

ARQUERO ZEN

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

$$= SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

Bonus solo aplica sin armadura, sin carga, y no indefenso

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

$$= \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

(Redondear abajo)

PERFECT STRIKE HOY

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.

Camino del arco

Arma

DOTES ADICIONALES

☐ Reflejos de Combate ☐ Desviar flechas

Nivel 1 ☐ Esquiva ☐ Disparo a larga distancia
☐ Disparo a bocajarro ☐ Disparo Preciso
☐ Disparo rápido

Nivel 6 ☐ Focused Shot ☐ Disparo Preciso Mejorado
☐ Disparos múltiples ☐ Movilidad
☐ Parting Shot

Nivel 10 ☐ Crítico Mejorado ☐ Puntería precisa
☐ Disparo a la carrera ☐ Atrapar Flechas

Plenitud Corporal

PUNTOS CURACIÓN

$$\text{Nivel 7} = \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right)$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

$$\text{Nivel 13} = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right)$$

Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR

$$\text{Nivel 15} = \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) \text{ días}$$

CD SALV CD

$$\text{Nivel 15} = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20 Inmune a Hechizar Persona y otros efectos que afecten a no ajenos.

Reducción de daño 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje

Daño Golpe Sin Arma

1

■

d6

d4 / d8

Bonificador de Armadura
Ráfaga de Golpes
Impacto sin Arma
Perfect Strike

Use a full attack action for more attacks - bow only
Trata manos, pies, rodillas y codos com armas
Roll attack twice when using a monk weapon

2

■

Way of the Bow

Weapon Focus with one type of bow

3

Movimiento Rápido +10 ft
Arquería Zen
Point Blank Master

(el cual otorga +4a pruebas de Acrobacia para saltar)
Usa SABen vez de DESpara ataques con un arco
Don't provoke attack of opportunity with chosen bow

4

d8

d6 / 2d6

Reserva de Ki (mágico)
Caída lentificada 20 ft

Treat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of attack by 50ft - 1 punto ki
Reduce altura efectiva de caída usando un muro

5

Gran salto
Flechas Ki

Añade niveles de monje a pruebas Acrobacias para saltar
+20a pruebas de salto - 1 punto de ki
Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 punto ki

6

■

Movimiento Rápido +20'
Caída Lentificada 30'
Way of the Bow 2

(el cual otorga +8a pruebas de Acrobacia para saltar)
Weapon Specialisation with the same bow

7

Plenitud corporal

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída lentificada 40 ft

9

Reflexive Shot
Movimiento Rápido +30 ft

Hace ataques de oportunidad con un arco
(el cual otorga +12a pruebas de Acrobacia para saltar)

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída Lentificada 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Trick Shot

Ignora ocultamiento - 1 punto ki
Ignora ocultamiento total o cobertura - 2 puntos ki
Ignore total cover, fire around corners - 3 puntos ki

12

2d6

d10 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40 ft
Caída Lentificada 60'

Se desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos ki
(el cual otorga +16a pruebas de Acrobacia para saltar)

13

Alma diamantita

Resistencia a Conjuros

14

■

Caída Lentificada 70'

15

Palma temblorosa
Movimiento Rápido +50 ft

Muerte Retrasada
(el cual otorga +20a pruebas de Acrobacia para saltar)

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída Lentificada 80'

Trata ataques sin arma como armas adamantinas

17

Cuerpo Eterno
Ki Focus Bow

Sin penalización por edad o envejecimiento artificial
Usa ataques ki con flechas como si fueran de melee

18

■

Movimiento Rápido +60 ft
Caída Lentificada 90'

(el cual otorga +24a pruebas de Acrobacia para saltar)

19

Cuerpo vacío

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Yo perfecto
Caída lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD RESERVA KI

Nivel de Monje

$$= \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

RESERVA DE KI

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = Del oponente BMC

a mitad de velocidad
+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

a mitad de velocidad
+10 a movimiento a vel. completa

	Distancia	5'	10'	15'	20'	25'	30'	35'	40'	45'	50'	55'
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Distancia	1'	2'	3'	4'	5'	6'	7'	8'	9'	10'	11'
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias +4 por cada 10' de tu movimiento estándar por encima de 30'

COGER SALIENTE CD 20 Salv Ref

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída