

ZEN ARCHER

Nível de Monge

BÔNUS DE CLASSE DE ARMADURA

CA BÔNUS

+ CA

MDC Bônus

+ DMC

Nível de Monge

SAB

+ (

÷ 4

)

(Arredonda para Baixo)

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE

Nível de Monge

Non-Monk Levels

PERFECT STRIKE

TODAY

(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

Far Shot

Point-Blank Shot

Precise Shot

Rapid Shot

Focused Shot

Improved Precise Shot

Manyslot

Mobilidade

Parting Shot

Improved Critical

Pinpoint Targeting

Shot on the Run

Flechas Arrebatadoras

INTEGRIDADE CORPORAL

PONTOS DE CURA

Nível

Nível de Monge

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESITÊNCIA

Nível

Nível de Monge

MÃOS VIBRANTES

VIBRANTES DIAS

Nível

Nível de Monge

RESISTÊNCIA FORTITUDE

CD

Nível de Monge

AUTO-PERFEIÇÃO

Treated as an Outsider

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

Damage reduction 10/chaotic

MONGE		
Dano de Ataque Desarmado		
Nível de talento	Bônus	
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		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 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 saltar +20 para testes de saltar - 1 ki ponto Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point
6	■	Fast Movement +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 Heal your own wounds - 2 ki points
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	■	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	■	Queda Suave 21m
15		Mãos Vibrantes Movimento Rápido 15m Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16	■	2d8 2d6 / 3d8 Reserva de KI (adamantino) Slow Fall 24m Trata o ataque desarmado como arma de adamantite
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 Slow Fall 27m (concede +24 para testes de acrobacias e saltar)
19		Corpo Vazio Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points
20	■	2d10 2d8 / 4d8 Auto-Perfeição Queda Suave Qualquer distancia Tratado como um extra-planar

Reserva de KI

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

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 DMC

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

	Distância	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	10m	10.5m	12m	13.5	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

for every 10ft of your standard move above 30ft

SEGURAR NA BORDA

20 em Testes de Reflexo

ou falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda