

ZEN ARCHER

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

DMC BÔNUS

+ DMC

Nível de Monge

SAB

+ (

÷ 4

)

(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

Nível de Monge

Níveis de Não-monge

=

+

(

÷ 4

)

(Arredonda para Baixo)

GOLPE PERFEITO HOJE

(Arredonda para Baixo)

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

Tiro distante

Point-Blank Shot

Tiro Preciso

Tiro Rápido

Nível 1

Focused Shot

Tiro Preciso Melhorado

Tiros múltiplos

Mobilidade

Parting Shot

Nível 6

Crítico Aprimorado

Pinpoint Targeting

Tiro em movimento

Flechas Arrebatadoras

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível de Monge

7

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível de Monge

13

= 10 +

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

Nível de Monge

dias

=

Nível 15

Fortitude Resistência CD

Nível de Monge

= 10 + (

÷ 2

) + SAB

AUTO-PERFEIÇÃO

Tratado como extraplanar

Nível 20

Imune a Encantar Pessoa e outros efeitos que atingem não-extraplanares.

Redução de dano 10/caótico

| MONGE | | |
|----------------|--|--|
| Nível de Monge | Dano de Ataque Desarmado Bônus de Classe de Armadura Bônus de Classe de Armadura Rajada de Golpes Ataque Desarmado Golpe Perfeito | 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 |
| 1 | d6 d4 / d8 | |
| 2 | Way of the Bow | Weapon Focus with one type of bow |
| 3 | Fast Movement +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 | Reserva de KI (Magia) Queda Suave 6m |
| 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 | Integridade Corporal | Curar suas próprias feridas - 2 pontos de ki |
| 8 | d10 d8 / 2d8 | Slow Fall 12m |
| 9 | Reflexive Shot Movimento Rápido +9m | Make attacks of opportunity with a bow (concede +12 para testes de acrobacias e saltar) |
| 10 | Reserva 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 | Passo abundante Fast Movement +12m Queda Suave 18 m |
| 13 | Alma de Diamante | Resistência a Magia |
| 14 | Queda Suave 21m | |
| 15 | Mãos Vibrantes Fast Movement +15m | Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar) |
| 16 | 2d8 2d6 / 3d8 | Reserva de KI (adamantino) Queda Suave 24m |
| 17 | Corpo Atemporal Ki Focus Bow | Sem penalidades de idade ou envelhecimento artificial Use ki attacks with arrows as if they were melee |
| 18 | Movimento Rápido +18m Queda Suave 90 ft | (concede +24 para testes de acrobacias e saltar) |
| 19 | Corpo Vazio | Assume estado etéreo por 1 minuto - 3 pontos de ki |
| 20 | 2d10 2d8 / 4d8 | Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distancia Tratado como um extraplanar |

Reserva de KI

Reserva de KI

Reserva de KI

Reserva de KI

Reserva de KI

Reserva de KI

ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente MCD

com metade da velocidade
+3m ao mover-se em velocidade máxima

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD

com metade da velocidade
+3m ao mover-se em velocidade máxima

| | | | | | | | | | | | | |
|------------|-----------|------|----|------|----|------|-----|-------|-----|-------|-----|-------|
| | Distância | 1.5m | 3m | 4.5m | 6m | 7.5m | 10m | 10.5m | 12m | 13.5m | 15m | 16.5m |
| PULO LONGO | CD | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 | 55 |

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|----|------|
| | Distância | 30cm | 0.6m | 1.2m | 1.2m | 1.5m | 1.8m | 2.1m | 2.4m | 2.7m | 3m | 3.3m |
| PULO ALTO | CD | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 | 44 |

Acrobacia +4 para cada 6m do seu movimento padrão além de 9m

SEGURAR NA BORDA

20 em Testes de Reflexo

falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda