

ZEN ARCHER

Poziom
Mnicha

PREMIA DO KLASY PANCERZA

KP PREMIA

+ KP

OMB PREMIA

+ OMB

Poziom
Mnicha

$$= RZT + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony,
nieobciążony lub nie pomaga

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAYPoziom
MnichaInne
Poziomy

$$= \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Inne Poziomy}}{4} \right)$$

(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
 - ☐ Doskonałszy Precyzyjny Strzał
 - ☐ Wielostrzał
 - ☐ Ruchliwość
 - ☐ Parting Shot

- Poziom 10
- ☐ Doskonałsze 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

= 10 +

DRŻĄCA PIĘŚĆ

DRŻENIE DNI

Poziom Mnicha

dni

=

RZ. ORB. NA
WYTRWAŁOŚĆ ST

Poziom 15

Poziom
Mnicha

$$= 10 + \left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

IDEALNE JA

Traktowany jako Przybysz

- Poziom 20
- Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty które działają na nie-przybyszów.
 - Redukcja obrażeń 10/chaos

MNICH

Obrażenia
Premiowe z Ataku
Mnicha Atuty bez Broni

Mały / Duży

1

■

k6

k4 / k8

Premia do KP
Grad Ciosów
Uderzenie bez broni
Perfect StrikeUse 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 6mTreat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of attack by 50ft - **1 ki point**
Redukuje efekty spadania używając ściany

5

Wysoki Skok
Ki ArrowsDodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania oportych na
+20 do 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 +9mMake 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 18mPrzemieszczaj 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 +15mOpóźniona 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 - **3 punkty ki**

20

2k10

2k8 / 4k8

Idealne Ja
Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

UDERZENIE KI

UDERZENIE KI

ILOŚĆ

Poziom Mnicha

=

$$\left(\frac{\text{Poziom Mnicha}}{2} \right) + RZT$$

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 + Wroga 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

ST 15 Zwinność

Rz. Obr. na Refleksy Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku