

MASTER OF MANY STYLES (MÖNCH)

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

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

STUNNING FIST
PRO TAG

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

- 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 Fertigungs- 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

Stufe Mönchstufe

$$7 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] =$$

Diamatseel

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

$$\text{Stufe } 13 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 +$$

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ Tage} =$$

Stufe

$$15 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{Zähigkeits-wurf SG} = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

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 Marvel Timing 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 Attacken als ob mit Magischen waffen Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5		High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfeln +20 auf Fertigkeitwürfe (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 Ausweichen 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 deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer
11		Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
12	2W6 W10 / 3W6	Weiterer 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 +15m 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

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

$\left[\begin{array}{c} \square \square \\ \square \square \end{array} \right]$

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD
Akrobatik SG=Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD
Akronatik SG=5+Gegnerischer CMD

über Bewegungsrate
+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	
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	

Volksbonus +4 (Akrobatik) jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN X WURF

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren