

# ARQUERO ZEN

Nivel de Monje

## Bonus Clase Armadura

Bonif. CA

+ CA

BON BMC

+ DMC

Nivel de Monje

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

(Redondear abajo)

Bon sólo se aplica sin armadura, sin carga y no indefenso

## PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

=

+ (  $\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4}$  )

(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

Nivel 7

Nivel de Monje

=

## ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURO

Nivel 13

= 10 +

## Palma Temblorosa

DÍAS TEMBLOR Nivel de Monje

días =

Nivel 15

CD SALV CD

Nivel de Monje

= 10 + (  $\frac{\text{Nivel de Monje}}{2}$  ) + 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 el nivel de monje a Acrobacias para pruebas de salto  
+20a pruebas de salto - 1 punto de ki  
Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 punto ki

6

■

Movimiento Rápido +20 ft  
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 ki

8

d10  
d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

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'  
Caída lentificada 60 ft

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 ft

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 ft

(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

=

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

RESERVA DE KI

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ACROBACIAS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = DMC del Oponente

+10 a movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

a mitad de velocidad

CD Acrobacias = 5 + DMC del oponente

BMC0 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. Reflejos

si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA

CD 15 Acrobacias

Ignorar 10' de daño de caída