

ARQUERO ZEN

Nivel de Monje

BON CLASE DE ARMADURA

BON A CA

+ CA

BON BONUS

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAB + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{4} \right)$$

(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

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Niveles No-Monje}}{4} \right)$$

(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

Weapon

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

$$\text{Nivel 7} \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \text{Nivel Monje}$$

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA A CONJURACIÓN

$$\text{Nivel 13} \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \text{Nivel Monje}$$

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel Monje

$$\text{Nivel 15} \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ días} = \text{Nivel Monje}$$

CD DC

Nivel de Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Nivel de Monje}}{2} \right) + SAB$$

YO PERFECTO

Considerado un Ajeno

Nivel 20 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/Caótico

MONJE

Nivel de Dotes Monje adicionales

Daño Golpe Sin Arma

Peq / Gran

Armour Class Bonus

Ráfaga de Golpes
Arquería Zen
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

1

■

d6

d4 / d8

2

■

Way of the Bow

Weapon Focus with one type of bow

3

Movimiento Rápido +10'
Arquería Zen
Point Blank Master

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Usa WISEn vez de DEX for attacks with a bow
Don't provoke attack of opportunity with chosen bow

4

d8

d6 / 2d6

Reserva de Ki (mágico)

Caída Lentificada 20'

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

5

High Jump

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'
Caída Lentificada 30'
Way of the Bow 2

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

Weapon Specialisation with the same bow

7

Wholeness of Body

Cura tus propias heridas - 2 puntos de ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída Lentificada 40'

9

Reflexive Shot
Movimiento Rápido +30'

Hace ataques de oportunidad con un arco
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída Lentificada 50'

Trata ataques sin arma como armas legales

11

Trick Shot

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

12

2d6

d10 / 3d6

Paso abundante
Movimiento Rápido +40'
Caída Lentificada 60'

Desplaza mágicamente entre espacios - 2 puntos de ki
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caída Lentificada 70'

15

Quivering Palm
Movimiento Rápido +50'

Muerte Retrasada
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

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'
Caída Lentificada 90'

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Asume estado etéreo durante 1 minuto - 3 puntos de ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self
Caída Lentificada Cualquier distancia

Considerado un Ajeno

RESERVA DE KI

CAPACIDAD

RESERVA DE KI

Nivel Monje

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Nivel Monje}}{2} \right) + SAB$$

RESERVA DE KI

$\left[\begin{array}{cc} \square\square & \square\square \\ \square\square & \square\square \\ \square\square & \square\square \end{array} \right]$

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS DE CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 al movimiento a vel. completa

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

a mitad de velocidad

+10 al 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