Nivel de MONJE **ARQUERO ZEN** Daño Nivel de Dotes **Bonus Clase Armadura** Golpe Monjadicionales Armas BON A 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 **BON BMC** 2 Way of the Bow Weapon Focus with one type of bow (Redondear abajo) Bonus solo aplica sin armadura, Movimiento Rápido +10' (el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar) sin carga, y no indefenso Arquería Zen Usa SABen vez de DESpara 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 ft Reduce altura efectiva de caída usando un muro ÷ 4 Gran salto Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para sal a (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' (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 de ki Camino del arco 7 Plenitud corporal Arma d10 8 Caída Lentificada 40 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 ft ☐ Disparo a bocajarro ☐ Disparo Preciso 1 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' ☐ 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 Monje Nivel Palma temblorosa Muerte Retrasada 15 7 Movimiento Rápido +50 ft (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' 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 Bánido +60 ft (el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar Palma Temblorosa 18 Caída lentificada 90 ft DÍAS TEMBLOR Nivel Monje 19 Cuerpo vacío Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki 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 Monie Considerado un Ajeno ÷ 2) + SAB Nivel Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que 20 afecten a no ajenos. **ACROBACIAS** Reducción de daño 10/Caótico

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA CD Acrobacias = DMC del Oponente							a mitad de velocidad +10 a movimiento a vel. completa					
MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO a mitad de velocidad CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente +10 a movimiento a vel. completa												
Distand		10' 10	15ft 15	20' 20	25ft 25	30ft 30	35′ 35	40′ 40	45ft 45	50ft 50	55' 55	
GRAN SALTO Distance	cia 1ft CD 4	2' 8	3ft 12	4ft 16	5′ 20	6ft 24	7' 28	8′ 32	9ft 36	10' 40	11ft 44	
Habilidad Acrobacias †∕ara cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft												
COGER SALIENTE	CD 20	20 Salv. Reflejos			si falla un salto por 4 o menos							
CAÍDA	CD 15	Acrobaci	as	ignor	ignorar 10ft de daño de caída							