

# MANOEUVRE MASTER (MÖNCH)

Mönch-  
stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

### RK BONUS

+ RK

### KMV BONUS

+ KMV

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

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

## Betäubender Schlag

### STUNNING FIST PRO TAG

Mönch-  
stufe Nicht-Mönchs-  
Stufen

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

### Betäubender Schlag HEUTE

### Zähigkeits- wurf SG

Mönch-  
stufe

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

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere <b>GE</b> bonus to <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeiten- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind	Lose <b>DEX</b> bonus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b> -4 on <b>STR</b> , <b>DEX</b> 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 (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Kommunikation
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere <b>GE</b> bonus to <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>

## BONUSTALENTE

Stufe		
1	<input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf	<input type="checkbox"/> Kampfreflexe
	<input type="checkbox"/> Geschosse abwehren	<input type="checkbox"/> Ausweichen
	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf	<input type="checkbox"/> Skorpionstachel
	<input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf	
	<input type="checkbox"/> Improved	
	<input type="checkbox"/> Improved	
6	<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ansturm
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Entwerfen	<input type="checkbox"/> Verbesserte Finte
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Bridging	<input type="checkbox"/> Beweglichkeit
	<input type="checkbox"/> Mächtiger	
	<input type="checkbox"/> Mächtiger	
10	<input type="checkbox"/> Verbsserter Kritischer Treffer	<input type="checkbox"/> Mehlenszorn
	<input type="checkbox"/> Geschoße fangen	<input type="checkbox"/> Tänzelder Angriff
	<input type="checkbox"/>	Strike

## Unversehrtheit des Körpers

Stufe	HEILUNGS- PUNKTE	Mönchstufe
7	$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$	

## Diamatseel

Stufe	ZAUBER RESISTENZ	Mönchstufe
13	$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 +$	

## Pefektes Selbst

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

## Mönch

	Schaden	Waffenloser Schlag	
Mönch-Bonus- stufe	talente		
1	klein/groß	Armour Class Bonus Flurry of Manoeuvres Waffenloser Schlag Stunning Fist	Use a full attack action for more combat manoeuvres Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Betäubt das Ziel für eine Runde
2		Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
3		Schnelle Bewegung Manoeuvre Defenc	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Ermitteln des Attacks of opportunity against manoeuvres
4	<b>W8</b> <b>W6 / 2W6</b>	Ki-Vorrat (Magisch) Reliable Manoeuvre	Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen Roll twice for <b>CMB</b> - 1 <b>ki point</b>
5		High Jump Meditative Manoeuvre	Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen +20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 <b>Ki-Punkt</b> Add <b>WIS</b> to <b>CMB</b> , once a round
6		Schnelle Bewegung +6m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - 2 <b>ki points</b>
8	<b>W10</b> <b>W8 / 2W8</b>		
9		Verbessertes Ausweichen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltm Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen)	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer
11		Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy
12	<b>2W6</b> <b>W10 / 3W6</b>	Weiterer Schritt Schnelle Bewegung +12m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 <b>Ki-Punkte</b> (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamond Soul	Spell resistance
14			
15		Whirlwind Manoeuvre Schnelle Bewegung +15m +50 ft	Make one manoeuvre against all adjacent enemies (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	<b>2W8</b> <b>2W6 / 3W8</b>	Ki-Vorrat (Adamant)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17		Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magisches
18		Schnelle Bewegung +18m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 <b>Ki-Punkte</b>
20	<b>2W10</b> <b>2W8 / 4W8</b>	Perfect Self	Zählt als Externar

## FLURRY OF MANOEUVRES

Stufe		KMB	
1	First combat manoeuvre	-2	As part of a full attack, make additional combat manoeuvres at a penalty to <b>CMB</b> .
8	Second combat manoeuvre	-3	
15	Third combat manoeuvre	-7	

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT	Mönchstufe	Ki-Vorrat
$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + WE$		$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$

## ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD		mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG=Gegnerischer CMD		+10 bei voller Bewegungsrate
BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD		mit halber Bewegungsrate
Akronatik SG=5+Gegnerischer CMD		+10 bei voller Bewegungsrate
	Entfernung	1.5m 3m 4,5m 6m 7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m
WEITER SPRUNG	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
HOHER SPRUNG	SG 4	8 12 16 20 24 28 32 36 40 44
Volksbonus +4 (Akrobatik)		jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m
AN VORSPRUNG FESTHALTEN		falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst
STURZ		SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren