

WEAPON ADEPT

(MÖNCH)

Mönch-  
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

WE

+ (

÷ 4)

(abrunden)

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

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE Mönch-  
PRO TAG

Stufe

1

PERFECT STRIKE  
TODAY

Announce before making an attack using a kama, nunchaku,  
quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the  
higher result. If one attack is within critical threat range,  
the other is the confirmation roll.

WAY OF THE WEAPON MASTER

Stufe

6

Waffe

BONUSTALENTE

Stufe

1

☐ Improvisierter Nahkampf

☐ Kampfreflexe

☐ Geschosse abwehren

☐ Ausweichen

☐ Verbesserter Ringkampf

☐ Skorpionstachel

☐ Improvisierter Fernkampf

Stufe

6

☐ Gorgonenfaust

☐ Verbesserter Ansturm

☐ Verbessertes Entwaffnen

☐ Verbesserte Finte

☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen

☐ Beweglichkeit

Stufe

10

☐ Verbsserter Kritischer Treffer

☐ Meusenzorn

☐ Geschosse fangen

☐ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-  
PUNKTE

Stufe

7

Mönchstufe

=

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe

13

Mönchstufe

= 10 +

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Stufe

15

Mönchstufe

=

Zähigkeits-  
-wurf SG

Stufe

15

Mönch-  
stufe

= 10 + (

÷ 2)

+ WE

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe

20

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

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag

Mönch-Bonus-  
stufe

talente

klein/groß

W6

W4 / W8

Rüstungsklassen Bonus

Schlaghagel

Waffenloser Schlag

Perfect Strike

Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe

Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen

Roll attack twice when using a monk weapon

2

Way of the Weapon Master

Weapon Focus for one monk weapon

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

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 Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt

Immun gegen alle Krankheiten

6

Schnelle Bewegung +6m

Sturz abbremsen 9m

Way of the Weapon Master 2

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

Weapon Specialisation for the same monk weapon

7

Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte

8

W10

W8 / 2W8

Sturz abbremsen 12m

9

Entrinnen

Schnelle Bewegung +9m

Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen 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

Uncanny Initiative

Sprache von Sonne und Mond

Choose your own initiative roll

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

Pure Power

Sturz abbremsen jede Distanz

+2zum Stärke-, Geschicklichkeits- und Weisheitswert

Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

Mönchstufe

= (

÷ 2)

+ 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