Nivel de MONJE **ARQUERO ZEN** Daño Nivel de Dotes **Bonus Clase Armadura** Golpe Monjadicionales Armas **BONUS CA Armour Class Bonus** 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 (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 Reserva 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 ft Reduce altura de caida, usando un muro ÷ 4 High Jump Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para salta (Redondear abaio) PERFECT STRIKE +20a pruebas de Saltar - 1 punto 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 (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the 6 Caída lentificada 30 ft 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 ki Weapon d10 8 Caída lentificada 40 ft d8 / 2d8 Reflexive Shot Hace ataques de oportunidad con un arco **DOTES ADICIONALES** 9 Movimiento Rápido +30 ft (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) □ Reflejos de Combate □ Desviar flechas Trata ataques sin arma como armas legales Reserva Ki (legal) Nivel □ □ □ Esquiva □ Disparo a larga distancia 10 Caída lentificada 50 ft ☐ Disparo a bocajarro ☐ Disparo Preciso 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 ft (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) 12 d10 / 3d6 Caída lentificada 60 ft ☐ Crítico mejorado ☐ Puntería precisa Nivel 10 ☐ Disparo a la carrera ☐ Atrapar flechas Diamond Soul 13 Spell resistance **Plenitud Corporal** Caída lentificada 70 ft 14 PUNTOS CURACIÓN Nivel Monje Nivel **Ouivering Palm** Muerte Retrasada 15 7 Movimiento Rápido +50 ft (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Reserva Ki (adamantino) 2d8 Trata ataques sin arma como armas adamantinas ALMA DIAMANTINA 16 Caída lentificada 80 ft 2d6/3d8 RESISTENCIA CONJURONivel 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 ft (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) Palma Temblorosa 18 Caída lentificada 90 ft DÍAS DAYS Nivel Monje 19 **Empty Body** Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki días Nivel Perfect Self Considerado un Ajeno 2d10 CD SALV DC Nivel de 20 15 Caída lentificada Cualquier distancia 2d8 / 4d8 Monie RESERVA KI CAPACIDAD **YO PERFECTO** Nivel Monie Considerado un Ajeno $\div 2$) + SAB Nivel Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction 10/Caótico **ACROBATICS**

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA CD Acrobacias = DMC del CMD								a mitad velocidad +10 al movimiento a vel. completa						
	MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD								a mitad velocidad +10 al movimiento a vel. completa					
	Dista SALTO DE LONGIT			10ft 10	15ft 15	20ft 20	25ft 25	30ft 30	35ft 35	40ft 40	45ft 45	50ft 50	55ft 55	
	GRAN SALTO Distancia			2ft 8 lidad Ac	3ft 12 robacias	4ft 16 s+o4ara.c	5ft 20 ada 10	6ft 24 ft de tu r	7ft 28 novimie	8ft 32 nto esta	9ft 36 Indar po	10ft 40	11ft 44 a de 30ft	
	COGER SALIENTE		20 Salv. Reflejos 15 Acrobacias			si falla	si falla un salto por 4 o menos ignorar 10ft de daño de caída							