ZEN ARCHER

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PRO TAG

= Mönch-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
- ☐ Pfeipoint Targeting
- ☐ Geschosse fangen

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7

HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

Diamantseele

Stufe 13

ZAUBER RESISTENZ = 10 + Mönchstufe

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Stufe 15

Vibration Tage = Mönchstufe

Tage

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

PERFEKTES SELBST

Stufe 20

Behandle als Externar

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

Mönch

Mönch-stufe	Bonus-talente	Schaden Waffenloser Schlag klein/groß		
1	■	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 **+4**Akrobatik 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 point** Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5			Hochsprung Ki Arrows	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen **+20**auf Fertigkeitswürfe (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 **+8**Akrobatik 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 **+12**Akrobatik 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		2W6 W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung **+12m** Sturz abbremsen **18m**	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte** (gibt **+16**Akrobatik für Sprünge)
13			Diamantseele	Zauberresistenz
14	■		Sturz abbremsen **21m**	
15			Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung **+15 m**	Verspäteter Tod (gibt **+20**Akrobatik für Sprünge)
16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen **24m**	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17			Zeitloser Körper Ki Focus Bow	Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magische Use ki attacks with arrows as if they were melee
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Sturz abbremsen **27m**	(gibt **+24**Akrobatik 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 ÷ 2) + WE

Ki-Vorrat

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG=Gegnerischer **KMV** — +10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV** — +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 — Akrobatik-Wurf (SG 20) — falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ — SG 15 (Akrobatik) — um 3m an Fallschaden zu ignorieren