

JANISSARY

(MNICH)

Poziom
Mnicha

GRAD CIOSÓW

GRAD CIOSÓW **PREMIA**

Poziom Mnicha

$$\boxed{} = - 2$$

UNARMED STRIKE

UNARMED STRIKE **DAMAGE ROLL**

□ **k6** > □ **k8** > □ **k10** > □ **2k6** > □ **2k8** > □ **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

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

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
lub 50% miss chance when attacking
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

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

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ **ST**

Poziom
Mnicha

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

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	
7	Jedność Ciała	Uleczyć swoje rany - 2 punkty ki
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 praworządny. Charm Person 2/day
11	Diamentowe Ciało	Odporny na wszystkie trucizny
12	Daleki krok Szybkie Poruszanie się +12m Powolny Upadek 18m	Przemieszczają 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 (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy
17	Ponadczasowe Ciało Język Słońca i Księżycy	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 Dowolna Wysokość Charm Person 4/day

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI
ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

Ki Pool