

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 PER DAY

Nível de Monge

Non-Monk Levels

=

+

(÷ 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

Nível 1☐ 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

PONTOS DE VIDA

Nível 7

Nível de Monge

=

ALMA DE DIAMANTE

MAGIA RESISTÊNCIA

Nível 13

Nível de Monge

= 10 +

QUIVERING PALM

QUIVER DAYS

Nível de Monge

dias

=

Nível 15

RESISTÊNCIA FORTITUDE

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		
Nível de Monge	Dano de Ataque Desarmado Bônus de Classe de Armadura peq / gde	
1	<div>■</div> <div>d6</div> <div>d4 / d8</div>	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	<div>■</div>	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	<div>d8</div> <div>d6 / 2d6</div>	Piscina de KI (Magia) Slow Fall 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	<div>■</div>	Movimento Rápido +6m Slow Fall 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	<div>d10</div> <div>d8 / 2d8</div>	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	<div>■</div>	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	<div>2d6</div> <div>d10 / 3d6</div>	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	<div>■</div>	Queda Suave 21m
15		Quivering Palm Movimento Rápido 15m Delayed death (concede +20 para testes de acrobacias e saltar)
16	<div>2d8</div> <div>2d6 / 3d8</div>	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	<div>■</div>	Movimento Rápido +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	<div>2d10</div> <div>2d8 / 4d8</div>	Perfect Self Queda Suave Qualquer distancia Treated as outsider

Reserva de KI

PISCINA DE KI

CAPACIDADE

Nível de Monge

= (÷ 2) + SAB

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	13.5	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

CD 20 Reflexos

se falhar o pulo em 4 ou menos

QUEDA

CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda