

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

Waffe

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-Punkt Targeting
 - ☐ Geschosse fangen

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

7

Mönchstufe

=

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe

13

Mönchstufe

= 10 +

Vibrierende Handfläche

VIBRATION Tage

Mönchstufe

=

Stufe

15

Zähigkeits-
wurf SGMönch-
stufe

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

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe

20

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

Mönch

Schaden Waffloser Schlag

Mönch-Bonus-
stufe talente

1

klein/groß
W6
W4 / W8Armour Class Bonus
Schlaghagel
Waffloser Schlag
Perfect StrikeUse 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
Zeartloft
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 / 2W6Ki-Vorrat (Magisch)
Sturz abbremsen 6mBehandle 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 ArrowsAddiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik
+20 auf Fertigkeitswürfe (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

Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - **2 ki points**

8

W10
W8 / 2W8

Sturz abbremsen 12m

9

Reflexive Shot
Schnelle Bewegung +9mMake 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 / 3W6Weiter Schritt
Schnelle Bewegung +12m
Langsamer Fall
18m Langsamer FallMagische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte**
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Langsamer Fall
18m
Diamantseele

Zauberresistenz

14

Langsamer Fall
21m Langsamer Fall

15

Vibrierende Handfläche
Schnelle Bewegung +15mVerspäteter Tod
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2W8
2W6 / 3W8Ki-Vorrat (Adamant)
Sturz abbremsen 24m

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

17

Zeitloser Körper
Ki Focus Bow

Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische

18

Schnelle Bewegung +18m
Langsamer Fall
27m Langsamer Fall

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Langsamer Fall
27m
Körper lösenNehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - **3 Ki-Punkte**

20

2W10
2W8 / 4W8Perfektes Selbst
Langsamer Fall jede Distanz

Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

□□□	□□□
□□□	□□□
□□□	□□□

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 + Gegnerische KMV

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

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