ZEN ARCHER Poziom	*	MNICH							
Willicita /	Pozion	Premio	Obrażenia ^{we} z Ataku						
PREMIA DO KLASY PANCERZA	Mnicha	Aluty	bez Broni						
Poziom Mnicha OMB PREMIA = RZT + (÷ 4)	1		Mały / Duży k6 k4 / k8	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				
+ OMB (Zaokrąglane w dół)	2			Way of the Bow	Weapon Focus with one type of bow				
Tylko gdy nieuzbrojony, nieobciążony lub nie pomaga PERFECT STRIKE	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				
PERFECT STRIKE Poziom Inne PER DAY Mnicha Poziomy = + (÷ 4)	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				
PERFECT STRIKE (Zaokrąglane w dół) TODAY	5			Wysoki Skok Ki Arrows	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania oparty +20 do testów skakania 1 punkt ki Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point				
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.	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				
WAY OF THE BOW	7			Jedność Ciała	Ulecz swoje rany - 2 punkty ki				
Broń	8		k10 k8 / 2k8	Powolny Upadek 12m					
ATUTY PREMIOWE Zmysł Walki	9		NO / ZNO	Reflexive Shot Szybkie Poruszanie się +9m	Make attacks of opportunity with a bow (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)				
Poziom D Daleki Strzał Point-Blank Shot Drecyzyjny Strzał	10			Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.				
☐ Szybki strzał ☐ Focused Shot ☐ Doskonalszy Precyzyjny S	11 strzał			Trick Shot	Ignore concealment - 1 punkt ki Ignore total concealment or cover - 2 punkty ki Ignore total cover, fire around corners - 3 punkty ki				
Oziom ☐ Wielostrzał ☐ Ruchliwość ☐ Parting Shot Oziom ☐ Doskonalsze Trafienie Kritytyp pinet Targeting	12		2k6 k10 / 3k6	Daleki krok Szybkie Poruszanie się +12m Powolny Upadek 18m	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty (i (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)				
10 □ Strzał w Biegu □ Chwytanie Strzał	13			Diamentowa Dusza	Odporność na czary				
JEDNOŚĆ CIAŁA PUNKTY	14			Powolny Upadek 21m					
Poziom Mnicha 7 =	15			Drżąca Pięść Szybkie Poruszanie się +15m	Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)				
DIAMENTOWA DUSZA CZARY NA CZARY Poziom Mnicha	16		2k8 2k6 / 3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek 24m	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy				
Poziom CZARY NA CZARY Poziom Mnicha 13 = 10 +	17			Ponadczasowe Ciało Ki Focus Bow	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie Use ki attacks with arrows as if they were melee				
DRŻĄCA PIĘŚĆ DRŻENIE DNI Poziom Mnicha	18			Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)				
dni =	19			Puste Ciało	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki				
Poziom 15	RZ. ORB. NA Poziom 20				Traktowany jako przybysz okość				
$= 10 + (\div 2) + RZT$	UDERZENIE KI								
IDEALNE JA	UDERZ ILOŚĆ			ziom Mnicha	UDERZENIE KI				
Traktowany jako Przybysz Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty	11000		_ = (÷ 2) + RZT					
które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos	RUCF	H PRZ		AKROBA DŻONY OBSZAR Zwinności = Przeciwnika OMB	ATYKA z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością				
	RUCF	I PRZ	EZ POLE	ZAJMOWANE PRZEZ WRO 7winności = 5 + Wronie OMB					

ST Zwinności = 5 + Wrogie OMB							+10 do poruszania się z pełną prędkością					
DŁUGI SKOK	Odległość ST	,	3m 10	4,5m 15	6m 20	7,5m 25	9m 30	10,5m 35	12m 40	13,5m 45	15m 50	16,5m 55
WYSOKI SKO	Odległość K ST	,	0,6m 8	0,9m 12	1,2m 16	1,5m 20	1,8 24	2,1m 28	2,4m 32	2,7m 36	3m 40	3,3m 44
		Zwinn	ość +4		na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m							
CHWYTANIE KRAWĘDZZO Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej												
UPADEK	ST	15 Zwinność			Aby zignorować 3m obrażeń od upadku							