

MASTER OF MANY STYLES (MÖNCH)

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

Mönch-
stufe

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

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \frac{\text{Mönch-stufe}}{4} + \left(\frac{\text{Nicht-Mönchs-Stufen}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + WE$$

| 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 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, 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 Komponente |
| 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

$$\text{Stufe } 7 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \frac{\text{Mönchstufe}}{2}$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Mönchstufe

$$\text{Stufe } 13 \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \frac{\text{Mönchstufe}}{2}$$

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] \text{ Tage} = \frac{\text{Mönchstufe}}{2}$$

Stufe 15

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + WE$$

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

klein/groß
1 ■ **W6**
W4 / W8

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 **GAB**zum Ermitteln des
+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 Fertigkeitsswürfe (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
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

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
Fuse Style 4

Verspäteter Tod
(gibt +20Akrobatik für Sprünge)
Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point

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 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

2W10
2W8 / 4W8

Perfect Style
Sturz abbremsen jede Distanz

Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

Ki-Vorrat

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + WE$$

$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right]$

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