

ZEN ARCHER

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

Mönch-
stufe

$$= WE + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PRO TAGMönch-
stufeNicht-Mönchs-
Stufen

$$\text{[Box]} = \text{[Box]} + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□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
- ☐ Kampfrelexe
 - ☐ Ausweichen
 - ☐ Point-Blank Shot
 - ☐ Rapid Shot
 - ☐ Geschosse abwehren
 - ☐ Fernschuss
 - ☐ Präzisionsschuss

- Stufe 6
- ☐ Focused Shot
 - ☐ Manyshot
 - ☐ Parting Shot
 - ☐ Verbesserte Präzisionsschuss
 - ☐ Beweglichkeit

- Stufe 10
- ☐ Verbesserte Kritischer Treffer
 - ☐ Aus vollem Lauf schießen
 - ☐ 15 Ki-Punkt Targeting
 - ☐ Geschosse fangen

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7

HEILUNGS-
PUNKTE

Mönchstufe

[Box] = [Box]

Diamantseele

Stufe 13

ZAUBER RESISTENZ

Mönchstufe

[Box] = 10 + [Box]

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Stufe 15

Vibration Tage

Mönchstufe

[Box] Tage = [Box]

Stufe 15

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

[Box] = 10 + ([Box] ÷ 2) + WE

PERFEKTES SELBST

Stufe 20

Behandle als Externar

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

Mönch

Schaden Waffloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	klein/groß W6 W4 / W8	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	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen 6m	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Erhöhe Reichweite eines Angriffs um 15m 1 Ki-Punkt Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5		Hochsprung Ki Arrows	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20 auf 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	W10 W8 / 2W8	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-Punkt Ignore total concealment or cover - 2 Ki-Punkt Ignore total cover, fire around corners - 3 Ki-Punkt
12	2W6 W10 / 3W6	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	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17		Zeitloser Körper Ki Focus Bow	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische
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	2W10 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Sturz abbremsen jede Distanz	Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\text{[Box]} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + WE$$

Ki-Vorrat

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD
Akrobatik SG=Gegnerischer KMVmit halber Bewegungsrate
+10 bei voller BewegungsrateBEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMVmit 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 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren