OINGO	FONG MONK stufe	*		Mö	onch -
	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		-Bonus Waffenlose r talente Schlag		
	STUNGSKLASSEN BONUS	Stute	klein/groß		
+ 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	\Rightarrow = 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 + 2 Rettungswürfe gegen Verzauberung
	Betäubender Schlag	4	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
Betäubender S Anzahl	Schlag önch- Nicht-Mönchs- stufe Stufen	5	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
	= + (÷ 4)	6		Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m	(gibt +8 Akrobatik für Sprünge)
	Betäubender Schlag (abrunden) HEUTE	8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m	
Zähigkeits -wurf SG	Mönch- stufe	9	, 2	Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12 Akrobatik für Sprünge)
	= 10 + (÷ 2) + WE	10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
Stufe 1 Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE Bonus auf RK ; -2 RK	12	2W6	Schnelle Bewegung +12m	(gibt +16 Akrobatik für Sprünge)
4 Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführe		W10 / 3W6	Sturz abbremsen 18m Sturz abbremsen 21m	
8 Kränkelnd	1 -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	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
16 Blind	Verliere GE -Bonus auf RK ; -2 RK -4 auf Fertigkeitswürfe, die auf ST und GE basier	ren, spevie		wspanglieusewagungut 18m	(gibt +24 Akrobatik für Sprünge)
oder	Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer h			Sturz abbremsen 27m	
Taub	 -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatischen 	alvrn e rMhi cl	2W10 1ng 2W8 / 4W8		
20 gelähmt	20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komp Keine Aktion diese Runde	0 🔪		KI PC	OWERS
	Verliere GE Bonus auf RK ; -2 RK	Stufe			
×	BONUSTALENTE	4			
	ovisierter Nahkar pfKampfreflexe	Stufe			
	hosse abwehren 🗆 🗆 Ausweichen esserter Ringkampf Skorpionstachel	5			
□ Impro	ovisierter Fernkampf	Stufe			
Stufe Gorgonenfaust Uverbesserter Ansturm Verbessertes Entwaffnenverbesserte Finte Verbessertes Zu-Fall-brißgereglichkeit		7			
		Stufe			
Stufe Uerbsserter Kritischer Tr Mfed usenzorn 10 Geschosse fangen D Tänzelnder Angriff		11			
Ki-Vorrat					
KI-VORRAT KAPAZITÄT	Mönchstufe	12			
	$= (\div 2) + WE$	Stufe 13			
Ki-Vorrat					
		Stufe			
	KI POWERS	15			
KI POWER	Mönch-	Stufe			
SAVE DC	stufe	17			
	= 10 + (÷ 2) + WE	Stufe			
		17			
		Stufe 19			
		Stufe 20			