

ZEN ARCHER

Poziom Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom Mnicha

RZT

+ ( ) ÷ 4

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

Poziom Mnicha

Inne Poziomy

(Zaokrąglane w dół)

PERFECT STRIKE TODAY

Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.

WAY OF THE BOW

Broń

ATUTY PREMIOWE

Poziom 1

Zmysł Walki

Odbijanie Strzał

Uniki

Daleki Strzał

Point-Blank Shot

Precyzyjny Strzał

Szybki strzał

Poziom 6

Focused Shot

Doskonalszy Precyzyjny Strzał

Wielostrzał

Ruchliwość

Parting Shot

Poziom 10

Doskonalsze Trafienie Krytyczne

Targeting

Strzał w Biegu

Chwytnie Strzał

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom 7

Poziom Mnicha

DIAMENTOWA DUSZA

CZARY NA CZARY

Poziom 13

Poziom Mnicha

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom 15

Poziom Mnicha

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom 20

Poziom Mnicha

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 Mnicha	Premiowe Atuty	Obrażenia z Ataku bez Broni	
1	Mały / Duży	Premia do KP Grad Ciosów Uderzenie bez broni Perfect Strike	Use a full attack action for more attacks - bow only Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń Roll attack twice when using a monk weapon
2		Way of the Bow	Weapon Focus with one type of bow
3		Szybkie Poruszanie się +3m Zen Archery Point Blank Master	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Use <b>WIS</b> instead of <b>DEX</b> for attacks with a bow Don't provoke attack of opportunity with chosen bow
4	k8 k6 / 2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek 6m	Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of attack by 50ft - <b>1 ki point</b> Redukuje efekty spadania używając ściany
5		Wysoki Skok Ki Arrows	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania oportych na +20do testów skakania <b>1 punkt ki</b> Use unarmed strike damage dice for 1 rd - <b>1 ki point</b>
6		Szybkie Poruszanie się +6m Powolny Upadek 9m Way of the Bow 2	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) Weapon Specialisation with the same bow
7		Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - <b>2 punkty ki</b>
8	k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m	
9		Reflexive Shot Szybkie Poruszanie się +9m	Make attacks of opportunity with a bow (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
11		Trick Shot	Ignore concealment - <b>1 punkt ki</b> Ignore total concealment or cover - <b>2 punkty ki</b> Ignore total cover, fire around corners - <b>3 punkty ki</b>
12	2k6 k10 / 3k6	Daleki krok Szybkie Poruszanie się +12m Powolny Upadek 18m	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - <b>2 punkty ki</b> (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamantowa Dusza	Odporność na czary
14		Powolny Upadek 21m	
15		Drżąca Pięść Szybkie Poruszanie się +15m	Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamanty) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantytowy
17		Ponadczasowe Ciało Ki Focus Bow	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie może być
18		Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - <b>3 punkty ki</b>
20	2k10 2k8 / 4k8	Idealne Ja Powolny Upadek Dowolna Wysokość	Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI ILOŚĆ

Poziom Mnicha

( ) ÷ 2

RZT

UDERZENIE KI

□□□□ □□□□

□□□□ □□□□

□□□□ □□□□

AKROBATYKA

RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika OMB

z połową prędkości  
+10 do poruszania się z pełną prędkością

RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie 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
	Odległość	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
WYSOKI SKOK	ST	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Zwinność +4

na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

CHWYTANIE KRAWĘDZI

20 Rz. Obr. na Refleksy

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku