ZEN ARCHEK el do Monge MONGE Dano de Ataque Desarmado do Monajento BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA Bônus **CA BÔNUS** Bônus de Classe de Armadura peq / gde Nível do Monge Raiada de Golpes Use a full attack action for more attacks - bow only d6 Ataque Desarmado Trata mãos, pés, joelhos e cotovelos como armas dr. / ds = SAB + ÷ 4 **MDC** Bônus (Arredonda para Baixo) Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless PERFECT STRIKE PERFECT STRINE do Monge Non-Monk PER DAY Levels PERFECT STRIKE (Arredonda para Baixo) **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 □ Reflexos em Combate□ Desviar Objetos Nível 🗆 🗆 🗆 Esquiva ☐ Far Shot

Nível	⊔ ⊔ ⊔ Esquiva	□ Far Shot	
1	☐ Point-Blank Shot	☐ Precise Shot	
	☐ Rapid Shot		
	·		
Nível	☐ Focused Shot	☐ Improved Precise Shot	
6	☐ Manyshot	☐ Mobilidade	
0	□ Parting Shot		
Nível	☐ Improved Critical	☐ Pinpoint Targeting	
10	$\hfill\Box$ Shot on the Run	☐ Flechas Arrebatadoras	
•	INTEGRIDA	ADE CORPORAL	
	PONTOS DE CURA		
Nível	Níve	el de Monge	
7	_		
•	ALMA DE	E DIAMANTE	
Nível	MAGIA RESITÊNCI	A Nível de Monge	
13	= 1	0 +	
	~		
*	MAOS V	VIBRANTES -	
	VIBRANTES DIANÍN	vel de Monge	
	dias =		
Nível 15	RESISTÊNCIA FORTITUDE do Monge		
	= 10	$0+(\div 2)+SAB$	
		`	

Reserva de KI

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Nível Immune to Charm Person and other effects that

target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

		/ d8 Perfect Strike	Roll attack twice when using a monk weapon
2		Way of the Bow	Weapon Focus with one type of bow
3		Fast Movement +3m Zen Archery Point Blank Master	(concede +4para testes de acrobacias e saltar) Use SABao invés de DESpara ataques com arco Don't provoke attack of opportunity with chosen bow
4		Reserva de KI (Magia) 2d6 Slow Fall 6m	Treat unarmed attacks as magic weapons Increase range of attack by 50ft - 1 ki point Reduz a queda efetiva usando uma parede ou muralha
5		Salto Alto Ki Arrows	Adiciona nível do monge para testes de Acrobacia para +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 +8para testes de acrobacias e saltar) Weapon Specialisation with the same bow
7		Integridade Corporal	Heal your own wounds - 2 ki points
8		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		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		Abundant step Movimento Rápido +12m Queda Suave 18 m	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		Mãos Vibrantes Fast Movement +15m	Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16		Reserva de KI (adamantino / 3d8 Slow Fall 24m) 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		Movimento Rápido +18m Queda Suave 90 ft	(concede +24para testes de acrobacias e saltar)
19		Corpo Vazio	Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
20		10 Auto-Perfeição / 4d8 Queda Suave Qualquer dist	Tratado como um extra-planar

Nível de Monge

+ SAB

Piscina 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 com metade da velocidade

CD de Acrobacia = 5 + do Oponente **DMC** +3m ao mover-se em velocidade máxima Distância 1.5m 3m 4.5m 6m 7.5m 10m 10.5m 12m 13.5 15m 16.5m

PULO LONGO CD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 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 for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDAD 20 em Testes de Reflexe falhar o pulo em 4 ou menos **QUEDA** CD 15 de Acrobacia ignora 3m de dano por queda