

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 Mönch-stufe Nicht-Mönchs-Stufen

Anzahl = + () ÷ 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 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
oder		50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf 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

	<input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf	<input type="checkbox"/> Kampfreflexe
Stufe	<input type="checkbox"/> Geschosse abwehren	<input type="checkbox"/> Ausweichen
1	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf	<input type="checkbox"/> Skorpionstachel
	<input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf	
Stufe	<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ansturm
6	<input type="checkbox"/> Verbessertes Entwerfen	<input type="checkbox"/> Verbesserte Finte
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Bringen	<input type="checkbox"/> Beweglichkeit
Stufe	<input type="checkbox"/> Verbsserter Kritischer Treffer	<input type="checkbox"/> Meusenzorn
10	<input type="checkbox"/> Geschosse fangen	<input type="checkbox"/> Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-PUNKTE Mönchstufe

7 =

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

13 = 10 +

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage Mönchstufe

Tage =

Zähigkeits-wurf SG Mönch-stufe

= 10 + () ÷ 2 + WE

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

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

20 Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-stufe talente

klein/groß	Armour Class Bonus	
1 ■ W6 W4 / W8	Schlaghagel Waffenloser Schlag Stunning Fist	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe 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 +2Rettungswürfe 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 +20auf 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)	
9	Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltm 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	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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 Self Sturz abbremmen jede Distanz	Zählt als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

= () ÷ 2 + 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 über 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

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

AN VORSPRUNG FESTHAFTEN (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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