

ZEN ARCHER

Mönch-
stufe

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

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 gilt nur wenn ohne Rüstung,
nicht überlastet und nicht hilflos

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE
PRO TAG

$$\left[\text{Stufe} \right] = \left[\text{Mönch-stufe} \right] + \left(\frac{\left[\text{Nicht-Mönchs-Stufen} \right]}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

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

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

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

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

$$\left[\text{Stufe} \right] = \left[\text{Mönchstufe} \right]$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

$$\left[\text{Stufe} \right] = 10 + \left[\text{Mönchstufe} \right]$$

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage Mönchstufe

$$\left[\text{Stufe} \right] = \left[\text{Tage} \right]$$

Zähigkeits-
wurf SG

$$\left[\text{Stufe} \right] = 10 + \left(\frac{\left[\text{Mönch-stufe} \right]}{2} \right) + \text{WE}$$

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

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

MÖNCH

Schaden Waffloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	klein/groß ■ W6 W4 / W8	Armour Class Bonus Schlaghagel Waffloser 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-Punkt 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 Wafflosen 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-Punkte
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-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 (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	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte
20	2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self Sturz abbremsen jede Distanz	Zählt als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

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

Ki-Vorrat

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

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 + Gegnerische 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
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 15 (Akrobatik) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

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