SENSEI
(MÖNCH)

Mönch-stufe

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Anzahl = Mönch-stufe + (Nicht-Mönchs-Stufen ÷ 4) (abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + 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 Fertigkeits- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind	Verliere **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK** -4 auf Fertigkeitswürfe, 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 Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere **GE**Bonus auf **RK**; -2 **RK**

BONUS TALENT

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

ADVICE

PERFORMANCE PRO TAG = Mönch-stufe + WE

Stufe 1 **LIED DES MUTES** +
Bonus against charm and compulsion
Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe

Stufe 3 **LIED DES ERFOLGS** +

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

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7 **HEILUNGS-PUNKTE** = Mönchstufe

Diamantseele

Stufe 13 **ZAUBER** RESISTENZ = 10 + Mönchstufe

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage = Mönchstufe

Stufe 15 **Zähigkeits-wurf** SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

PERFEKTES SELBST

Stufe 20
Behandle als Externar
Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Mönch

Mönch-stufe	Schaden Waffenloser Schlag klein/groß	Bonus-talente	
1	■ W6 / W4 / W8	Rüstungsklassen Bonus Advice Waffenloser Schlag Betaubender Schlag	 Lied des Mutes Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Betäubt das Ziel für eine Runde
2		Insightful Strike	Use **WIS** in place of **STR/DEX** for monk weapons
3		Advice **2** Manövertraining Ruhiger Geist	Lied des Erfolgs Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB**zum Ermitteln des **+2**Rettungswürfe 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 **+20**auf Fertigkeitswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt** Immun gegen alle Krankheiten
6		Mystic Wisdom Sturz abbremsen **9m**	Grant bonus to an ally - **1 ki point**
7		Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - **2 Ki-Punkte**
8	W10 / W8 / 2W8	Sturz abbremsen **12m**	
9		Advice **3**	Lied der Größe
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 Mystic Wisdom **2** Sturz abbremsen **18m**	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 Attributsverschlechterungen durch Altern noch magisches Sprich mit jeder lebenden Kreatur
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 / 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Sturz abbremsen **jede Distanz**	Zähle als Externar

MYSTIC WISDOM

Stufe		
6	Grant a single ally within 30ft:	**1 ki point**
12	Grant all allies within 30ft: Gewähre einem Verbündeten innerhalb 9m: Schnelle Bewegung, Hochsprung, Reinheit des Körpers, Sturz abbremsen	**1 ki point**
18	Gewähre allen Verbündeten innerhalb 9m: Schnelle Bewegung, Hochsprung, Reinheit des Körpers, Sturz abbremsen Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion	**2 ki points** **2 ki points**

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT = (Mönchstufe ÷ 2) + WE

Ki-Vorrat

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG=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 FESTHALTEN — SG Fertigkeitswurf (SG 20) — falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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