

MONK OF THE EMPTY HAND

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

Mönch-
stufe

$$= WE + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag

Anzahl

$$= \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Nicht-Mönchs-Stufen}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

$$= 10 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + WE$$

Stufe

- 1 Betäubt Keine Aktion diese Runde
Verliere GEBonus auf RK; -2 RK
- 4 Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
- 8 Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe,
sowie Fertigkeiten- und Fähigkeitenwürfe
- 12 Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion
durchführen (aber nicht beides)
- 16 Blind Verliere GE-Bonus auf RK; -2 RK
-4 auf Fertigkeitwürfe, die auf ST und GE basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung
oder Fehlschlagschance von 50% auf Angriffs SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer Wahrnehmung
Taub -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch
20 gelähmt Keine Aktion diese Runde
Verliere GEBonus auf RK; -2 RK

BONUSTALENTE

- Stufe 1 ☐ Improvisierter Nahkampf ☐ Kampfreflexe
☐ Geschosse abwehren ☐ Ausweichen
☐ Verbesserter Ringkampf ☐ Skorpionstachel
☐ Improvisierter Fernkampf ☐ Skorpionstachel
- Stufe 6 ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm
☐ Improved Dirty Trick ☐ Verbessertes Entwaffnen
☐ Verbesserte Finte ☐ Improved Steal
☐ Verbessertes Zu-Fall-Bündeln ☐ Improved Weapon
☐ Beweglichkeit ☐ Mastery
- Stufe 10 ☐ Verbsserter Kritischer Treffer ☐ Leuchtenduzorn
☐ Geschosse fangen ☐ Tänzender Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

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

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe

Mönchstufe

$$= 10 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + WE$$

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

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

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

$$= 10 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + WE$$

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe

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

1

■

W6

W4 / W8

Rüstungsklassen Bonus
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

2

■

Entrinnen

Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf

3

■

Schnelle Bewegung +3 m
Manövertraining
Versatile Improvisation

(gibt +4Akrobatik für Sprünge)
Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitteln des
Use weapon of the wrong type

4

■

W8

W6 / 2W6

Ki-Vorrat (Magisch)
Sturz abbremsen 6m

Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
Erhöhe Reichweite eines Wurfobjekts 20ft - 1 ki point
Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand

5

■

Hochsprung
Ki Weapons

Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen
+20auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt
Enhance improvised weapons

6

■

Schnelle Bewegung +6m
Sturz abbremsen 9m

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

7

■

Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte

8

■

W10

W8 / 2W8

Sturz abbremsen 12m

Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf
(gibt +12Akrobatik für Sprünge)

9

■

Verbessertes Entrinnen
Schnelle Bewegung +9m

Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf
(gibt +12Akrobatik für Sprünge)

10

■

Ki-Vorrat (Rechtschaffen)
Sturz abbremsen 15m

Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe

12

■

2W6

W6 / 2W6

Weiter Schritt
Schnelle Bewegung +12m
Sturz abbremsen 18m

Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte
(gibt +16Akrobatik für Sprünge)

13

■

haben Bewegungsrate

Diamantseele

Zauberresistenz

14

■

Sturz abbremsen 21m

15

■

Vibrierende Handfläche
Schnelle Bewegung +15 m

Verspäteter Tod
(gibt +20Akrobatik für Sprünge)

16

■

2W8

2W6 / 3W8

Ki-Vorrat (Adamant)
Sturz abbremsen 24m

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

17

■

Zeitloser Körper
Sprache von Sonne und Mond

Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische

18

■

Schnelle Bewegung +18m
Sturz abbremsen 27m

(gibt +24Akrobatik für Sprünge)

19

■

Körper lösen

Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte

20

■

2W10

2W8 / 4W8

Perfektes Selbst
Sturz abbremsen jede Distanz

Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

□□□ □□□
□□□□ □□□□
□□□ □□□

KI WEAPONS

Stufe

5 As a swift action, deal damage equal to your Unarmed Strike when using an improvised weapon
Damage bonus lasts for one round - 1 ki point

Stufe

11 Spend up to 3 ki points to enhance an improvised weapon, granting magical enhancement or additional
weapon effects. Enhancement lasts for one round, and does not require a suitable weapon.

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD
Akrobatik SG=Gegnerischer KMV

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV

mit halber Bewegungsrate
+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	
HOCHSPRUNG	SG 4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	
Akrobatik +4 pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt												
AN VORSPRUNG FESTHALTEN (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt												
STURZ	SG 15 (Akrobatik)											um 3m an Fallschaden zu ignorieren