takes a threatening action.

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY
LECZENIA

Poziom

Poziom Mnicha

$$7 \boxed{} = $$

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

Poziom

$$11 \boxed{} = 10 + $$

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\boxed{} = $$

Poziom

15 RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + RZT$$

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom

20 Immune to Charm Person and other effects that
target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MNICH

Poziom Premiowe
Mnicha Atuty

1

Armor Class Bonus
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Oszałamiająca Pięść
Psioniczna Aura

Używa akcji ataku w celu uzyskania więcej ataków
Dłonie traktowane jako broń
Oglusza
Unnerve non-sentient beings; Charm Person 1/day

2



Uchylenie

Unika wszystkich obrażeń, jeśli powiedzie się rzut obronny na refleks

3

Szybkie Poruszanie się +3m
Maneuvre Training
Spokojny Umysł

Use monk level in place of BAB for calculating CMB
+2 saving throws against enchantment

4

Uderzenie Ki (magia)
Mind Over Magic

Ataki bez broni są traktowane jak oręż magiczny
Gain a bonus to saving throws - 1 ki point

5

Command Truce
Czystość Ciała

Impose a truce between fighting parties - 1 punkt ki / min
Odporny na wszystkie choroby

6



Szybkie Poruszanie się +6m
Powolny Upadek 9m

Ulecz swoje rany - 2 punkty ki

7

Jedność Ciała

8

Powolny Upadek 12m

9

Doskonalwsze Uchylenie
Szybkie Poruszanie się +9m

Unika połowy obrażeń w przypadku nieudanego rzutu obronnego na refleks

10



Uderzenie Ki (praworządność)
Powolny Upadek 15m
Psioniczna Aura

Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
Charm Person 2/day

11

Diamentowe Ciało

Odporny na wszystkie trucizny

12

Daleki krok
Szybkie Poruszanie się +12m
Powolny Upadek 18m

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki

13

Diamentowa Dusza

Odporność na czary

14



Powolny Upadek 21m

15

Drżąca Pięść
Szybkie Poruszanie się +15m
Psioniczna Aura

Opóźniona Śmierć
Charm Person 3/day

16

Uderzenie Ki (adamentyt)
Powolny Upadek 24m

Atak bez broni należy traktować jako oręż adamentytowy

17

Ponadczasowe Ciało
Język Słońca i Księżycza

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

18



Szybkie Poruszanie się +18m
Powolny Upadek 27m

19

Puste Ciało

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki

20

Idealne Ja
Powolny Upadek Dowolna Wysokość
Psioniczna Aura

Traktowany jako przybysz
Charm Person 4/day

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

$$\boxed{} = \left(\div 2 \right) + RZT$$

Ki Pool