

Mönch-
stufe

RK BONUS
$$\left. \begin{array}{l} \text{+ RK} \\ \text{KMV BONUS} \\ \text{+ KMV} \end{array} \right\} = \text{WE} + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung
nicht überlastet und nicht hilflos

Betäubender Schlag	Mönchs- stufe	Nicht-Mönchs- Stufen
Anzahl		

$$\boxed{} = + \left(\div 4 \right)$$

Beziehen der Schlag (abrunden)

Mönch-
stufe

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

Stufe		
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	Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer h
	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberpapatz bei verbaler Kompo
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 Entwerfen	<input type="checkbox"/> Verbesserte Finte
<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Graben	<input type="checkbox"/> Beweglichkeit

Stufe ☐ Verbesserte Kritische ☐ Mehr Ausdauer
10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzler der Angriffs

HEILUNGS- PUNKTE

Stufe **PUNKTE** Mönchstufe

7 =

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

Stufe	ZAUBER RESISTENZ	Mönchstufe
13	<div></div> = 10 +	

Vibration Tage Mönchstufe

Tage =

Stufe 15 **Zähigkeitswurf SG** Mönchsstufe

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

Behandle als Externar

Stufe 20 Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

klein/groß

Rüstungsklassen Bonus

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
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 GAB zum Ermitteln der +2Rettungswürfe 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 +20auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
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	
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
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 +16Akrobatik für Sprünge)
13			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 magisch Sprich mit jeder lebenden Kreatur
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
KAPAZITÄT
$$\boxed{\text{KI-VORKAPAZITÄT}} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

mit halber Bewegungsrate

Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD**

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV**

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

WEITSPRUNG	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
HOCHSPRUNG	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik +4

pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FÜR SICH REFLEXION

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren