

SENSEI (MÖNCH)

Mönch-
stufe

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe Nicht-Mönchs-
Stufen

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

0000 0000
0000 0000

Betäubender Schlag
HEUTE

(abrunden)

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

- Stufe
- 1** Betäubt No action this round
Lose **DEX**Bonus auf **AC**; -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 Zauberputzer bei verbaler Komponente
- 20** gelähmt No action this round
Lose **DEX**Bonus auf **AC**; -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**

$$\boxed{} + \boxed{}$$

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 Mönchstufe

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

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage Mönchstufe

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

Stufe **Zähigkeits-
wurf SG**

Mönch-
stufe

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

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

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

Damage reduction 10/Chaos

MÖNCH

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

klein/groß
1 ■ **W6**
W4 / W8

Armour Class Bonus
Advice
Waffenloser Schlag
Stunning Fist

Lied des Mutes
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

Lied des Erfolgs
Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des
+2 Rettungswürfe gegen Verzauberung

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

9 Advice 3
Ki-Vorrat (Rechtschaffen)
Sturz abbremsen 15m

Lied der Größe

10 Wahrnehmung
Sturz abbremsen 18m

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
Sprich mit jeder lebenden Kreatur

18 Mystic Wisdom 3
Sturz abbremsen 27m

Grant more abilities to allies - **2 ki points**

19 Empty Body

Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - **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** abbremsen
- Stufe **18** Gewähre allen Verbündeten innerhalb 9m: Schnelle Bewegung, Hochsprung, Reinheit des Körpers **2 ki points** abbremsen
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

0000 0000
0000 0000
0000 0000

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = Gegnerischer **KMV**

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **CMD**

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

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

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