

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

=

+

(÷ 4)

(Zaokrąglane w dół)

□□□ □□□

□□□ □□□

□□□ □□□

PERFECT STRIKE TODAY

(Zaokrąglane w dół)

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

☐ Precyzyjne Targeting

☐ Strzał w Biegu

☐ Chwytnie Strzał

JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY LECZENIA

Poziom Mnicha

7

=

DIAMENTOWA DUSZA

Poziom

13

CZARY NA CZARY

Poziom Mnicha

= 10 +

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

dni

=

RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom Mnicha

= 10 + (÷ 2) + RZT

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 z Ataku bez Broni

Mały / Duży

Obrażenia

1

■

k6

k4 / k8

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 WIS instead of DEX 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 - 1 ki point

Redukuje efekty spadania używając ściany

5

Wysoki Skok

Ki Arrows

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania oportych na

+20do testów skakania 1 punkt ki

Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point

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 - 2 punkty ki

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 - 1 punkt ki

Ignore total concealment or cover - 2 punkty ki

Ignore total cover, fire around corners - 3 punkty ki

12

2k6

k10 / 3k6

Daleki krok

Szybkie Poruszanie się +12m

Powolny Upadek 18m

Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ki

(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

Use ki attacks with arrows as if they were melee

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 - 3 punkty ki

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

Rz. Obr. na Refleksy

Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST

15

Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku