QINGGONG MONK stufe			*	Mönch		
7		/		BonusWaffenlose talente Schlag	r	
*		STUNGSKLASSEN BONUS	stute	klein/groß		
RK B	RK	Mönch- stufe	1	■ W6 W4/W8	Schlaghagel Waffenloser Schlag Betaubender Schlag	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Betäubt das Ziel für eine Runde
KMV	BONUS	$=$ WE + $(\div 4)$	2		Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexw
+	KMV	(abrunden) Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos	3		Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Ruhiger Geist	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Erm tte +2Rettungswürfe gegen Verzauberung
Rotä	uhandar	Betäubender Schlag Schlagnich- Nicht-Mönchs-	4	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
Anza		stufe Stufen	5		Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
		= + (÷ 4)	6		Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)
		HEUTE HEUTE	8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m	
-wui	gkeits rf SG	Mönch- stufe	9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12 Akrobatik für Sprünge)
Stufe		= 10 + (÷ 2) + WE	10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE Bonus auf RK ; -2 RK	12	2W6	Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m	(gibt +16 Akrobatik für Sprünge)
4	Erschöpft		14		Sturz abbremsen 21m	
8	Kränkelno	 d -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeits- und Fähigkeitswürfe 	15		Schnelle Bewegung +15 m	(gibt +20 Akrobatik für Sprünge)
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)	16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
16	Blind oder	Verliere GE -Bonus auf RK ; -2 RK -4 auf Fertigkeitswürfe, die auf ST und GE basie Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe			wSplanellevBewegungut18m Sturz abbremsen 27m	(gibt +24Akrobatik für Sprünge)
	Taub	SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf W	ha lben Be Valarn 2∩0 nu	wegungsrate 2W10 Ing 2W8 / 4W8	Sturz abbremsen jede Distan :	7
		Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatis 20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Kom	scl			WERS
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE Bonus auf RK ; -2 RK	Stufe			
•		BONUSTALENTE	4			
		ovisierter Nahkaı pfKampfreflexe	Stufe			
Stute 1	□ Verbe	hosse abwehren 🗆 🗆 Ausweichen esserter Ringkampf Skorpionstachel ovisierter Fernkampf	5			
	☐ Gorge	onenfaust	Stufe 7			
Stufe 6	□ Verbe	essertes EntwafffænVerbesserte Finte essertes Zu-Fall-brißgweglichkeit	Stufe			
Stufe 10	□ Verbs	sserter Kritischer Tr Mfer usenzorn hosse fangen	11			
	□ Gesc	Ki-Vorrat	Stufe			
	ORRAT AZITÄT	Mönchstufe	12			
		= (÷ 2) + WE	Stufe 13			
Ki-Vorrat			Stufe 15			
KI PO	OWER	KI POWERS Mönch-	Stufe			
SAVE DC stufe = 10 + (÷ 2) + WE			17			
			Stufe 17			
			Stufe 19			
			Stufe			