

ZEN ARCHER

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PER DAYMönch-
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

BOUNS TALENT

- Stufe 1
- ☐ Kampfrelexe
 - ☐ Geschoße Abwehren
 - ☐ Ausweichen
 - ☐ Far Shot
 - ☐ Point-Blank Shot
 - ☐ Precise Shot
 - ☐ Rapid Shot

- Stufe 6
- ☐ Focused Shot
 - ☐ Improved Precise Shot
 - ☐ Manyshot
 - ☐ Mobilität
 - ☐ Parting Shot

- Stufe 10
- ☐ Improved Critical
 - ☐ Pinpoint Targeting
 - ☐ Shot on the Run
 - ☐ Geschoße fangen

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7

HEILUNGS-
PUNKTE = Mönchstufe

Diamatseel

Stufe 13

ZAUBER RESISTENZ = 10 + Mönchstufe

Vibrierende Handfläche

Stufe 15

QUIVER DAYS = Mönchstufe

Stufe 15

Zähigkeits-
wurf SG = 10 + $\left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + WE$

Pefektes Selbst

- Stufe 20
- Behandle als Externar
- Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
- Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Unbewaffneter
Mönch- Bonus
stufe Talente Schlag
Schaden

klein/groß

W6

W4 / W8

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

1

■

Way of the Bow

Weapon Focus with one type of bow

3

Fast Movement +10 ft

Zen Archery

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)

Slow Fall 20 ft

Treat unarmed attacks as magic weapons

Increase range of attack by 50ft - 1 ki point

Reduce effective falling height using wall

5

High Jump

Ki Arrows

Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfeln

+20 to jump checks - 1 ki point

Use unarmed strike damage dice for 1 rd - 1 ki point

6

■

Schnelle Bewegung +6m

Slow Fall 30 ft

Way of the Bow 2

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

Weapon Specialisation with the same bow

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

W10
W8 / 2W8

Langsamer Fall 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)

Slow Fall 50 ft

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

Slow Fall 60 ft

Slip magically between spaces - 2 ki points

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Slow Fall 70 ft

15

Quivering Palm

Fast Movement +50 ft

Delayed death

(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2W8
2W6 / 3W8

Ki-Vorrat (Adamant)

Slow Fall 80 ft

Behandle deine unbewaffneten Angriffe als mit einer Adamatin

17

Zeitloser Körper

Ki Focus Bow

No age penalties or artificial ageing

Use ki attacks with arrows as if they were melee

18

■

Schnelle Bewegung +18m

Slow Fall 90 ft

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2W10
2W8 / 4W8

Perfect Self

Langsamer Fall jede Distanz

Treated as outsider

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

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

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit 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
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik Fertigkeit +4 für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 14 Akrobatik

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst

STURZT

um 3m an Fallschaden zu ignorieren