

JANISSARY

(MÖNCH)

Mönch-
stufe

SCHLAGHAGEL

SCHLAGHAGEL ANGRIFFSBONUS

Mönchstufe

$$= \dots - 2$$

UNARMED STRIKE

WAFFENLOSER SCHLAG DAMAGE ROLL

□ W6 > □ W8 > □ W10 > □ 2W6 > □ 2W8 > □ 2W10

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Mönch- Non-Monk

Anzahl

stufe

Level

$$= \dots + \left(\dots \div 4 \right)$$



Betäubender Schlag (abrunden)
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönchstufe

$$= 10 + \left(\dots \div 2 \right) + WE$$

Mönch- Effects
stufe

- 1** Betäubt No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC
- 4** Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
- 8** Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe,
sowie Fertigkeiten- und Fähigkeitenwürfe
- 12** Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion
durchführen (aber nicht beides)
- 16** Blind Lose DEX bonus to AC; -2 AC
-4 on STR and DEX skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
oder
Taub -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung
Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch
20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente
- 20** gelähmt No action this round
Lose DEX bonus to AC; -2 AC

MIND OVER MAGIC

INSIGHT
BONUS

Stufe

Mönchstufe

$$4 + \dots = \dots \div 2$$

COMMAND TRUCE

Stufe Intimidate check to impose a truce between warring parties.
The truce is broken if anyone in your group draws a weapon,
casts a spell or takes a threatening action.

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

$$7 \dots = \dots$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe

Mönchstufe

$$11 \dots = 10 + \dots$$

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

$$\dots = \dots$$

Stufe

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

$$\dots = 10 + \left(\dots \div 2 \right) + WE$$

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe

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

Damage reduction 10/chaotic

Mönch

Mönch-Bonus-
stufe talente

1

Armor Class Bonus
Schlaghagel
Waffenloser Schlag
Betaubender Schlag
Psionic Aura

Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe
Hände gelten als Waffen
Betäubt das Ziel für eine Runde
Unnerve non-sentient beings; Charm Person 1/Tag

2



Entrinnen

Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf

3

Schnelle Bewegung +3 m
Manövertraining
Ruhiger Geist

Use monk level in place of BAB for calculating CMB
+2 saving throws against enchantment

4

Ki-Vorrat (Magisch)
Mind Over Magic

Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
Gain a bonus to saving throws - **1 ki point**

5

Command Truce
Reinheit des Körpers

Impose a truce between fighting parties - **1 ki point / min**
Immun gegen alle Krankheiten

6



Schnelle Bewegung +6m
Sturz abbremsen 9m

7

Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - **2 Ki-Punkte**

8

Sturz abbremsen 12m

9

Verbessertes Entrinnen
Schnelle Bewegung +9m

Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf

10



Ki-Vorrat (Rechtschaffen)
Sturz abbremsen 15m
Psionic Aura

Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
Charm Person 2/Tag

11

Diamantkörper

Immun gegen jedes Gift

12

Weiter Schritt
Schnelle Bewegung +12m
Sturz abbremsen 18m

Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte**

13

Diamantseele

Zauberresistenz

14



Sturz abbremsen 21m

15

Vibrierende Handfläche
Schnelle Bewegung +15 m
Psionic Aura

Verspäteter Tod
Charm Person 3/Tag

16

Ki-Vorrat (Adamant)
Sturz abbremsen 24m

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

17

Zeitloser Körper
Sprache von Sonne und Mond

Keine Mali wegen hohen Alters oder magischer Alterung
Sprich mit jeder lebenden Kreatur

18



Schnelle Bewegung +18m
Sturz abbremsen 27m

19

Körper lösen

Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - **3 Ki-Punkte**

20

Perfektes Selbst
Sturz abbremsen jede Distanz
Psionic Aura

Zähle als Externar
Charm Person 4/Tag

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\dots = \left(\dots \div 2 \right) + WE$$

Ki Pool