

# MASTER OF MANY STYLES (MÖNCH)

Mönch-  
stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

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

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

## Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Mönch-stufe Nicht-Mönchs-Stufen

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

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

Betäubender Schlag  
HEUTE

Zähigkeits-  
wurf SG

Mönch-  
stufe

$$\text{Stufe} = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

- Stufe
- 1 Betäubt Keine Aktion diese Runde  
Verliere **GE**Bonus auf **RK**; -2 **RK**
  - 4 Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
  - 8 Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe,  
sowie Fertigkeit- und Fähigkeitswürfe
  - 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 Angriffe  
SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate
  - 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**

## BONUSTALENTE

- Stufe
- 1
  - 2
  - 6
  - 10
  - 14
  - 18

## Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-  
PUNKTE Mönchstufe

$$\text{Stufe} 7 \text{ } = \left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

## Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

$$\text{Stufe} 13 \text{ } = 10 + \left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

## VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage Mönchstufe

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

Zähigkeits-  
wurf SG Mönch-  
stufe

$$\text{Stufe} 15 \text{ } = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

## Mönch

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-Bonus-  
stufe talente

|    |                                      |   |   |
|----|--------------------------------------|---|---|
| 1  | klein/groß<br>■ <b>W6</b><br>W4 / W8 | Rüstungsklassen Bonus<br>Fuse Style 2<br>Waffenloser Schlag<br>Betaubender Schlag | Use two styles at once<br>Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen<br>Betäubt das Ziel für eine Runde                              |
| 2  | ■                                    | Entrinnen   | Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf   |
| 3  |                                      | Schnelle Bewegung +3 m<br>Manövertraining<br>Ruhiger Geist                        | (gibt +4Akrobatik für Sprünge)<br>Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Ermitteln des<br>+2Rettungswürfe gegen Verzauberung |
| 4  | <b>W8</b><br>W6 / 2W6                | Ki-Vorrat (Magisch)<br>Sturz abbremsen 6m   | Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe<br>Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand  |
| 5  |                                      | Hochsprung<br>Reinheit des Körpers  | Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen<br>+20auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt<br>Immun gegen alle Krankheiten              |
| 6  | ■                                    | Schnelle Bewegung +6m<br>Sturz abbremsen 9m                                       | (gibt +8Akrobatik für Sprünge)  |
| 7  |                                      | Unversehrtheit des Körpers  | Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte   |
| 8  | <b>W10</b><br>W8 / 2W8               | Sturz abbremsen 12m<br>Fuse Style 3   | Enter up to 3 stances as a swift action   |
| 9  |                                      | Verbessertes Entrinnen<br>Schnelle Bewegung +9m                                   | Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf<br>(gibt +12Akrobatik für Sprünge)  |
| 10 | ■                                    | Ki-Vorrat (Rechtschaffen)<br>Sturz abbremsen 15m                                  | Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe   |
| 11 |                                      | Diamantkörper   | Immun gegen jedes Gift  |
| 12 | <b>2W6</b><br>W10 / 3W6              | Weiter Schritt<br>Schnelle Bewegung +12m<br>Sturz abbremsen 18m                   | Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte<br>(gibt +16Akrobatik für Sprünge)   |
| 13 |                                      | Diamantseele  | Zauberresistenz   |
| 14 | ■                                    | Sturz abbremsen 21m   |   |
| 15 |                                      | Vibrierende Handfläche<br>Schnelle Bewegung +15 m<br>Fuse Style 4                 | Verspäteter Tod<br>(gibt +20Akrobatik für Sprünge)<br>Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point  |
| 16 | <b>2W8</b><br>2W6 / 3W8              | Ki-Vorrat (Adamant)<br>Sturz abbremsen 24m  | Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe   |
| 17 |                                      | Zeitloser Körper<br>Sprache von Sonne und Mond                                    | Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches  |
| 18 | ■                                    | Schnelle Bewegung +18m<br>Sturz abbremsen 27m                                     | (gibt +24Akrobatik für Sprünge)   |
| 19 |                                      | Körper lösen  | Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte   |
| 20 | <b>2W10</b><br>2W8 / 4W8             | Perfect Style<br>Sturz abbremsen jede Distanz                                     | Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action  |

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD  
Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate  
+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 FESTHALTEN (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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