

## ZEN ARCHER

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

## CA BONUS

+ CA

## DMC BONUS

+ DMC

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

(Arrotondato 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

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

□□ □□  
□□□ □□□  
□□ □□□

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 FreccieLivello ☐ ☐ ☐ Schivare☐ Far Shot1 ☐ Point-Blank Shot☐ Precise Shot☐ Rapid ShotLivello ☐ Focused Shot☐ Improved Precise Shot6 ☐ Manyshot☐ Mobilità☐ Parting ShotLivello ☐ Colpo Critico migliorato ☐ Pinpoint Targeting10 ☐ Shot on the Run☐ Afferrare Freccie

## INTEGRITA' DEL CORPO

PF

Livello CURATI

Livello da Monaco

7

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

## Anima adamantina

RESISTENZA INCANTAZIONI Livello da Monaco

Livello

13

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

## Palmo tremante

QUIVER GIORNI Livello da Monaco

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

Livello

15

TS  
TEMPRA DCLivello  
da Monaco

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

## 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 StrikeUse 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(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)  
Use **WIS** instead of **DEX** for attacks with a bow  
Don't provoke attack of opportunity with chosen bow

4

d8  
d6 / 2d6Riserva Ki (Magica)  
Caduta lenta 3 mTreat 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 ArrowsAggiungere 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

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

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 mMake attacks of opportunity with a bow  
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

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 / 3d6Passo abbondante  
Movimento veloce 12 m  
Caduta lenta 18 mInfilarsi magicamente fra gli spazi - **2 punti Ki**  
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Caduta lenta 21 m

15

Quivering Palm  
Movimento veloce 15 mMorte ritardata  
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2d8  
2d6 / 3d8Riserva Ki (di Adamantio)  
Caduta lenta 24 m

Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio

17

Corpo senza tempo  
Ki Focus BowNessuna 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

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

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

20

2d10  
2d8 / 4d8Perfect Self  
Caduta lenta qualunque distanza

Trattato come Esterno

## RISERVA KI

RISERVA KI  
CAPACITÀ

Livello da Monaco

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

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

RISERVA KI

□□ □□  
□□□ □□□  
□□ □□□

## ACROBATICS

Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = **CMD**

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = **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
<b>SALTO IN LUNGO</b>	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
<b>SALTO IN ALTO</b>	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

AFFERRARE SPORGENZA Riflessi 20

se fallisci un salto di 4 o meno

CADUTA

CD 15 Acrobazia

ignorare il danno da caduta di 3 m