

Mönch

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

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 gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

$$\left\lceil \frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right\rceil = \left\lceil \frac{\text{Nicht-Mönchs-Stufen}}{4} \right\rceil + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

$$\left\lceil \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right\rceil = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE Bonus auf 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 auf RK ; -2 RK -4 auf Fertigkeitwürfe, die auf ST und GE basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung oder Fehlchlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate
	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 auf RK ; -2 RK

BONUSTALENTE

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

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7 **HEILUNGSPUNKTE** = Mönchstufe

Diamantseele

Stufe 13 **ZAUBER RESISTENZ** = Mönchstufe

VIBRIERENDE HANDEFLÄCHE

VIBRATION Tage = Mönchstufe

Stufe 15 **Zähigkeitswurf SG** = Mönchstufe

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 ■ W6 W4 / W8	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Betaubender Schlag	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	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des +2Rettungswürfe 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		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 9m Langsamer Fall	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)
7		Unversehrtheit des Körpers	Heile deine Wunden 2 Ki-Punkte
8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m	
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem 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 Langsamer Fall Zehloser Körper	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17		Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches
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	Perfektes Selbst Sturz Abbremsen über jede Distanz	Zählt als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

$$\left\lceil \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right\rceil + \text{WE}$$

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