

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 gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Mönch-stufe Nicht-Mönchs-Stufen

Anzahl = + () ÷ 4 (abrunden)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG

Stufe = 10 + () ÷ 2 + 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
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 Komposition
- 20 gelähmt No action this round Lose **DEX**Bonus auf **AC**; -2 **RK**

BONUSTALENTE

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

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-PUNKTE Mönchstufe

7 =

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

13 = 10 +

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage Mönchstufe

Tage =

Stufe **Zähigkeits-wurf SG** Mönch-stufe

15 = 10 + () ÷ 2 + 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	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 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 +20auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
6 ■	Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7	Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - 2 ki points
8 W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m	
9	Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13	Diamond Soul	Spell resistance
14 ■	Sturz abbremsen 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 abbremsen 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 abbremsen 27m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
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

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
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **CMD** +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 FESTHAFTEN (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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