

# SOHEI

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

## 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

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

## 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 +

## 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	Armour Class 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 +2 Rettungswürfe gegen Verzauberung
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	High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20 auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
6		
7	Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - 2 ki points
9	Verbessertes Entrinnen	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem 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 Attributsverschlechterungen durch Altern noch magische Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18		
19	Körper lösen	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 Ki-Punkt
20	Perfektes Selbst	Zähle als Externar

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

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

Ki-Vorrat

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## ACROBATICS

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

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