

➤ Mönch-
stufe

RK BONUS

Mönch-
stufe

KMV BONUS

+ KMV

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag

Zähigkeitswurf SG

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{WE}$$

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

☐ Improvisierter Nahkampfreflexe

Stufe ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ ☐ Ausweichen
1 ☐ Verbesserter Ringkampf ☐ Skorpionstachel
☐ Improvisierter Fernkampf

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-Beweglichkeit	

Stufe ☐ Verbesserte Kritischer Treffer ☐ Mehlzorn
10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzender Angriff

KI-VORRAT KAPAZITÄT

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

Ki-Vorrat

**KI POWER
SAVE DC**

$$\boxed{\text{KI POWER SAVE DC}} = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Mönch-Bonus-Waffenloser
stufe talente Schlag

1	■	klein/groß 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 Ruhiger Geist	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitteln des +2Rettungswürfe gegen Verzauberung
4		W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
5			Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
6	■		Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)
8		W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m	
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 W10 / 3W6	Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m	(gibt +16Akrobatik für Sprünge)
14	■		Sturz abbremsen 21m	
15			Schnelle Bewegung +15 m	(gibt +20Akrobatik für Sprünge)
16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
18	■		Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m	(gibt +24Akrobatik für Sprünge)
20		2W10 2W8 / 4W8	Sturz abbremsen jede Distanz	

KI POWERS

Stufe 4		
Stufe 5		
Stufe 7		
Stufe 11		
Stufe 12		
Stufe 13		
Stufe 15		
Stufe 17		
Stufe 17		
Stufe 19		
Stufe 20		