

SOHEI

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ **RK**

KMV BONUS

+ **KMV**

$$\left. \begin{array}{l} + \text{RK} \\ + \text{KMV} \end{array} \right\} = \text{WE} + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \div 4$$

(abrunden)

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

BONUSTALENTE

- Stufe 1
- ☐ Improvisierter Nahkampf
 - ☐ Kampfreflexe
 - ☐ Geschosse abwehren
 - ☐ Ausweichen
 - ☐ Verbesserter Ringkampf
 - ☐ Skorpionstachel
 - ☐ Improvisierter Fernkampf
- Stufe 6
- ☐ Gorgonenfaust
 - ☐ Verbesserter Ansturm
 - ☐ Verbessertes Entwerfen
 - ☐ Verbesserte Finte
 - ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridging
 - ☐ Beweglichkeit
- Stufe 10
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
 - ☐ Medusenzorn
 - ☐ Geschosse fangen
 - ☐ Tänzeler 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

MONASTIC MOUNT

DAUER
PRO TAG

Barden-
stufe

$$\text{Runden} + \left(\frac{\text{Bardenstufe}}{2} \times 2 \right) +$$

WAFFENTRAINING

Stufe	Waffengruppe	
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"/>

Unversehrtheit des Körpers

Stufe	HEILUNGS- PUNKTE	Mönchstufe
7	<input type="text"/>	=

Diamantseele

Stufe	ZAUBER RESISTENZ	Mönchstufe
13	<input type="text"/>	= 10 +

PERFEKTES SELBST

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

Mönch

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 GAB zum Ermitteln des
4		Ki-Vorrat (Magisch) Monastic Mount Ki Weapon	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - 1 ki point per enhancement
5		Hochsprung Reinheit des Körpers	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Springen +20 auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
6			
7		Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte
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 magisches
18			
19		Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte
20		Perfektes Selbst	Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\text{KI-VORRAT} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD
Akrobatik SG=Gegnerischer KMV

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

WEITSPRUNG	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
	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