

ARQUERO ZEN

Nivel de Monje

Bonus Clase Armadura

BONUS CA

+BONUS

BONUS BMC

+BONUS

Nivel de Monje

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

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE AL DÍA

Nivel de Monje

Niveles No-Monje

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

PERFECT STRIKE HOY

(Redondear hacia abajo)

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

Nivel 7

Nivel de Monje

=

ALMA DIAMANTINA

RESISTENCIA CONJURO

Nivel 13

= 10 +

Palma Temblorosa

DÍAS DAYS

Nivel de Monje

días =

CD SALV DC

Nivel 15

Nivel de Monje

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

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

Daño Golpe sin Armas

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus
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

(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

Caída lentificada 20 ft

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

5

High Jump

Flechas Ki

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

6

■

Movimiento Rápido +20 ft
Caída lentificada 30 ft
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 ki

8

d10

d8 / 2d8

Caída lentificada 40 ft

9

Reflexive Shot
Movimiento Rápido +30 ft

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

10

■

Reserva Ki (legal)
Caída lentificada 50 ft

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 ft
Caída lentificada 60 ft

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

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caída lentificada 70 ft

15

Quivering Palm
Movimiento Rápido +50 ft

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

16

2d8

2d6 / 3d8

Reserva Ki (adamantino)
Caída lentificada 80 ft

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

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Asume estado etereo durante 1 minuto - 3 puntos ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self
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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

MUEVE A TRAVÉS CASILLA AMENAZADA

CD Acrobacias = DMC del CMD

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

MUEVE A TRAVÉS DE LA CASILLA DEL ENEMIGO

CD Acrobacias = 5 + DMC del CMD

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

	Distancia	5'	10'	15ft	20ft	25ft	30ft	35ft	40ft	45ft	50ft	55ft
SALTO DE LONGITUD	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distancia	1ft	2ft	3ft	4ft	5'	6ft	7ft	8ft	9ft	10'	11ft
GRAN SALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Habilidad Acrobacias para cada 10ft de tu movimiento estandar por encima de 30ft

COGER SALIENTE CD 20 Salv. Reflejos si falla un salto por 4 o menos

CAÍDA CD 15 Acrobacias ignorar 10ft de daño de caída