MONJE ARQUERO ZEN Daño Nivel de Dotes **BON CLASE DE ARMADURA** Golpe Monj≜dicionales in Arma **BONUS** CA **Armour Class Bonus** Peq / Gran 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 como armas d4/d8 Perfect Strike Roll attack twice when using a monk weapon **BON BONUS** 2 Way of the Bow Weapon Focus with one type of bow (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura, Movimiento Rápido +10' (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) sin carga, y no indefenso Arquería Zen Usa WISen vez de DEX for attacks with a bow 3 PERFECT STRIKE Point Blank Master Don't provoke attack of opportunity with chosen bow PERFECT STRIKE Nivel de Niveles Treat unarmed attacks as magic weapons Reserva Ki (mágico) d8 AL DÍA Monje No-Monie Increase range of attack by 50ft - 1 punto ki 4 d6/2d6 Caída lentificada 20 ft Reduce altura de caida, usando un muro ÷ 4 High Jump Añade el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto (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' (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the 6 Ralentizar Caída 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. Camino del arco 7 Wholeness of Body Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki Weapon d10 8 Ralentizar Caída 40' d8 / 2d8 Reflexive Shot Hace ataques de oportunidad con un arco **DOTES ADICIONALES** 9 Movimiento Rápido +30' (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) □ Reflejos de Combate □ Desviar Flechas Reserva de Ki (legal) Trata ataques sin arma como armas legales Nivel □ □ □ Esquiva □ Disparo a larga distancia 10 Ralentizar Caída 50' ☐ Disparo a bocajarro ☐ Disparo Preciso 1 Trick Shot Ignora ocultamiento - 1 punto ki □ Disparo rápido 11 Ignore total concealment or cover - 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' (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) 12 d10 / 3d6 Ralentizar Caída 60' ☐ Crítico Mejorado ☐ Puntería precisa Nivel 10 ☐ Disparo a la carrera ☐ Atrapar Flechas Diamond Soul 13 Spell resistance PLENITUD CORPORAL Ralentizar Caída 70' 14 PUNTOS CURACIÓN Nivel Monje Nivel Ouivering Palm Muerte Retrasada 15 7 Movimiento Rápido +50' (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Reserva Ki (adamantino) Trata ataques sin arma como armas adamantinas 248 ALMA DIAMANTINA 16 Ralentizar Caída 80' 2d6/3d8 RESISTENCIA A CONJURVIVE 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' (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) Palma Temblorosa 18 Ralentizar Caída 90' DÍAS DAYS Nivel Monje **Empty Body** 19 Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki días Nivel Perfect Self Considerado un Ajeno 2d10 SALV DE Nivel de 20 Ralentizar Caída Cualquier distancia 2d8 / 4d8 FORTALEZA CD Monie RESERVA DE KI CAPACIDAD YO PERFECTO RESERVA KI RESERVA DE K Nivel Monie Considerado un Ajeno ÷ 2) + Nivel Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico

				A	CROB	ATIC	S						
MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA CD Acrobacias = DMC del CMD								a mitad de velocidad +10 al movimiento a vel. completa					
MUEVE A TRAVÉS					ENEMI del CM			d de velo movimi	ocidad ento a v	el. comp	oleta		
Dista	ncia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'	
SALTO DE LONGIT	UD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
Distancia		1'	2'	3'	4'	5'	6ft	7ft	8'	9'	10'	11'	
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	
		Hab	ilidad A	crobacia	as +p4brc	ada 10'	de tu m	ovimien	to están	dar por	encima	de 30'	
COGER SALIENTE	CD 20 Salv Ref			si fal	si falla un salto por 4 o menos								
CAÍDA	CD 15 Acrobacias			Ignor	Ignorar 10' de daño de caída								