

ZEN ARCHER

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

+

KMV

WE

+

Mönch-
stufe

÷ 4

(abrunden)

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE Mönch-
PRO TAG stufe Nicht-Mönchs-
Stufen

=

+

÷ 4

(abrunden)

□□□ □□□

□□□ □□□

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

Waffe

BONUSTALENTE

Stufe

1

☐ Kampfreflexe

☐ Ausweichen

☐ Point-Blank Shot

☐ Rapid Shot

☐ Geschosse abwehren

☐ Fernschuss

☐ Präzisionsschuss

Stufe

6

☐ Focused Shot

☐ Manyshot

☐ Parting Shot

☐ Verbesserter Präzisionsschuss

☐ Beweglichkeit

Stufe

10

☐ Verbsserter Kritischer Treffer

☐ Aus vollem Lauf schießen

☐ Fivepoint Targeting

☐ Geschosse fangen

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

7

=

Mönchstufe

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe

13

= 10 +

Mönchstufe

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Stufe

15

=

Mönchstufe

Zähigkeits-
wurf SG

= 10 +

÷ 2

WE

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe

20

Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch		
Schaden Waffenloser Schlag		
Mönch-Bonus- stufe	talente	
1	<div>klein/groß</div> <div>W6</div> <div>W4 / W8</div>	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Perfect Strike Use a full attack action for more attacks - bow only Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Roll attack twice when using a monk weapon
2		Way of the Bow Weapon Focus with one type of bow
3		Schnelle Bewegung +3 m Zen Archery Point Blank Master (gibt +4Akrobatik für Sprünge) Use WIS instead of DEX for attacks with a bow Don't provoke attack of opportunity with chosen bow
4	<div>W8</div> <div>W6 / 2W6</div>	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen 6m Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Erhöhe Reichweite eines Angriffs um 15m 1 ki point Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5		Hochsprung Ki Arrows Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Nutze Schadenswürfel des Waffenlosen Schlags für eine Runde
6		Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m Way of the Bow 2 (gibt +8Akrobatik für Sprünge) Weapon Specialisation with the same bow
7		Unversehrtheit des Körpers Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte
8	<div>W10</div> <div>W8 / 2W8</div>	Sturz abbremsen 12m
9		Reflexive Shot Schnelle Bewegung +9m Make attacks of opportunity with a bow (gibt +12Akrobatik für Sprünge)
10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
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	<div>2W6</div> <div>W10 / 3W6</div>	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (gibt +16Akrobatik für Sprünge)
13		Diamantseele Zauberresistenz
14		Sturz abbremsen 21m
15		Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge)
16	<div>2W8</div> <div>2W6 / 3W8</div>	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17		Zeitloser Körper Ki Focus Bow Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches Use ki attacks with arrows as if they were melee
18		Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m (gibt +24Akrobatik für Sprünge)
19		Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte
20	<div>2W10</div> <div>2W8 / 4W8</div>	Perfektes Selbst Sturz abbremsen jede Distanz Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

=

÷ 2

WE

Ki-Vorrat

□□□ □□□

□□□ □□□

□□□ □□□

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = Gegnerischer KMV

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITSPRUNG	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
HOCHSPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik +4

pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 15 (Akrobatik)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt
um 3m an Fallschaden zu ignorieren