ZEN ARCHER

Livello da Monaco

BONUS CA

CA BONUS

+ CA

DMC BONUS

+ DMC

= SAG + (Livello da Monaco ÷ 4)

(per difetto)

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PER DAY

= Livello da Monaco + (Livelli non da Monaco ÷ 4)

(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

Livello 1
- ☐ Riflessi di combattimento
- ☐ Deviare Frecce
- ☐ ☐ ☐ Schivare
- ☐ Far Shot
- ☐ Point-Blank Shot
- ☐ Colpo Accurato
- ☐ Rapid Shot

Livello 6
- ☐ Focused Shot
- ☐ Improved Precise Shot
- ☐ Manyshot
- ☐ Mobilità
- ☐ Parting Shot

Livello 10
- ☐ Colpo Critico migl.
- ☐ Pinpoint Targeting
- ☐ Shot on the Run
- ☐ Afferrare Frecce

INTEGRITÀ DEL CORPO

Livello 7

PF CURATI = Livello da Monaco

Anima adamantina

Livello 13

RESISTENZA INCANTESIMI = 10 + Livello da Monaco

Palmo tremante

Livello 15

DURATA GIORNI = Livello da Monaco giorni

SALVEZZA TEMPRA CD = 10 + (Livello da Monaco ÷ 2) + SAG

PERFEZIONE INTERIORE

Livello 20

Trattato come un Esterno

Immune a Charmare Persone e altri effetti che bersagliano i non Esterni

Riduzione del danno **10/caotico**

MONACO

Livello da Monaco	Talenti bonus	Danno 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 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) 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 (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	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** 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 Fast Movement **9 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 agli incantesimi
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'invecchiamento 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 da Monaco ÷ 2) + SAG

RISERVA KI

ACROBATICS

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

Movimento attraverso lo spazio del nemico — a metà velocità
CD Acrobazia = **5 + DMC Avversario** — +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