

ZEN ARCHER

Mönch-
stufe

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

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 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
- ☐ Kampfreflexe
 - ☐ 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-Point Targeting
 - ☐ Geschosse fangen

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

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

Diamantseele

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 SG Mönch-
stufe

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

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

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

Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

| | | | |
|----|-----------------------------|---|--|
| 1 | 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 |
| 2 | | Way of the Bow | Weapon Focus with one type of bow |
| 3 | | Schnelle Bewegung +3 m 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) 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 Stufe des Mönchs auf Akrobatik +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 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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 | | Diamond Soul | Spell resistance |
| 14 | | Sturz abbremsen (21m) | |
| 15 | | Quivering Palm Schnelle Bewegung +15 m | 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 magische Use ki attacks with arrows as if they were melee |
| 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

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

Ki-Vorrat

| | |
|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = Gegnerischer KMV

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer 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 |

Volksbonus +4 (Akrobatik) 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 20 (Akrobatik)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren