

WEAPON ADEPT (MÖNCH)

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

$$\left. \begin{array}{l} + RK \\ + KMV \end{array} \right\} = WE + \left(\frac{\text{Mönch-
stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung,
nicht überlastet und nicht hilflos

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PRO TAG

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

PERFECT STRIKE TODAY

Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll.

WAY OF THE WEAPON MASTER

Waffe

BONUSTALENTE

- Stufe 1
- ☐ Improvisierter Nahkampf
 - ☐ Kampfreflexe
 - ☐ Geschosse abwehren
 - ☐ Ausweichen
 - ☐ Verbesserter Ringkampf
 - ☐ Skorpionstachel
 - ☐ Improvisierter Fernkampf
- Stufe 6
- ☐ Gorgonenfaust
 - ☐ Verbesserter Ansturm
 - ☐ Verbessertes Entwaffnen
 - ☐ Verbesserte Finte
 - ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridging
 - ☐ Beweglichkeit
- Stufe 10
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
 - ☐ Meuchenszorn
 - ☐ Geschosse fangen
 - ☐ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS- PUNKTE

Stufe 7 Mönchstufe

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

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \frac{\text{Mönchstufe}}{4}$$

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

VIBRATION Tage Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ Tage} = \frac{\text{Mönchstufe}}{4}$$

Stufe 15

**Zähigkeits-
wurf SG** Mönch-
stufe

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

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe 20 Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	klein/groß	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Perfect Strike	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Roll attack twice when using a monk weapon
2	■	Way of the Weapon Master	Weapon Focus for one monk weapon
3		Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Ruhiger Geist	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum 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		Hochsprung Reinheit des Körpers	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
6	■	Schnelle Bewegung +6m Langsamer Fall Way of the Weapon Master 2 9m	(gibt +8Akrobatik für Sprünge) Weapon Specialisation for the same monk weapon
7		Unversehrtheit des Körpers	Heile deine Wunden 2 Ki-Punkte
8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m	
9		Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf (gibt +12Akrobatik für Sprünge)
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 Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (gibt +16Akrobatik für Sprünge)
13		Diamantseele	Zauberresistenz
14	■	Sturz abbremsen 21m	
15		Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15m	Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge)
16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Langsamer Fall 24m Lenny Initiative	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17		Sprache von Sonne und Mond	Choose your own initiative roll Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■	Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m	(gibt +24Akrobatik für Sprünge)
19		Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte
20	2W10 2W8 / 4W8	Pure Power Sturz Abbremsen über jede Distanz	+2zum Stärke-, Geschicklichkeits- und Weisheitswert

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD
Akrobatik SG=Gegnerischer KMV

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV

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

Akrobatik +4

pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN (SG 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren