

## SOHEI

Mönch-  
stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

## RK BONUS

+ RK

## KMV BONUS

+ KMV

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

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

## BONUSTALENTE

- ☐ Improvisierter Nahkampf ☐ Kampfreflexe
- Stufe ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ Ausweichen
- 1** ☐ Verbesserter Ringkampf ☐ Skorpionstachel
- ☐ Improvisierter Fernkampf
- Stufe ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm
- 6** ☐ Verbessertes Entwerfen ☐ Verbesserte Finte
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridging ☐ Beweglichkeit
- Stufe ☐ Verbsserter Kritischer Treffer ☐ Medusenzorn
- 10** ☐ Geschöße 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"/>	=

## Diamatseel

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

## Pefektes Selbst

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

## Mönch

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-Bonus-  
stufe talente

1	<input type="checkbox"/> klein/groß <b>W6</b> 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 waffen
4	<input type="checkbox"/>	Ki-Vorrat (Magisch) Monastic Mount Ki Weapon	Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen Gain temporary hp, grant bonuses to mount Enhance weapon - <b>1 ki point</b> per enhancement
5	<input type="checkbox"/>	High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfeln <b>+20</b> auf Fertigkeitwürfe (Springen) - <b>1 Ki-Punkt</b> Immun gegen alle Krankheiten
6	<input type="checkbox"/>		
7	<input type="checkbox"/>	Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - <b>2 ki points</b>
9	<input type="checkbox"/>	Verbessertes Ausweichen	Nehme nur halben Schaden bei verfehltm Reflexwurf
10	<input type="checkbox"/>	Ki-Vorrat (Rechtschaffen)	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer
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 Spricht mit jeder lebenden Kreatur
18	<input type="checkbox"/>		
19	<input type="checkbox"/>	Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - <b>3 Ki-Punkt</b>
20	<input type="checkbox"/>	Perfect Self	Zählt als Externar

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD  
Akrobatik SG=Gegnerischer CMDmit halber Bewegungsrate  
+10 bei voller BewegungsrateBEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD  
Akronatik SG=5+Gegnerischer CMDüber Bewegungsrate  
+10 bei voller Bewegungsrate

WEITER SPRUNG	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
Entfernung	1.5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10.5m	12m	13,5m	15m	16,5m	
Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1.5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m	