

ZEN ARCHER

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMC \end{array} \right\} = SAG + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

il Bonus si applica solo se si è senza armatura e non si è ingombrati o indifesi

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAYLivello
da MonacoLivelli
non da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right] + \left(\frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□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

TALENTI BONUS

☐ Riflessi di combattimento ☐ Deviare Frecce

Livello 1 ☐ ☐ ☐ Schivare ☐ Tiro Lontano
☐ Tiro Ravvicinato ☐ Colpo Accurato
☐ Tiro Rapido

Livello 6 ☐ Focused Shot ☐ Tiro Preciso Migliorato
☐ Manyshot ☐ Mobilità
☐ Parting Shot

Livello 10 ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Pinpoint Targeting
☐ Tirare in Movimento ☐ Afferrare Frecce

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

CURATI

Livello Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left[\text{ } \right]$$

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTATA

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left[\text{ } \right]$$

Palmo tremante

DURATA PALMO

Livello Monaco

$$\left[\text{ } \right] \text{ giorni} = \left[\text{ } \right]$$

SALVEZZA
TEMPRA CDLivello
da Monaco

$$\left[\text{ } \right] = 10 + \left(\frac{\text{Livello da Monaco}}{2} \right) + SAG$$

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello 20 Immune a Charmare Persone e altri effetti
che bersagliano i non Esterni
Riduzione del danno 10/caotico

MONACO

Livello Talenti
da MonacoDanno
Colpo
Senz'armi

P / G

1

■

d6

d4 / d8

Bonus alla Classe Armatura
Raffica di colpi
Colpo senz'armi
Perfect Strike

Use a full attack action for more attacks - bow only
Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi
Roll attack twice when using a monk weapon

2

■

Way of the Bow

Weapon Focus with one type of bow

3

Movimento veloce 3 m
Zen Archery
Point Blank Master

(fornisce +4 alle prove di Acrobazia per saltare)
Usa SAG invece di DES per attacchi con l'arco
Don't provoke attack of opportunity with chosen bow

4

d8

d6 / 2d6

Riserva Ki (Magica)
Caduta lenta 3 m

Treat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of attack by 50ft - 1 ki point
Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri

5

Salto in Alto
Ki Arrows

Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti
+20 Prove per i salti - 1 punto Ki
Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point

6

■

Movimento veloce 6 m
Slow Fall 9 m
Way of the Bow 2

(fornisce +8 alle prove di Acrobazia per saltare)
Weapon Specialisation with the same bow

7

Integrità del corpo

Curare le proprie ferite - 1 punto Ki

8

d10

d8 / 2d8

Caduta lenta 12 m

9

Reflexive Shot
Movimento veloce 10 m

Make attacks of opportunity with a bow
(fornisce +12 alle prove di Acrobazia per saltare)

10

■

Riserva Ki (Legale)
Caduta lenta 15 m

Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali

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

Passo abbondante
Movimento veloce 12 m
Caduta lenta 18 m

Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki
(fornisce +16 alle prove di Acrobazia per saltare)

13

Anima adamantina

Resistenza Inc.

14

■

Caduta lenta 21 m

15

Palmo tremante
Movimento veloce 15 m

Morte ritardata
(fornisce +20 alle prove di Acrobazia per saltare)

16

2d8

2d6 / 3d8

Riserva Ki (di Adamantio)
Caduta lenta 24 m

Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio

17

Corpo senza tempo
Ki Focus Bow

Nessuna penalità relativa all'età o invecchiamento artificiale
Use ki attacks with arrows as if they were melee

18

■

Movimento veloce 18 m
Caduta lenta 27 m

(fornisce +24 alle prove di Acrobazia per saltare)

19

Corpo vuoto

assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 punti Ki

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfezione interiore
Caduta lenta qualunque distanza

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello Monaco

$$\left[\text{ } \right] = \left(\frac{\text{Livello Monaco}}{2} \right) + SAG$$

RISERVA KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICI

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = DMC Avversario

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 5 + DMC Avversario

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

	Distanza	1,5 m	3 m	4,5 m	6 m	7,5 m	9 m	10,5 m	12 m	13,5 m	15 m	16,5 m
SALTO IN LUNGO	CD	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Distanza	0,3 m	0,6 m	1 m	1,2 m	1,5 m	1,8 m	2,1 m	2,4 m	2,7 m	3 m	3,3 m
SALTO IN ALTO	CD	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

+4 Acrobazia

per ogni 3 m del tuo movimento standard sopra i 9 m

AGGRAPPARSI

CD TS Riflessi 20

se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA

CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m