

JANISSARY

(MNICH)

Poziom
Mnicha

FLURRY OF BLOWS

GRAD CIOSÓW **BONUS**

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

(Zaokrąglane w dół)

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ **ST**

Poziom Mnicha

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

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
lub DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- 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 Intimidate check to impose a truce between warring parties.
5 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 RESISTANCE Poziom Mnicha

Poziom

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

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

$$\boxed{} = $$

Poziom

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom
Mnicha

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

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

Poziom Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

MNICH

Poziom Premiowe
Mnicha Atuty

1

Armor Class Bonus
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Stunning Fist
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 ki points**

7

Wholeness of Body

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

Diamond Soul

Spell resistance

14



Powolny Upadek 21m

15

Quivering Palm
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 Księżyca

Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być magicznie

18



Szybkie Poruszanie się **+18m**
Powolny Upadek 27m

Może rozmawiać z dowolną żywą istotą

19

Empty Body

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - **3 punkty ki**

20

Perfect Self
Powolny Upadek **Dowolna Wysokość**
Psioniczna Aura

Traktowany jako przybysz
Charm Person 4/day

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

Ki Pool