ZEN ARCHER

Nível de Monge

×	BONUS	DE CL	ASSE D	E ARMA	IDURA

CA BÔNUS



Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

PERFECT STRIKE

TODAY

PERFECT STRIKE Nível de PER DAY Monge

Non-Monk Levels

PERFECT STRIKE (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					
Nível	□ □ □ Esquiva □ Far Shot					
1	☐ Point-Blank Shot ☐ Precise Shot					
	☐ Rapid Shot					
Nível	\square Focused Shot \square Improved Precise Shot					
6	☐ Manyshot ☐ Mobilidade					
	□ Parting Shot					
Nível	☐ Improved Critical ☐ Pinpoint Targeting					
10	\square Shot on the Run \square Flechas Arrebatadoras					
•	INTEGRIDADE CORPORAL					
	PONTOS DE CURA					
Nível 7	Nível de Monge					
-	=					
X	ALMA DE DIAMANTE					
Nível	MAGIA RESITÊNCIA Nível de Monge					
13	= 10 +					
``	QUIVERING PALM					
	QUIVER DAYS Nível de Monge					
	diag =					
Nível	dias					
15	RESISTÊNCIA FORTITUDE ivel de					
_	Monge					

PERFECT SELF

Treated as an Outsider

Nível Immune to Charm Person and other effects that

target non-outsiders. 20

Damage reduction 10/chaotic

*			MON	GE
D Nívelldæ Monge		e Ataque Des ònus	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 +4 para testes de acrobacias e saltar) Use SAB ao invés de DES para ataques com arco Don't provoke attack of opportunity with chosen bow
4		d8 d6/2d6	Reserva 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 +20para testes de saltar - 1 ki ponto Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point
6			Fast Movement +6m	(concede +8para testes de acrobacias e saltar)
			Slow Fall 9m Way of the Bow 2	Weapon Specialisation with the same bow
7			Wholeness of Body	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) Slow Fall 15m	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 Slow Fall 18m	Slip magically between spaces - 2 ki points (concede +16para testes de acrobacias e saltar)
13			Alma de Diamante	Resistência a Magia
14			Slow Fall 21m	
15			Quivering Palm 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
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	Perfect Self Queda Suave Qualquer distanc i	Treated as outsider ia

Nível de Monge

Reserva de KI

CAPACIDADE

Piscina de KI



ACROBACIAS

Piscina de KI

MOVER-SE POR QUADRADOS AMEAÇADOS

CD de Acrobacia = do Oponente **MCD**

com metade da velocidade

+3m ao mover-se em velocidade máxima

com metade da velocidade MOVER-SE PELO QUADRADO DO INIMIGO

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

7.5m 10m 10.5m 12m 13.5m 15m 16.5m Distância 1.5m 3m 4.5m 6m **PULO LONGO** CD 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 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 Reflexos se falhar o pulo em 4 ou menos **QUEDA** CD 15 de Acrobacia

ignora 3m de dano por queda