

# MASTER OF MANY STYLES (MÖNCH)

Mönch-  
stufe

## BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

### RK BONUS

+ RK

### KMV BONUS

+ KMV

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

Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

## Betäubender Schlag

Betäubender Schlag  
Anzahl

$$\text{Anzahl} = \text{Mönch-stufe} + \left( \frac{\text{Nicht-Mönchs-Stufen}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

Betäubender Schlag  
HEUTE

Zähigkeits-  
wurf SG

$$\text{Stufe} = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

- 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 Fertigkeiten- 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  
oder 50% miss chance when attacking  
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
  - Taub -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung  
Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch  
20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Kommunikation
  - 20 gelähmt Keine Aktion diese Runde  
Verliere GE bonus to RK; -2 RK

## BONUSTALENTE

- Stufe
- 1
  - 2
  - 6
  - 10
  - 14
  - 18

## Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-  
PUNKTE

$$\text{Stufe} = \text{Mönchstufe}$$

## Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

$$\text{Stufe} = 10 + \text{Mönchstufe}$$

## Vibrierende Handfläche

Vibration Tage

Mönchstufe

$$\text{Stufe} = \text{Tage}$$

Zähigkeits-  
wurf SG

$$\text{Stufe} = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

## Mönch

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-Bonus-  
stufe talente

1	klein/groß ■ W6 W4 / W8	Armour Class Bonus Fuse Style 2 Waffenloser Schlag Stunning Fist	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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des +2 Rettungswürfe gegen Verzauberung
4	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremmen (6m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5		High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20 auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
6	■	Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremmen (9m)	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - 2 ki points
8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremmen (12m) Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremmen (15m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
11		Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
12	2W6 W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremmen (18m)	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamond Soul	Spell resistance
14	■	Sturz abbremmen (21m)	
15		Quivering Palm Schnelle Bewegung +15 m Fuse Style 4	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point
16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremmen (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 abbremmen (27m)	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 Ki-Punkte
20	2W10 2W8 / 4W8	Perfect Style Sturz abbremmen jede Distanz	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\text{KI-VORRAT} = \left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## ACROBATICS

### BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = Gegnerischer KMV

mit halber Bewegungsrate  
+10 bei voller Bewegungsrate

### BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer KMV

mit halber Bewegungsrate  
+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

Volksbonus +4 (Akrobatik) 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

### AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 20 (Akrobatik)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

### STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren