

➤ Mönch-  
stufe

**RK BONUS**

## KMV BONUS

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

**STUNNING FIST**  
**PRO TAG**

## Zähigkeitswurf SG

Stufe		
1	Betäubt	No action this round Lose <b>DEX</b> Bonus auf <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
8	Kränkeldnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeitss- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind	Verliere <b>GE</b> -Bonus auf <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b> -4 auf Fertigkeitsswürfe, die auf <b>ST</b> und <b>GE</b> basieren
	oder	Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben
	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberpapatz bei verbaler Kommunikation
20	gelähmt	No action this round Lose <b>DEX</b> Bonus auf <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf <input type="checkbox"/> Geschosse abwehren <input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf <input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf	<input type="checkbox"/> Kampfreflexe <input type="checkbox"/> Ausweichen <input type="checkbox"/> Skorpionstachel								

Stufe 6

<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ansturm
<input type="checkbox"/> Verbessertes Entwarnen	<input type="checkbox"/> Verbesserte Finte
<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Überbeweglichkeit	

Stufe ☐ Verbesserter Kritischer Treffer ☐ Mehlenszorn  
**10** ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzender Angriff

## KI-VORRAT KAPAZITÄT

**KAPAZITÄT** =  $\left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$

### Ki-Vorrat

**KI POWER  
SAVE DC**

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

Mönch-Bonus-Waffenloser  
stufe talente Schlag

1	■	klein/groß <b>W6</b> W4 / W8	Armour Class Bonus 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 <b>+10m</b> Marvellous Timing Ruhiger Geist	(which grants <b>+4</b> to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des <b>+2</b> Rettungswürfe gegen Verzauberung
4		<b>W8</b> W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
5			Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
6	■		Schnelle Bewegung <b>+6m</b> Sturz abbremsen <b>9m</b>	(which grants <b>+8</b> to Acrobatics checks for jumping)
8		<b>W10</b> W8 / 2W8	Sturz abbremsen <b>12m</b>	
9			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung <b>+9m</b>	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen <b>15m</b>	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
12		<b>2W6</b> W10 / 3W6	Schnelle Bewegung <b>+12m</b> Langsamer Fall <b>18m Langsamer Fall</b>	(which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)
14	■		Langsamer Fall <b>18m Langsamer Fall</b> <b>21m Langsamer Fall</b>	
15			Schnelle Bewegung <b>+15m</b>	(which grants <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)
16		<b>2W8</b> 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen <b>24m</b>	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
18	■		Schnelle Bewegung <b>+18m</b> Langsamer Fall <b>27m Langsamer Fall</b>	(which grants <b>+24</b> to Acrobatics checks for jumping)
20		<b>2W10</b> 2W8 / 4W8	Langsamer Fall <b>jede Distanz</b>	

## KI POWERS

Stufe <b>4</b>		
Stufe <b>5</b>		
Stufe <b>7</b>		
Stufe <b>11</b>		
Stufe <b>12</b>		
Stufe <b>13</b>		
Stufe <b>15</b>		
Stufe <b>17</b>		
Stufe <b>17</b>		
Stufe <b>19</b>		
Stufe <b>20</b>		