

ZEN ARCHER

Livello
Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

Livello
Monaco

$$= \text{SAG} + \left(\frac{\text{Livello Monaco}}{4} \right)$$

(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
MonacoLivelli
non da Monaco

=

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

(Arrotondato 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

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 migl.

□ Pinpoint Targeting

10 □ Shot on the Run

□ Afferrare Freccie

INTEGRITA' DEL CORPO

PF

Livello CURATI

Livello da Monaco

7 =

Anima adamantina

RES. RESISTANCE

Livello da Monaco

Livello 13 = 10 +

Palmo tremante

DURATA DAYS Livello da Monaco

giorni =

Livello 15 SALVEZZA
TEMPRA CDLivello
Monaco

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

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
Monaco bonusDanno
Colpo
Senz'armi

Pcl / Grn

Armour Class Bonus

1

■

d6

d4 / d8

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

(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 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

High Jump
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

(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
Fast Movement 9 m

Make 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 m

Infilarsi 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 m

Morte 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 Bow

Nessuna penalità relativa all'invecchiamento
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

=

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

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
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