SENSEI
(MÖNCH)

Mönch-stufe

Betäubender Schlag

STUNNING FIST PRO TAG — Mönch-stufe — Nicht-Mönchs-Stufen

= + (÷ 4) (abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG — Mönch-stufe

= 10 + (÷ 2) + WE

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere **GE** bonus to **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 to **RK**; -2 **RK** -4 on **ST** and **GE** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	oder	
	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 to **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 AFFECTED
2 Bonus Trefferwürfel
+ 2W10 (+ KO Modifikatoren)

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7 — **HEILUNGS-PUNKTE** — Mönchstufe

=

Diamatseel

Stufe 13 — **ZAUBER** RESISTENZ — Mönchstufe

= 10 +

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage — Mönchstufe

Tage =

Stufe 15 — **Zähigkeits-wurf** SG — Mönch-stufe

= 10 + (÷ 2) + WE

Pefektes Selbst

Stufe 20
Behandle als Externar
Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
Damage reduction **10/Chaos**

Mönch

Mönch-stufe	Bonus-talente	Schaden Waffenloser Schlag klein/groß		
1	■	W6 W4 / W8	Armour Class Bonus Advice Waffenloser Schlag Stunning Fist	 Inspire Courage 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	Inspire Competence 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 Attacken als ob mit Magischen waffen Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5			High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen **+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			Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - **2 ki points**
8		W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen (12m)	
9			Advice **3**	Inspire Greatness
10			Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen (15m)	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer
11			Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
12		2W6 W10 / 3W6	Weiterer 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			Diamond Soul	Spell resistance
14			Sturz abbremsen (21m)	
15			Quivering Palm	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 Spricht mit jeder lebenden Kreatur
18			Mystic Wisdom **3** Sturz abbremsen (27m)	Grant more abilities to allies - **2 ki points**
19			Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - **3 Ki-Punkt**
20		2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self Sturz abbremsen **jede Distanz**	Zählt 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

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG=Gegnerischer **CMD** — +10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD — mit halber Bewegungsrate
Akronatik SG=5+Gegnerischer **CMD** — +10 bei voller Bewegungsrate

	Entfernung	1.5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10.5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITER SPRUNG	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
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

AN VORSPRUNG FESTHALTEN — SG 20 REFLEX WURF — falls du einen Sprung bei 4 oder wenniger versagst

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