ZEN ARCHER Poziom	``			MNI	СН
Willicita /	Pozion	Premio	Obrażenia <sup>we</sup> z Ataku		
PREMIA DO KLASY PANCERZA	Mnicha	Aluty	bez Broni		
+ KP  OMB PREMIA  = RZT + ( ÷ 4)	1		Mały / Duży <b>k6</b> <b>k4 / k8</b>	, Armour Class Bonus 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 <b>+3m</b> 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		<b>k8</b> k6/2k6	Uderzenie Ki (magia) Powolny upadek <b>6m</b>	Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of attack by 50ft - <b>1 ki point</b> Redukuje efekty spadania używając ściany
PERFECT STRIKE (Zaokrąglane w dół) TODAY	5			High Jump Ki Arrows	Dodaj liczbę poziomów Mnicha do testów skakania oparty +20do 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 <b>+6m</b> Powolny Upadek <b>9m</b> Way of the Bow <b>2</b>	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)  Weapon Specialisation with the same bow
WAY OF THE BOW	7			Wholeness of Body	Ulecz swoje rany - <b>2 punkty ki</b>
Weapon	8		k10 k8/2k8	Powolny Upadek 12m	
ATUTY PREMIOWE   Zmysł Walki	9		NO / ZRO	Reflexive Shot Szybkie Poruszanie się <b>+9m</b>	Make attacks of opportunity with a bow (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
Poziom Point-Blank Shot Precyzyjny Strzał	10			Uderzenie Ki (praworządność) Powolny Upadek <b>15m</b>	Atak bez broni jest traktowany jako oręż praworządna.
☐ Szybki strzał ☐ Focused Shot ☐ Doskonalszy Precyzyjny S	<b>11</b> trzał			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 zinet Targeting	12		2k6 k10/3k6	Daleki krok Szybkie Poruszanie się <b>+12m</b> Powolny Upadek <b>18m</b>	Przemieszczaj się magicznie w przestrzeni - <b>2 punkty</b> (in which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)
<b>10</b> □ Strzał w Biegu □ Chwytanie Strzał	13			Diamond Soul	Spell resistance
JEDNOŚĆ CIAŁA PUNKTY	14			Powolny Upadek <b>21m</b>	
Poziom Mnicha 7 =	15			Quivering Palm Szybkie Poruszanie się <b>+15</b> m	Opóźniona Śmierć (which grants <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)
DIAMENTOWA DUSZA	16		2k8 2k6/3k8	Uderzenie Ki (adamantyt) Powolny Upadek <b>24m</b>	Atak bez broni należy traktować jako oręż adamantyto vy
Poziom CZARY NA CZARY Poziom Mnicha	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 <b>+18m</b> Powolny Upadek <b>27m</b>	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
dni =	19			Empty Body	Przechodzi w stan eteryczny na minutę - <b>3 punkty ki</b>
Poziom RZ. ORB. NA WYTRWAŁOŚĆ ST Mnicha	20		2k10 2k8/4k8	Perfect Self Powolny Upadek <b>Dowolna Wys</b>	Traktowany jako przybysz <b>okość</b>
=10+( ÷2)+RZT	UDERZENIE KI				
iDEALNE JA	UDER				
Traktowany jako Przybysz  Poziom Odporny na Zauroczenie Osoby i inne efekty	ILOŚĆ		= (	ziom Mnicha  + 2 ) + RZT	UDERZENIE KI
20 które działają na nie-przybyszów.  Redukcja obrażeń 10/chaos			`.	ACROBA	ATICS
	RUCH PRZEZ ZAGROŻONY OBSZAR z połową prędkośći ST Zwinności = Przeciwnika OMB +10 do poruszania się z pełną prędkością				
	RUCE	H PRZ		ZAJMOWANE PRZEZ WRO	GA z połową prędkośći +10 do poruszania się z pełna predkościa

 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

CHWYTANIE KRAW\$D2D Rz. Obr. na Refleks Jeśli nie powiedzie się test skoku o 4 lub mniej

na każde 3m twojego standardowego ruchu powyżej 9m

Aby zignorować 3m obrażeń od upadku

Zwinność +4

ST 15 Zwinność

UPADEK