WEAPON ADEPT
(MÖNCH)

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS: + RK

KMV BONUS: + KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PRO TAG = Mönch-stufe + (Nicht-Mönchs-Stufen ÷ 4) (abrunden)

PERFECT STRIKE TODAY

Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.

WAY OF THE WEAPON MASTER

Waffe

BONUSTALENTE

Stufe 1
- ☐ Improvisierter Nahkampf
- ☐ Kampfreflexe
- ☐ Geschosse abwehren
- ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- ☐ Verbesserter Ringkampf
- ☐ Skorpionstachel
- ☐ Improvisierter Fernkampf

Stufe 6
- ☐ Gorgonenfaust
- ☐ Verbesserter Ansturm
- ☐ Verbessertes Entwaffnen
- ☐ Verbesserte Finte
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-bringen
- ☐ Beweglichkeit

Stufe 10
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
- ☐ Medusenzorn
- ☐ Geschosse fangen
- ☐ Tänzelnder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7

HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

Diamantseele

Stufe 13

ZAUBER RESISTENZ = 10 + Mönchstufe

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Stufe 15

Vibration Tage = Mönchstufe

Tage

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

PERFEKTES SELBST

Stufe 20

Behandle als Externar

Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Mönch

Mönch-stufe	Bonus-talente	Schaden Waffenloser Schlag klein/groß		
1	■	W6 / W4 / W8	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Perfect Strike	 Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Roll attack twice when using a monk weapon
2	■		Way of the Weapon Master	Weapon Focus for one monk weapon
3			Schnelle Bewegung **+3 m** Manövertraining Ruhiger Geist	(gibt **+4**Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB**zum Ermitteln des **+2**Rettungswürfe gegen Verzauberung
4		W8 / W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen **6m**	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5			Hochsprung Reinheit des Körpers	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen **+20**auf Fertigkeitswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt** Immun gegen alle Krankheiten
6	■		Schnelle Bewegung **+6m** Sturz abbremsen **9m** Way of the Weapon Master **2**	(gibt **+8**Akrobatik für Sprünge) Weapon Specialisation for the same monk weapon
7			Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - **2 Ki-Punkte**
8		W10 / W8 / 2W8	Sturz abbremsen **12m**	
9			Entrinnen Schnelle Bewegung **+9m**	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf (gibt **+12**Akrobatik für Sprünge)
10	■		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen **15m**	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
11			Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
12		2W6 / W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung **+12m** Sturz abbremsen **18m**	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte** (gibt **+16**Akrobatik für Sprünge)
13			Diamantseele	Zauberresistenz
14	■		Sturz abbremsen **21m**	
15			Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung **+15 m**	Verspäteter Tod (gibt **+20**Akrobatik für Sprünge)
16		2W8 / 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen **24m**	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17			Uncanny Initiative Sprache von Sonne und Mond	Choose your own initiative roll Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Sturz abbremsen **27m**	(gibt **+24**Akrobatik für Sprünge)
19			Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - **3 Ki-Punkte**
20		2W10 / 2W8 / 4W8	Pure Power Sturz abbremsen **jede Distanz**	**+2**zum Stärke-, Geschicklichkeits- und Weisheitswert

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT = (Mönchstufe ÷ 2) + WE

Ki-Vorrat

AKROBATIK

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

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **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

Akrobatik +4 — pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN — Reflexwurf (SG 20) — falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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