

# 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  
Anzahl

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

□□ □□ □□ □□  
□□ □□ □□ □□

Betäubender Schlag  
HEUTE

Zähigkeits-  
wurf SG

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

- 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

Stufe 7  =  Mönchstufe

## Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe 13  = 10 +  Mönchstufe

## VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Stufe  Tage =  Mönchstufe

Stufe 15

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

## Mönch

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-Bonus-  
stufe talente

1	■	klein/groß <b>W6</b> <b>W4 / W8</b>	Rüstungsklassen Bonus Fuse Style 2 Waffenloser Schlag Betaubender Schlag	Use two styles at once 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		<b>W8</b> <b>W6 / 2W6</b>	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		<b>W10</b> <b>W8 / 2W8</b>	Sturz abbremsen 12m Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
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		<b>2W6</b> <b>W10 / 3W6</b>	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 Fuse Style 4	Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge) Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point
16		<b>2W8</b> <b>2W6 / 3W8</b>	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17			Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches
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		<b>2W10</b> <b>2W8 / 4W8</b>	Perfect Style Sturz abbremsen jede Distanz	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

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

Ki-Vorrat

□□ □□ □□  
□□ □□ □□

## AKROBATIK

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

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