

ZEN ARCHER

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

$$\left. \begin{array}{l} + \text{RK} \\ + \text{KMV} \end{array} \right\} = \text{WE} + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PRO TAGMönch-
stufeNicht-Mönchs-
Stufen

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square \\ \square\square\square \\ \square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

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

Weapon

BONUSTALENTE

- Stufe 1
- ☐ Kampfrelexe
 - ☐ Ausweichen
 - ☐ Point-Blank Shot
 - ☐ Rapid Shot
 - ☐ Geschosse abwehren
 - ☐ Far Shot
 - ☐ Präzisionsschuss

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

- Stufe 10
- ☐ Verbesserte Kritischer Treffer
 - ☐ Shot on the Run
 - ☐ 15-Point Targeting
 - ☐ Geschosse fangen

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

$$\text{Stufe 7} \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \text{Mönchstufe}$$

Diamantseel

ZAUBER RESISTENZ

Mönchstufe

$$\text{Stufe 13} \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \text{Mönchstufe}$$

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage

Mönchstufe

$$\text{Stufe 15} \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ Tage} = \text{Mönchstufe}$$

Zähigkeits-
wurf SGMönch-
stufe

$$\text{Stufe 15} \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe 20 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/Chaos

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1 **W6**
W4 / W8
klein/groß
Armour Class 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**
Zeart 10 ft
Point Blank Master

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
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 **High Jump**
Ki Arrows

Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfeln
+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

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

Weapon Specialisation with the same bow

7 **Wholeness of Body**

Heilt eigene Wunden - **2 ki points**

8 **W10**
W8 / 2W8
Sturz abbremsen (12m)

9 **Reflexive Shot**
Schnelle Bewegung +9m

Make attacks of opportunity with a bow
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10 **Ki-Vorrat (Rechtschaffen)**
Sturz abbremsen (15m)

Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer

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
Weiterer Schritt
Schnelle Bewegung +12m
Sturz abbremsen (18m)

Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte**
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13 **Diamond Soul**

Spell resistance

14 **Sturz abbremsen (21m)**

15 **Quivering Palm**
Schnelle Bewegung
+15m +50 ft

Verspäteter Tod
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

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 magisches

18 **Schnelle Bewegung +18m**
Sturz abbremsen (27m)

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19 **Empty Body**

Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - **3 Ki-Punkte**

20 **2W10**
2W8 / 4W8
Perfect Self
Sturz abbremsen **jede Distanz**

Zählt als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

$\left[\begin{array}{cc} \square\square & \square\square \\ \square\square & \square\square \\ \square\square & \square\square \end{array} \right]$

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer CMD mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

Akrobatik SG=5+Gegnerischer CMD über Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

	Entfernung	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	9m	10.5m	12m	13.5m	15m	16.5m
WEITER SPRUNG	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
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Volksbonus +4 (Akrobatik) jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren