

Mönch-
stufe

Betäubender Schlag

Anzahl	Mönchs- stufe	Nicht-Mönchs- Stufen
<input type="text"/>	=	+ (<input type="text"/> ÷ 4)

Betäubender Schlag

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{WE}$$

20 gelähmt Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE**Bonus auf **RK**; -2 **RK**

- ☐ Improvisierter Nahkampf ☐ Kampfreflexe
- ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- ☐ Verbesserter Ringkampf ☐ Skorpionstachel
- ☐ Improvisierter Fernkampf

$$\square = \square + \text{WE}$$

Stufe	LIED DES ERFOLGS
3	+

Stufe	LIED DER GRÖSSE	MAX. BEINFLUSSTE
9		2 Bonus Trefferwürfel + 2W10 (+ KO Modifikatoren)

Stufe	HEILUNGS- PUNKTE	Mönchstufe
7	<input type="text"/>	=

Stufe	ZAUBER RESISTENZ	Mönchstufe
13	<input type="text"/> = 10 +	

Vibration Tage = Mönchstage

Stufe 15 **Zähigkeitswurf SG** Mönchsstufe

= 10 + (÷ 2) + WE

Behandle als Externar
Stufe 20 Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten d nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

Lied des Mutes
Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen
Betäubt das Ziel für eine Runde

3	Advice 2 Manövertraining Ruhiger Geist	Lied des Erfolgs Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des +2 Rettungswürfe gegen Verzauberung
---	------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5	Hochsprung	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20 auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt
	Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten

7 Unversehrtheit des Körpers Heilt eigene Wunden - **2 Ki-Punkte**

9. Ihre Bewegungsrate Advice 3 Lied der Größe

Annahme 10	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
----------------------	---------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

11	Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
-----------	---------------	------------------------

12	2W6 Mystic Wisdom 2	Weiter Schritt Mystic Wisdom 2	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki Punkte Grant bonus to allies in 30ft - 1 ki point
----	------------------------	-----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

13	Diamantseele	Zauberresistenz
----	--------------	-----------------

14 Sturz abbremsen 21m

15 Vibrierende Handfläche Verspäteter Tod

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 Sprich mit jeder lebenden Kreatur	magische
----	------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	----------

fe 18	Mystic Wisdom 3 Sturz abbremsen 27m	Grant more abilities to allies - 2 ki points
-------	----------------------------------------	----------------------------------------------

19	Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte
----	--------------	-----------------------------------------------------

20 **2W10** Perfektes Selbst Zähle als Externar
 2W8 / 4W8 Sturz abbremsen **jede Distanz**

Stufe		
6	Grant a single ally within 30ft:	1 ki point

Stufe Grant all allies within 30ft:

12 Gewahre einem Verbundeten innerhalb 9m: Schnelle Bewegung, Hochsprung, Reinheit des Körpers, **poumz** abbremsen

18	Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion	2 ki points
----	-------------------------------------------------------------------------------	-------------

KI-VORRAT KAPAZITÄT

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

Ki-Vorrat

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = Gegnerischer **KMV** +10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV +10 bei voller Bewegungsrate

	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITSPRUNG	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
HOCHSPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

AN VORSPRUNG FESTHÄLTEN (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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