ZEN ARCHER Poziom Mnicha	K	MNICH				
	PozionPr	emio	Obrażenia ^{we} z Ataku			
▼ PREMIA DO KLASY PANCERZA ✓	Mnicha	Atuty	bez Broni			
KP BONUS Poziom				Armour Class Bonus Grad Ciosów	Use a full attack action for more attacks - bow only	
+ KP Mnicha	1		k 6	Uderzenie bez broni	Dłonie, stopy, kolana i łokcie są traktowane jak broń	
$\begin{array}{c} \hline \\ \text{OMB BONUS} \end{array} = RZT + \left(\begin{array}{c} \div 4 \end{array} \right)$			k4/k8	Perfect Strike	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				Szybkie Poruszanie się +3m	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)	
PERFECT STRIKE	(3			Zen Archery Point Blank Master	Use WIS instead of DEX for attacks with a bow Don't provoke attack of opportunity with chosen bow	
PERFECT STRIKE Poziom Inne	·		1.0	Uderzenie Ki (magia)	Treat unarmed attacks as magic weapons	
PER DAY Mnicha Poziomy	4		k8 k6/2k6	Powolny Upadek 6m	Increase range of attack by 50ft - 1 ki point Redukuje efekty spadania używając ściany	
= +(÷4)	-					
PERFECT STRIKE (Zaokrąglane w dół)	5			High Jump	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania op +20do testów skakania 1 punkt ki	
TODAY				Ki Arrows	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	6			Szybkie Poruszanie się +6m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.				Powolny Upadek 9m Way of the Bow 2	Weapon Specialisation with the same bow	
WAY OF THE BOW	7			Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - 2 ki points	
Weapon	8		k10	Powolny Upadek 12m		
	0		k8 / 2k8	Fowoilly opadek 12111		
ATUTY PREMIOWE ☐ Zmysł Walki ☐ Odbijanie Strzał	9			Reflexive Shot Szybkie Poruszanie się +9m	Make attacks of opportunity with a bow (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	
Poziom	10			Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek 15m	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.	
□ Szybki strzał	11			Trick Shot	Ignore concealment - 1 punkt ki	
☐ Focused Shot ☐ Doskonalszy Precyzyjny	- Strzał				Ignore total concealment or cover - 2 punkty ki Ignore total cover, fire around corners - 3 punkty ki	
Poziom ☐ Wielostrzał ☐ Ruchliwość	\vdash			Daleki krok	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - 2 punkty ci	
☐ Parting Shot	12		2k6	Szybkie Poruszanie się +12 m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
Poziom □ Doskonalsze Trafienie□Xr Ŋtypøint Targeting			k10 / 3k6	Powolny Upadek 18m		
10 ☐ Strzał w Biegu ☐ Chwytanie Strzał	13			Diamond Soul	Spell resistance	
JEDNOŚĆ CIAŁA	14			Powolny Upadek 21m		
PUNKTY Poziom LECZENIA Poziom Mnicha						
7 =	15			Quivering Palm Szybkie Poruszanie się +15m	Opóźniona Śmierć (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
	,		2k8	Uderzenie Ki (adamantyt)	Atak bez broni należy traktować jako oreż adamantyto vy	
DIAMENTOWA DUSZA	16		2k6/3k8	Powolny Upadek 24m	Mak bel brom harely transorate jake orgl addinantyto vy	
Poziom CZARY RESISTANCE Poziom Mnicha	17			Ponadczasowe Ciało	Nie podlega karom wynikających ze starzenia się i nie no	
= 10 +				Ki Focus Bow	Use ki attacks with arrows as if they were melee	
DRŻĄCA PIĘŚĆ	18			Szybkie Poruszanie się +18m Powolny Upadek 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
DRŻENIE DNI Poziom Mnicha	-					
dni =	19			Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - 3 punkty ki	
Poziom RZ. ORB. NA Poziom	20		2k10	Perfect Self	Traktowany jako przybysz	
WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha			2k8 / 4k8	Powolny Upadek Dowolna Wys	okosc	
$=10+(\div 2)+RZT$	×	UDERZENIE KI				
IDEALNE JA	UDERZ ILOŚĆ	ENII		riam Muicha	IIDEDZEME W	
Traktowany jako Przybysz	ILUSC			ziom Mnicha	UDERZENIE KI	
Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty			_] = (÷ 2) + RZT		
20 które działają na nie-przybyszów. Redukcja obrażeń 10/chaos				ACROBA	ATICS	
	RUCH	RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR z połową prędkośći				
		ST Zwinności = Przeciwnika CMD +10 do poruszania się z pełną prędkością				
	RUCH	PRZ		ZAJMOWANE PRZEZ WRO Zwinności = 5 + Wrogie CMD	GA z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełną prędkością	
			UI	ugic Olil		

DŁUGI SKOK

WYSOKI SKOK

UPADEK

Zwinność +4

ST 15 Zwinność

CHWYTANIE KRAWŞD2D Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

Odległość 1,5m 3m 4,5m 6m 7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m 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 DK ST 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku