

STYL WALKI

Poziom Style technique
2

Poziom Style skill
3

Poziom Style mantra
3

Poziom
4

Poziom
8

Poziom
12

Poziom
16

Poziom
20

PSIONIKA

PUNKTY MOCY NA DZIEŃ = **Bazowe Punkty** + **Premiowe Punkty** + **Rasowe** + **Inne**

Punkty Premiowe = **RZT** × **Poziom Manifestującego** ÷ 2 (Zaokrąglane w dół)
Punkty Mocy zużyte dzisiaj

Poziomy Mocy	Koszt	ST Rz. Obr. na Moc	Wild Surge Save DC
0	0		
1	1		
2	4		
3	5		
4	7		
5	9		
6	11		

Power Save DC = 10 + **WIS** + Power Level

EVADE ARROWS

Poziom **UNIKOWA PREMIA** **2** = (**_____** + 2) ÷ 4

ATUTY PREMIOWE

Poziom **5**

Poziom **8**

Poziom **11**

Poziom **14**

Poziom **17**

Poziom **20**

ZNANE MOCE

MOCE ZNANE	MAKSYMALNA MOC POZIOM	PUNKTY MOCY MAKSYMALNY KOSZT	Poziom Manifestującego
_____	_____	_____	_____

Moc

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

WIND READER

As a swift action while maintaining psionic focus, add your **WIS** bonus to ranged attack rolls.

UŻYCIA NA DZIEŃ = 3 + **Marksman Level** + **Inne**

Użycia dziś

□□□□	□□□□	□□□□
□□□□	□□□□	□□□□

FAVOURED WEAPON

☐ **Bows:** composite longbow, composite shortbow, longbow and shortbow

☐ **Crossbows:** double crossbow, hand crossbow, heavy crossbow, light crossbow, repeating heavy crossbow and repeating light crossbow

☐ **Spears:** javelin, lance, pilum, shortspear, spear and trident

Poziom ☐ **Thrown:** blowgun, bolas, boomerang, chakram, club, dagger, dart, halfling sling staff, javelin, light hammer, net, shortspear, shuriken, sling, spear, starknife, throwing axe, trident and wooden stake

COMPETENCE BONUS **2** = (**_____** + 2) ÷ 4 + **Inne**

COVER FIRE

Fire an arrow into a square (AC 10) to distract an enemy instead of doing damage. If enemy fails a reflex save, they're staggered for one round. A confirmed critical does normal damage.

Poziom **UNIKOWA PREMIA** **4** = 10 + **ZR** + (**_____** ÷ 2)

DISENGAGE

Poziom **7** When moving out of a threatened square, expend psionic focus to add **WIS** to Acrobatics rolls to evade attacks of opportunity. Move at full speed without increasing Acrobatic rolls.

DEFENSIVE SHOT

Poziom **13** Make ranged attacks without provoking attacks of opportunity.

RANGED SPECIALIST

Poziom Critical multiplier is one higher. **19** If you have the Far Shot feat, suffer no penalty for range increments instead.