

## ZEN ARCHER

Poziom  
Mnicha

## PREMIA DO KLASY PANCERZA

## KP BONUS

+ KP

## OMB BONUS

+ OMB

$$\left. \begin{array}{l} + KP \\ + OMB \end{array} \right\} = RZT + \left( \frac{\text{Poziom Mnicha}}{4} \right)$$

(Zaokrąglane w dół)

Tylko gdy nieuzbrojony,  
nieobciążony lub nie pomaga

## PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE  
PER DAYPoziom  
MnichaInne  
Poziomy

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

(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

Weapon

## ATUTY PREMIOWE

- Poziom ☐ Zmysł Walki ☐ Odbijanie Strzał
- 1** ☐ Uniki ☐ Daleki Strzał
- ☐ Point-Blank Shot ☐ Precyzyjny Strzał
- ☐ Szybki strzał

- Poziom ☐ Focused Shot ☐ Doskonalszy Precyzyjny Strzał
- 6** ☐ Wielostrzał ☐ Ruchliwość
- ☐ Parting Shot

- Poziom ☐ Doskonalsze Trafienie ☐ Krytyczny Targeting
- 10** ☐ Strzał w Biegu ☐ Chwytnie Strzał

## JEDNOŚĆ CIAŁA

PUNKTY  
LECZENIA

Poziom

Poziom Mnicha

$$7 \left[ \text{Pole} \right] = \left[ \text{Poziom Mnicha} \right]$$

## DIAMENTOWA DUSZA

## CZARY RESISTANCE Poziom Mnicha

Poziom

$$13 \left[ \text{Pole} \right] = 10 + \left[ \text{Poziom Mnicha} \right]$$

## DRŻĄCA PIĘŚĆ

## DRŻENIE DNI Poziom Mnicha

Poziom

$$\left[ \text{Pole} \right] \text{ dni} = \left[ \text{Poziom Mnicha} \right]$$

Poziom

RZ. ORB. NA  
WYTRWAŁOŚĆ ST Poziom Mnicha

15

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

## 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

Armour Class Bonus

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

High Jump

Ki Arrows

Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania oportytch 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

Wholeness of Body

Ulecz swoje rany - **2 ki points**

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

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Powolny Upadek 21m

15

Quivering Palm

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

Empty Body

Przechodzi w stan eteryczny na minutę - **3 punkty ki**

20

2k10

2k8 / 4k8

Perfect Self

Powolny Upadek Dowolna Wysokość

Traktowany jako przybysz

## UDERZENIE KI

## UDERZENIE KI

ILOŚĆ

Poziom Mnicha

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

## UDERZENIE KI

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATICS

## RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR

ST Zwinności = Przeciwnika **CMD**

z połową prędkości

+10 do poruszania się z pełną prędkością

## RUCH PRZEZ POLE ZAJMOWANE PRZEZ WROGA

ST Zwinności = 5 + Wrogie **CMD**

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
<b>DŁUGI SKOK</b>	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
<b>WYSOKI SKOK</b>	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 Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

## UPADEK

ST 15 Zwinność

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku