

ZEN ARCHER

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

SAB

+ (

÷ 4

)

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE

Nível de Monge

Non-Monk Levels

PER DAY

=

+

(

÷ 4

)

(Arredonda para Baixo)

PERFECT STRIKE

TODAY

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.

WAY OF THE BOW

Arma

TALENTO BÔNUS

Reflexos em Combate

Desviar Objetos

Esquiva

Far Shot

Point-Blank Shot

Precise Shot

Rapid Shot

Nível 1

Focused Shot

Improved Precise Shot

Manysot

Mobilidade

Parting Shot

Nível 6

Improved Critical

Pinpoint Targeting

Shot on the Run

Flechas Arrebatadoras

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE VIDA

Nível 7

=

Nível de Monge

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível 13

= 10 +

Nível de Monge

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

dias

=

Nível 15

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

= 10 + (

÷ 2

) + SAB

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível 20

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

Damage reduction 10/chaotic

MONGE		
Dano de Ataque Desarmado		
Nível de talento	Monge	Bônus
1	■	peq / gde d6 d4 / d8 Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Perfect Strike Use a full attack action for more attacks - bow only Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas Roll attack twice when using a monk weapon
2	■	Way of the Bow Weapon Focus with one type of bow
3		Movimento Rápido +3m Zen Archery Point Blank Master (concede +4 para testes de acrobacias e saltar) Use SABao invés de DES para ataques com arco Don't provoke attack of opportunity with chosen bow
4		d8 d6 / 2d6 Piscina de KI (Magia) Queda Suave 6m Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of attack by 50ft - 1 ki point Reduce effective falling height using wall
5		Salto Alto Ki Arrows Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para saltar +20 para testes de saltar - 1 ki ponto Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point
6	■	Movimento Rápido +6m Queda Suave 9m Way of the Bow 2 (concede +8 para testes de acrobacias e saltar) Weapon Specialisation with the same bow
7		Wholeness of Body Heal your own wounds - 2 ki points
8		d10 d8 / 2d8 Queda Suave 40 ft
9		Reflexive Shot Movimento Rápido +9m Make attacks of opportunity with a bow (concede +12 para testes de acrobacias e saltar)
10	■	Piscina de KI (leal) Queda Suave 50 ft Considera ataque desarmado como Arma Leal
11		Trick Shot Ignore concealment - 1 ki point Ignore total concealment or cover - 2 ki point Ignore total cover, fire around corners - 3 ki point
12		2d6 d10 / 3d6 Abundant step Movimento Rápido +12m Slow Fall 18m Slip magically between spaces - 2 ki points (concede +16 para testes de acrobacias e saltar)
13		Alma de Diamante Resistência a Magia
14	■	Slow Fall 21m
15		Quivering Palm Fast Movement +15m Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		2d8 2d6 / 3d8 Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft Trata o ataque desarmado como arma de adamante
17		Corpo Atemporal Ki Focus Bow No age penalties or artificial ageing Use ki attacks with arrows as if they were melee
18	■	Fast Movement +18m Queda Suave 90 ft (concede +24 para testes de acrobacias e saltar)
19		Corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
20		2d10 2d8 / 4d8 Perfect Self Queda Suave Qualquer distancia Treated as outsider

Piscina de KI

Reserva de KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

= (

÷ 2

) + SAB

Piscina de KI

ACROBACIAS		
MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS		
CD de Acrobacia = do Oponente MCD		
MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO		
CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD		
com metade da velocidade +3m ao mover-se em velocidade máxima		
com metade da velocidade +3m ao mover-se em velocidade máxima		
PULO LONGO		
Distância		
CD		
PULO ALTO		
Distância		
CD		
Acrobacia +4		
for every 10ft of your standard move above 30ft		
SEGURAR NA BORDA		
20 Reflexos		
se falhar o pulo em 4 ou menos		
QUEDA		
CD 15 de Acrobacia		
ignora 3m de dano por queda		