Livello ZEN ARCHER da Monaco **MONACO** Danno Livello Talenti Colpo **BONUS CA** a Monacoonus Senz'armi **CA BONUS** Armour Class Bonus P/GLivello Raffica di colpi Use a full attack action for more attacks - bow only d6 1 da Monaco Colpo senz'armi Tratta mani, piedi, ginocchia e gomiti come armi d4/d8 Perfect Strike Roll attack twice when using a monk weapon **DMC** BONUS 2 Way of the Bow Weapon Focus with one type of bow (Arrotondato per difetto) il Bonus si applica solo se si è senza Movimento veloce 3 m (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) armatura e non si è ingombrati o indifesi Zen Archery Use WIS instead of DEX for attacks with a bow 3 PERFECT STRIKE Point Blank Master Don't provoke attack of opportunity with chosen bow PERFECT STRIKE Livello Livelli Treat unarmed attacks as magic weapons Riserva Ki (Magica) d8 non da Monaco da Monaco Increase range of attack by 50ft - 1 ki point 4 d6/2d6 Caduta lenta 3 m Riduzione altezza di caduta effettiva vicino ai muri ÷ 4 PERFECT STRIKE (Arrotondato per difetto) High Jump Aggiungi il liv. da Monaco ad Acrobazia per i salti +20Prove per i salti - 1 punto Ki 5 **TODAY** Ki Arrows Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point Announce before making an attack using a kama, nunchaku. Movimento veloce 6 m (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the 6 Slow Fall 9 m higher result. If one attack is within critical threat range, Way of the Bow 2 Weapon Specialisation with the same bow the other is the confirmation roll. Curare le proprie ferite - 1 punto Ki **WAY OF THE BOW** 7 Wholeness of Body Weapon d10 8 Caduta lenta 12 m d8 / 2d8 Make attacks of opportunity with a bow Reflexive Shot **TALENTI BONUS** 9 Fast Movement 9 m (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) ☐ Riflessi di combattim ☐t Deviare Frecce Riserva Ki (Legale) Tratta gli Attacchi senz'armi come Armi legali Livello □ □ □ Schivare ☐ Far Shot 10 Caduta lenta 15 m ☐ Point-Blank Shot ☐ Colpo Accurato Trick Shot Ignore concealment - 1 ki point ☐ Rapid Shot 11 Ignore total concealment or cover - 2 ki point ☐ Focused Shot ☐ Improved Precise Shot Ignore total cover, fire around corners - 3 ki point Livello □ Manvshot □ Mobilità Passo abbondante Infilarsi magicamente fra gli spazi - 2 punti Ki ☐ Parting Shot 2.46 12 Movimento veloce 12 m (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) d10 / 3d6 Caduta lenta 18 m Livello Colpo Critico migl. □ Pinpoint Targeting **10** ☐ Shot on the Run ☐ Afferrare Frecce Diamond Soul 13 Spell resistance INTEGRITA' DEL CORPO Caduta lenta 21 m 14 PF Livello CURATI Livello da Monaco Ouivering Palm Morte ritardata 15 7 Movimento veloce 15 m (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Riserva Ki (di Adamantio) Tratta gli Attacchi senz'armi come armi di adamantio 248 Anima adamantina 16 Caduta lenta 24 m 2d6/3d8 Livello da Monaco RES. RESISTANCE Livello Corpo senza tempo Nessuna penalità relativa all'invecchiamento 17 13 = 10 + Use ki attacks with arrows as if they were melee Ki Focus Bow Movimento veloce 18 m (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) Palmo tremante 18 Caduta lenta 27 m DURATA DAYS Livello da Monaco 19 **Empty Body** assumere Forma eterea per 1 minuto - 3 ki points giorni Livello Perfect Self Trattato come Esterno 2d10 SALVEZZA Livello 20 Caduta lenta qualunque distanza 2d8 / 4d8 TEMPRA CD da Monaco RISERVA KI RISERVA KI PERFEZIONE INTERIORE CAPACITÀ Livello da Monaco Trattato come un Esterno Livello Immune a Charmare Persone e altri effetti che bersagliano i non Esterni Riduzione del danno 10/caotico **ACROBATICS**

Movimento attraverso spazi minacciati a metà velocità CD Acrobazia = **CMD** +3 m al movimento a velocità piena

10

8

+4 Acrobazia

Distanza 0,3 m 0,6 m 1 m

Movimento attraverso lo spazio del nemico CD Acrobazia = CMD

SALTO IN LUNGO CD 5

SALTO IN ALTO

Distanza 1,5 m 3 m

CD 4

7.5 m 9 m 10.5 m 12 m 13.5 m 15 m 16.5 m 30 35 40 45 50 1.2 m 1,5 m 1,8 m 2,1 m 2,4 m 2,7 m 3 m 3.3 m 24 28 32 36 40 44

+3 m al movimento a velocità piena

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

a metà velocità

RISERVA KI

AGGRAPPARSI CD TS Riflessi 20 se fallisci un salto di 4 o meno ignorare il danno da caduta di 3 m **CADUTA** CD 15 Acrobazia

4,5 m 6 m

20

16

25

20

15

12