7171	Λ TD	CITED	à
	$\Delta \mathbf{K}$	(ник	ľ

Nível de Monge

	^				
×	BONUS	DE CLA	SSE DE	ARMADURA	

+ CA	Nível de Monge
DMC BÔNUS = SAB	+ (÷ 4)
, DMC	(Arredonda para Baixo)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIE PER DAY	KE Nível de Monge	Non-Monk Levels	
=	:+	÷	4)
	PERFECT ST	TRIKE (Arredon	da 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			
Nível 1	□ Reflexos em Combate□ Desviar Objetos □ □ □ Esquiva □ Far Shot □ Point-Blank Shot □ Precise Shot □ Rapid Shot			
Nível 6	☐ Focused Shot ☐ Improved Precise Shot ☐ Manyshot ☐ Mobilidade ☐ Parting Shot			
Nível 10	□ Improved Critical□ Pinpoint Targeting□ Shot on the Run□ Flechas Arrebatadoras			
*	INTEGRIDADE CORPORAL			
Nível 7	PONTOS DE CURA Nível do Monge =			
•	ALMA DE DIAMANTE			
Nível 13	MAGIA RESITÊNCIA Nível do Monge = 10 +			
MÃOS VIBRANTES				
Nível 15	VIBRANTES DIANível do Monge dias = RESISTÊNCIA FORTITUDE Monge = 10 + (÷ 2) + SAB			

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

Nível Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/chaotic

			MIOI	GE -
D Nível de Monge		e Ataque Des	sarmado	
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			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		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 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 Slow Fall 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		d10 d8 / 2d8	Queda Suave 40 ft	
9			Reflexive Shot Movimento Rápido +9m	Make attacks of opportunity with a bow (concede +12para 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 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		2d8 2d6 / 3d8	Piscina de KI (adamante) Queda Suave 80 ft	Trata o ataque desarmado como arma de adamante

PISCINA DE KI

17

18

19

20

CAPACIDADE Nível do Monge

2d10

2d8 / 4d8

Corpo Atemporal

Fast Movement +18m

Queda Suave 90 ft

Ki Focus Bow

Corpo Vazio

Auto-Perfeição

Piscina	de KI

ACROBACIAS

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente MCD

Queda Suave Qualquer distancia

com metade da velocidade

No age penalties or artificial ageing

Tratado como um extra-planar

Use ki attacks with arrows as if they were melee

(concede +24para testes de acrobacias e saltar)

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

+3m ao mover-se em velocidade máxima

MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

com metade da velocidade CD de Acrobacia = 5 + do Oponente MCD +3m ao mover-se em velocidade máxima

7.5m 10m 10.5m 12m 13.5 15m 16.5m Distância 1.5m 3m 4.5m 6m **PULO LONGO** CD 5 10 15 20 30 35 40 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 CD 15 de Acrobacia **QUEDA** ignora 3m de dano por queda