

## ZEN ARCHER

Livello  
da Monaco

## BONUS CA

## CA BONUS

+ CA

## DMC BONUS

+ DMC

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

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

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Livelli non da Monaco}}{4} \right) \text{ (per difetto)}$$

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

☐ Riflessi di combattimento ☐ Deviare FreccieLivello ☐ ☐ ☐ Schivare☐ Far Shot1 ☐ Point-Blank Shot ☐ Colpo Accurato☐ Rapid ShotLivello ☐ Focused Shot☐ Improved Precise Shot6 ☐ Manyshot☐ Mobilità☐ Parting ShotLivello ☐ Colpo Critico migl.☐ Pinpoint Targeting10 ☐ Shot on the Run ☐ Afferrare Freccie

## INTEGRITÀ DEL CORPO

PF

CURATI

Livello

7

=

Livello  
da Monaco

## Anima adamantina

RESISTENZA INCANTESIMA Livello

Livello

13

= 10 +

Livello  
da Monaco

## Palmo tremante

DURATA PALMO

 giorni

=

Livello  
da MonacoLivello ☐ SALVEZZA

TEMPRA CD

Livello  
da Monaco

15

= 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 Monaco

Danno

Colpo

Senz'armi

P / G

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 Inc.

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

## RISERVA KI

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ACROBATICS

## Movimento attraverso spazi minacciati

CD Acrobazia = **DMC Avversario**

a metà velocità

+3 m al movimento a velocità piena

## Movimento attraverso lo spazio del nemico

CD Acrobazia = **5 + DMC Avversario**

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

## 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