

ZEN ARCHER

Livello
da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAYLivello
da MonacoLivelli
non da Monaco

=

+ ($\div 4$)□□ □□
□□□ □□□
□□ □□□PERFECT STRIKE
TODAY (Arrotondato per difetto)

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

Weapon

TALENTI BONUS

□ Riflessi di combattimento □ Deviare Freccie

Livello □ □ □ Schivare

□ Far Shot

1 □ Point-Blank Shot

□ Precise Shot

□ Rapid Shot

Livello □ Focused Shot

□ Improved Precise Shot

6 □ Manyshot

□ Mobilità

□ Parting Shot

Livello □ Colpo Critico migliorato □ Pinpoint Targeting

10 □ Shot on the Run

□ Afferrare Freccie

INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

Livello CURATI

Livello da Monaco

7

=

Anima adamantina

RESISTENZA INCANTATI Livello da Monaco

Livello

13

= 10 +

Palmo tremante

QUIVER GIORNI Livello da Monaco

giorni =

Livello

15

SALVEZZA

TEMPRA CD

Livello da Monaco

= 10 + ($\div 2$) + SAG

PERFEZIONE INTERIORE

Trattato come un Esterno

Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti

20

che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno 10/caotico

MONACO

Livello Talenti
da MonacoDanno
Colpo

Senz'armi

Pcl / Grn

1

■

d6

d4 / d8

Armour Class Bonus

Raffica di colpi

Colpo senz'armi

Perfect Strike

Use a full attack action for more attacks - bow only
Tratta le mani, i piedi, le ginocchia ed i 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

(che garantisce +4ad Acrobazia)
Use **WIS** instead of **DEX** for attacks with a bow
Don't provoke attack of opportunity with chosen bow

4

d8

d6 / 2d6

Riserva Ki (Magiche)

Caduta lenta 3 m

Treat unarmed attacks as magic weapons
Increase range of attack by 50ft - **1 ki point**
Riduzione della altezza di caduta effettiva utilizzando

5

High Jump

Ki Arrows

Aggiungere il Livello da Monaco alle Prove di 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

Caduta lenta 10 m

Way of the Bow 2

(che garantisce +8ad Acrobazia)

Weapon Specialisation with the same bow

7

Wholeness of Body

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
(che fornisce +12ad Acrobazia)

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**
(che garantisce +16ad Acrobazia)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caduta lenta 21 m

15

Quivering Palm

Movimento veloce 15 m

Morte ritardata
(che fornisce +20ad Acrobazia)

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

(che garantisce +24ad Acrobazia)

19

Empty Body

assumere Forma eterea per 1 minuto - **3 ki points**

20

2d10

2d8 / 4d8

Perfect Self

Caduta lenta qualunque distanza

Trattato come Esterno

RISERVA KI

RISERVA KI
CAPACITÀ

Livello da Monaco

= ($\div 2$) + SAG

RISERVA KI

□□ □□
□□□ □□□
□□ □□□

ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = DMC CMD

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = 5 + DMC CMD

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

CATCH LEDGE

CD TS Riflessi 20

se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA

CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m