

Mönch-  
stufe

**RK BONUS**
$$\left. \begin{array}{l} \text{+ RK} \\ \text{KMV BONUS} \\ \text{+ KMV} \end{array} \right\} = \text{WE} + \left( \frac{\text{Mönchsstufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung,  
nicht überlastet und nicht hilflos

☐ Improvisierter Nahkampfreflexe

Stufe ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ ☐ Ausweichen  
**1** ☐ Verbesserter Ringkampf ☐ Skorpionstachel  
☐ Improvisierter Fernkampf

Stufe 6

- ☐ Gorgonenfaust
- ☐ Verbesserter Ansturm
- ☐ Verbessertes Entwarnen
- ☐ Verbesserte Finte
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen
- ☐ Beweglichkeit

Stufe	<input type="checkbox"/> Verbesserte Kritischer Treffer	<input type="checkbox"/> Meereszorn
10	<input type="checkbox"/> Geschosse fangen	<input type="checkbox"/> Tänzender Angriff

- ☐ **Mounted Combat** Avoid attacks on mount with Ride check
- ☐ **Mounted Archery** Halve the penalty for ranged attacks
- ☐ **Ride-by Attack** Move before and after a charge attack
  - ☐ **Spirited Charge** Double damage
- ☐ **Trample** Overrun enemies
- ☐ **Unseat** Knock opponents from their mounts

**DAUER  
PRO TAG**

**DAUER**  
**PRO TAG**

**Barden-  
stufe**

**Runden** +  $\left( \times 2 \right) +$

Stufe	Waffengruppe
1	Handfeuerwaffen
2	Handfeuerwaffen
3	Handfeuerwaffen
4	Handfeuerwaffen
5	Handfeuerwaffen
6	Handfeuerwaffen
7	Handfeuerwaffen
8	Handfeuerwaffen
9	Handfeuerwaffen
10	Handfeuerwaffen
11	Handfeuerwaffen
12	Handfeuerwaffen
13	Handfeuerwaffen
14	Handfeuerwaffen
15	Handfeuerwaffen
16	Handfeuerwaffen
17	Handfeuerwaffen
18	Handfeuerwaffen
19	Handfeuerwaffen
20	Handfeuerwaffen
21	Handfeuerwaffen
22	Handfeuerwaffen
23	Handfeuerwaffen
24	Handfeuerwaffen
25	Handfeuerwaffen
26	Handfeuerwaffen
27	Handfeuerwaffen
28	Handfeuerwaffen
29	Handfeuerwaffen
30	Handfeuerwaffen
31	Handfeuerwaffen
32	Handfeuerwaffen
33	Handfeuerwaffen
34	Handfeuerwaffen
35	Handfeuerwaffen
36	Handfeuerwaffen
37	Handfeuerwaffen
38	Handfeuerwaffen
39	Handfeuerwaffen
40	Handfeuerwaffen
41	Handfeuerwaffen
42	Handfeuerwaffen
43	Handfeuerwaffen
44	Handfeuerwaffen
45	Handfeuerwaffen
46	Handfeuerwaffen
47	Handfeuerwaffen
48	Handfeuerwaffen
49	Handfeuerwaffen
50	Handfeuerwaffen
51	Handfeuerwaffen
52	Handfeuerwaffen
53	Handfeuerwaffen
54	Handfeuerwaffen
55	Handfeuerwaffen
56	Handfeuerwaffen
57	Handfeuerwaffen
58	Handfeuerwaffen
59	Handfeuerwaffen
60	Handfeuerwaffen
61	Handfeuerwaffen
62	Handfeuerwaffen
63	Handfeuerwaffen
64	Handfeuerwaffen
65	Handfeuerwaffen
66	Handfeuerwaffen
67	Handfeuerwaffen
68	Handfeuerwaffen
69	Handfeuerwaffen
70	Handfeuerwaffen
71	Handfeuerwaffen
72	Handfeuerwaffen
73	Handfeuerwaffen
74	Handfeuerwaffen
75	Handfeuerwaffen
76	Handfeuerwaffen
77	Handfeuerwaffen
78	Handfeuerwaffen
79	Handfeuerwaffen
80	Handfeuerwaffen
81	Handfeuerwaffen
82	Handfeuerwaffen
83	Handfeuerwaffen
84	Handfeuerwaffen
85	Handfeuerwaffen
86	Handfeuerwaffen
87	Handfeuerwaffen
88	Handfeuerwaffen
89	Handfeuerwaffen
90	Handfeuerwaffen
91	Handfeuerwaffen
92	Handfeuerwaffen
93	Handfeuerwaffen
94	Handfeuerwaffen
95	Handfeuerwaffen
96	Handfeuerwaffen
97	Handfeuerwaffen
98	Handfeuerwaffen
99	Handfeuerwaffen
100	Handfeuerwaffen

5	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
17	<input type="checkbox"/>

## HEILUNGS- PUNKTE

Stufe **PUNKTE** Mönchstufe  
7  =

## ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

Stufe **13**  = 10 +

### Behandle als Externar

**Stufe 20** Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten von nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-Bonus-  
stufe talente

		klein/groß	Rüstungsklassen Bonus	
1	■	W6 W4 / W8	Schlaghagel Waffenloser Schlag Devoted Guardian	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Always get to act in a surprise round Add ½ Monk level to initiative
2	■		Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
3			Manövertraining Ruhiger Geist	Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Ermitteln des <b>+2</b> Rettungswürfe gegen Verzauberung
4			Ki-Vorrat (Magisch) Monastic Mount Ki Weapon	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - <b>1 ki point</b> per enhancement
5			Hochsprung  Reinheit des Körpers	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen <b>+20</b> auf Fertigkeitwürfe (Springen) - <b>1 Ki-Punkt</b> Immun gegen alle Krankheiten
6	■			
7			Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - <b>2 Ki-Punkte</b>
8				
9			Verbessertes Entrinnen	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf
10	■		Ki-Vorrat (Rechtschaffen)	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
11			Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
12				
13			Diamantseele	Zauberresistenz
14	■			
15			Vibrierende Handfläche	Verspäteter Tod
16			Ki-Vorrat (Adamant)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17			Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■			
19			Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - <b>3 Ki-Punkte</b>
20			Perfektes Selbst	Zähle als Externar

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

**KAPAZITÄT** =  $\left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$

## BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

mit halber Bewegungsrate  
+10 bei voller Bewegungsrate

**BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS**  
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **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
<b>WEITSPRUNG</b>	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