

SENSEI (MÖNCH)

Mönch-
stufe

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 4 \right)$$

☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐

Betäubender Schlag
HEUTE

(abrunden)

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

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 Fertigkeit- 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 (Lauschen) misslingen automatisch
20% Chance auf Zauberpazer bei verbaler Komponente
- 20** gelähmt Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE** bonus to **RK**; -2 **RK**

BONUS TALENT

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

ADVICE

PERFORMANCE
PRO TAG

Mönch-
stufe

$$\boxed{} = \boxed{} + WE$$

Stufe LIED DES MUTES

- 1** + ☐ Bonus against charm and compulsion
Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe

Stufe LIED DES ERFOLGS

- 3** + ☐

Stufe LIED DER GRÖSSE MAX AFFECTED

- 9** ☐ 2 Bonus Trefferwürfel
+ 2W10 (+ KO Modifikatoren)

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

$$\boxed{} = \boxed{}$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe

Mönchstufe

$$\boxed{} = 10 + \boxed{}$$

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage

Mönchstufe

$$\boxed{} \text{ Tage} = \boxed{}$$

Stufe

15 Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe

20 Immune to Charm Person and other effects that
target non-outsiders.

Damage reduction **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1

klein/groß
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

4

W8
W6 / 2W6

Ki-Vorrat (Magisch)
Sturz abbremsen (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 Fertigkeitwürfe (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)

Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe

9

Advice 3

Inspire Greatness

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

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 Attributverschlechterungen durch Altern noch magische

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-Punkte**

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

Stufe

12 Grant all allies within 30ft:

Gewähre einem Verbündeten innerhalb 9m: Schnelle Bewegung, Hochsprung, Reinheit des Körpers - **1 ki point**

Stufe

18 Gewähre allen Verbündeten innerhalb 9m: Schnelle Bewegung, Hochsprung, Reinheit des Körpers - **3 ki points**

Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion

2 ki points

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐☐☐☐

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

mit halber Bewegungsrate

SG Akrobatik = Gegnerischer **KMV**

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

mit halber Bewegungsrate

SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer **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

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren