	Mönch	Mönch- stufe		
SCHLAGHAGEL				
SCHLAGHAGEL ANGRIFFSBONUS				
Unversehrtheit des Körpers				
HEILUNGSPU PRO TAG	NKTE Mönchstufe			
	=×2			
	geheilte Punkte			
		7		
		TP		
X WEITER SCHRITT ZAUBER STUFE Mönchstufe				
ZAUBER 3101	1			
	=÷2	(abrunden)		
Diamantseele ,				
ZAUBER RESI	STENZ Mönchstufe	e		
	= 10 +			
VIBRIERENDE HANDFLÄCHE				
Vibration Tage Mönchstufe				
	=	-		
RETTUNGSWURF SG Mönchstufe				
	= 10 + (÷ 2) + WE		
Körper lösen				
ÄTHERISCHE RUNDEN		Runden Heute		
Runden	=			
×	PERFEKTES SE	LBST		

Zähle als ein Externar

Immun gegen Person bezaubern und andere magische Effekte die Externare nicht betreffen Schadensreduktion 10/Magie

×		Wönch ,
Mönch- stufe		
1 1	□ Schlaghagel Waffenloser Schlag	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Hände gelten als Waffen
2	□ Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
3	☐ Ruhiger Geist	+2 auf RW gegen Verzauberung
4	□ { Ki-Schlag (magisch) Sturz abbremsen (6m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5	☐ Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
6	☐ Sturz abbremsen (9m)	
7	☐ Unversehrtheit des Körpers	Wunden heilen
8	☐ Sturz abbremsen (12m)	
9	☐ Verbessertes Entrinnen	Nur halber Schaden bei einem gescheiterten Reflexwurf
10	□ { Ki-Schlag (Rechtschaffen) Sturz abbremsen (15m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
11	□	Immun gegen jedes Gift
12	□ { Weiter Schritt Sturz abbremsen (18m)	Dimensionstür einmal am Tag benützen
13	☐ Diamantseele	Zauberresistenz
14	☐ Sturz abbremsen (21m)	
15	□ Vibrierende Handfläche	Verzögerter Tod nach x Tagen, entsprechend der Mönchstufe
16	□ { Ki-Schlag (Adamantit) Sturz abbremsen (24m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17	□	Keine Mali wegen hohen Alters oder magischer Alterung Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	☐ Sturz abbremsen (27m)	
19	☐ Körper lösen	Nehme ätherischen Zustand an
20	Perfektes Selbst Sturz abbremsen (jede Distanz)	Zähle als Externar