Nivel de MONJE **ARQUERO ZEN** Daño Nivel de Dotes **BON CLASE DE ARMADURA** Golpe Monjadicionales Armas Bonif. CA Bonificador de Armadura Peq / Gde Nivel de Ráfaga de Golpes Use a full attack action for more attacks - bow only d6 + 1 Monje Impacto sin Arma Trata manos, pies, rodillas y codos com armas d4/d8 Perfect Strike Roll attack twice when using a monk weapon **BONUS BMC** 2 Way of the Bow Weapon Focus with one type of bow (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura, Movimiento Rápido +10 ft (el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) sin carga, y no indefenso Arquería Zen Usa **SAB**en vez de **DES**para ataques con un arco 3 PERFECT STRIKE Point Blank Master Don't provoke attack of opportunity with chosen bow PERFECT STRIKE Nivel de Niveles Reserva de Ki (mágico) Treat unarmed attacks as magic weapons d8 AL DÍA Monje No-Monie Increase range of attack by 50ft - 1 punto ki 4 d6/2d6 Caída Lentificada 20 Reduce altura efectiva de caída usando un muro ÷ 4 Gran salto Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para salta (Redondear abaio) PERFECT STRIKE +20a pruebas de salto - 1 punto de ki 5 HOY Flechas Ki Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 punto ki Announce before making an attack using a kama, nunchaku, Movimiento Rápido +20 ft (el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar) quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the 6 Caída Lentificada 30' higher result. If one attack is within critical threat range, Way of the Bow 2 Weapon Specialisation with the same bow the other is the confirmation roll. Cura tus propias heridas - 2 puntos ki Camino del arco 7 Plenitud corporal Arma d10 8 Caída lentificada 40 ft d8 / 2d8 Reflexive Shot Hace ataques de oportunidad con un arco **DOTES ADICIONALES** 9 Movimiento Rápido +30 ft (el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar □ Reflejos de Combate □ Desviar flechas Reserva Ki (legal) Trata ataques sin arma como armas legales Nivel □ □ □ Esquiva □ Disparo a larga distancia 10 Caída Lentificada 50' 1 ☐ Disparo a bocajarro ☐ Disparo Preciso Trick Shot Ignora ocultamiento - 1 punto ki □ Disparo rápido 11 Ignora ocultamiento total o cobertura - 2 puntos ki ☐ Focused Shot ☐ Disparo Preciso Mejorado Ignore total cover, fire around corners - 3 puntos ki Nivel ☐ Disparos múltiples □ Movilidad 6 Paso abundante Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos k 2.46 ☐ Parting Shot Movimiento Rápido +40 ft 12 (el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar d10 / 3d6 Caída lentificada 60 ft ☐ Crítico Mejorado ☐ Puntería precisa Nivel 10 ☐ Disparo a la carrera ☐ Atrapar flechas 13 Alma diamantita Resistencia a Conjuros **Plenitud Corporal** Caída lentificada 70 ft 14 PUNTOS **CURACIÓN** Nivel de Monje Nivel Palma temblorosa Muerte Retrasada 15 7 Movimiento Rápido +50' (el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como armas adamantinas 248 ALMA DIAMANTINA 16 Caída lentificada 80 ft 2d6/3d8 RESISTENCIA A CONJUNIVESde Monje Nivel Cuerpo Eterno Sin penalización por edad o envejecimiento artificial 17 13 = 10 + Usa ataques ki con flechas como si fueran de melee Ki Focus Bow Movimiento Rápido +60' (el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar Palma Temblorosa 18 Caída Lentificada 90 DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje 19 Cuerpo vacío Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de días Nivel Yo perfecto Considerado un Ajeno 2d10 CD SALV CD Nivel de 20 15 Caída lentificada Cualquier distancia 2d8 / 4d8 Monie RESERVA DE KI CAPACIDAD **YO PERFECTO** RESERVA KI RESERVA DE K Nivel de Monie Considerado un Ajeno Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que 20 afecten a no ajenos. **ACROBACIAS** Reducción de daño 10/Caótico MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA a mitad de velocidad

CD Acrobacias = Del oponente BMC								+10 a movimiento a vel. completa						
MUEVE A TRAVÉS				A DEL 1 + DMC o				d de velo novimie		l. comp	leta			
Dista SALTO DE LONGIT		•	10' 10	15' 15	20' 20	25' 25	30' 30	35' 35	40' 40	45' 45	50' 50	55' 55		
Dista GRAN SALTO	ncia CD		2' 8	3' 12	4' 16	5' 20	6' 24	7' 28	8' 32	9' 36	10' 40	11' 44		
Habilidad Acrobacias 姫 cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'														
COGER SALIENTE	E CD 20 Salv. Reflejos			si fal	si falla un salto por 4 o menos									
CAÍDA	CAÍDA CD			15 Acrobacias			Ignorar 10' de daño de caída							