

SOHEI

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 nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

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
PER DAYBarden-
stufe

$$\text{Runden} + \left(\frac{\text{Barden-stufe}}{2} \right) +$$

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 +

Pefektes Selbst

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

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	<input type="checkbox"/> klein/groß W6 W4 / W8	Armour Class Bonus 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	<input type="checkbox"/>	Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
3	<input type="checkbox"/>	Manövertraining Ruhiger Geist	Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des
4	<input type="checkbox"/>	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	<input type="checkbox"/>	High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20 auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
6	<input type="checkbox"/>		
7	<input type="checkbox"/>	Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - 2 ki points
9	<input type="checkbox"/>	Verbessertes Entrinnen	Nehme nur halben Schaden bei verfehltm Reflexwurf
10	<input type="checkbox"/>	Ki-Vorrat (Rechtschaffen)	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
11	<input type="checkbox"/>	Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
12	<input type="checkbox"/>		
13	<input type="checkbox"/>	Diamond Soul	Spell resistance
14	<input type="checkbox"/>		
15	<input type="checkbox"/>	Quivering Palm	Verspäteter Tod
16	<input type="checkbox"/>	Ki-Vorrat (Adamant)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17	<input type="checkbox"/>	Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magisches
18	<input type="checkbox"/>		
19	<input type="checkbox"/>	Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 Ki-Punkt
20	<input type="checkbox"/>	Perfect Self	Zählt als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

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

Ki-Vorrat

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD mit halber Bewegungsrate
SG Akrobatik = Gegnerischer KMV +10 bei voller BewegungsrateBEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD über Bewegungsrate
SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer KMV +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