

Mönch-
stufe

RK BONUS**KMV BONUS**
$$\} = \text{WE} + \left(\frac{\text{Monch-}}{\text{stufe}} \div 4 \right)$$

(abrunden)

Betäubender Schlag

Mönchs- stufe	Nicht-Mönchs- Stufen
------------------	-------------------------

$$= \frac{\text{Betrieblicher Schlag}}{\text{Betrieblicher Schlag} + \left(\frac{\text{Betrieblicher Schlag}}{4} \right)}$$

(abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

$$= 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE bonus to RK ; -2 RK
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeit- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind	Lose DEX bonus to AC ; -2 AC -4 on STR , DEX skills, opposed Perception
	oder	50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Kompo
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE bonus to RK ; -2 RK

- ☐ Improvisierter Nahkampf
- ☐ Geschosse abwehren
- ☐ Verbesserter Ringkampf
- ☐ Improvisierter Fernkampf
- ☐ Improved _____
- ☐ Improved _____

Stufe 1	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf	<input type="checkbox"/> Skorpionstachel
	<input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf	
	<input type="checkbox"/> Improved _____	
	<input type="checkbox"/> Improved _____	
Stufe 6	<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ansturm
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Entwarnen	<input type="checkbox"/> Verbesserte Finte
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Überraschung	<input type="checkbox"/> Dringlichkeit
	<input type="checkbox"/> Mächtige _____	
	<input type="checkbox"/> Mächtige _____	

Stufe **10**

- ☐ Verbesserte Kritische Treffer
- ☐ Geschosse fangen
- ☐ Tänzender Angriff
- ☐ Strike

Stufe	HEILUNGS-PUNKTE	Mönchstufe
7		=

Stufe	ZAUBER RESISTENZ	Mönchstufe
13	<div></div> = 10 +	

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

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

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

Entrinnen

Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB** zum Ermitteln des
Attacks of opportunity against manoeuvres

Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
Roll twice for **CMB** - **1 ki point**

Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik
+20 auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt
Add **WIS** to **CMB**, once a round

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

Heilt eigene Wunden - 2 ki points

Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

Nehme nur haben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	
Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe	

Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe

11	Sweeping Manoeuvre	Make a manoeuvre against two enemies OR two manoeuvres against the same enemy
----	--------------------	--

12	2W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
----	-----	--	---

Spell resistance

14 ■ ■

Whirlwind Manoeuvre	Make one manoeuvre against all adjacent enemies
Schnelle Bewegung +15 m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16	2W8 2W6 / 3W8	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	magische
----	--	---	----------

18 ■ Schnelle Bewegung +18m (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19	Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3	Ki-Punkt
----	------------	---	----------

20	2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self	Zählt als Externar
----	--------------------------	--------------	--------------------

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

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

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

Ki-Vorrat

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD	mit halber Bewegungsrate
SG Akrobatik = Gegnerischer KMV	+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD über Bewegungsrate
SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer **KMV** +10 bei voller Bewegungsrate

	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITSPRUNG	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
HOCHSPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Volksbonus +4 (Akrobatik) 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHAUFEN (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren