

# SENSEI (MÖNCH)

Mönch-  
stufe

## Betäubender Schlag

Betäubender Schlag  
Anzahl

Mönch-  
stufe Nicht-Mönchs-  
Stufen

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 4 \right)$$

□□□ □□□  
□□□ □□□

Betäubender Schlag  
HEUTE

(abrunden)

Zähigkeits-  
wurf SG

Mönch-  
stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + WE$$

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 **Wahrnehmung**  
oder Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe  
SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate
- Taub -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf **Wahrnehmung**  
**Wahrnehmung** (Lauschen) misslingen automatisch  
20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente
- 20** gelähmt Keine Aktion diese Runde  
Verliere **GE** Bonus auf **RK**; -2 **RK**

## BONUS TALENT

- ☐ Improvisierter Nahkampf ☐ Kampfreflexe
- ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- ☐ Verbesserter Ringkampf ☐ Skorpionstachel
- ☐ Improvisierter Fernkampf

## ADVICE

PERFORMANCE  
PRO TAG

Mönch-  
stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + WE$$

Stufe **LIED DES MUTES**

- 1** + Bonus against charm and compulsion  
Bonus auf Angriffs- und Waffen-Schadenswürfe

Stufe **LIED DES ERFOLGS**

$$\boxed{\phantom{000}} +$$

Stufe **LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE**

$$\boxed{\phantom{000}} = 2 \text{ Bonus Trefferwürfel} + 2W10 (+ \text{KO Modifikatoren})$$

## Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-  
PUNKTE

Stufe Mönchstufe

$$\boxed{\phantom{000}} =$$

## Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 +$$

## VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

VIBRATION Tage Mönchstufe

$$\boxed{\phantom{000}} \text{ Tage} =$$

Stufe **Zähigkeits-  
wurf SG**

Mönch-  
stufe

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + WE$$

## 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

klein/groß  
**1** ■ **W6**  
**W4 / W8**

Rüstungsklassen Bonus  
Advice  
Waffenloser Schlag  
Betaubender Schlag

Lied des Mutes  
Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen  
Betaubt 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**

Hochsprung  
Reinheit des Körpers

Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen  
+20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt**  
Immun gegen alle Krankheiten

**6**

Mystic Wisdom  
Langsamer Fall  
9m Langsamer Fall

Grant bonus to an ally - **1 ki point**

**7**

Unversehrtheit des Körpers

Heile deine Wunden **2 Ki-Punkte**

**8**

**W10**  
**W6 / 2W8**

Sturz abbremsen 12m  
Wahrnehmung

Lied der Größe

**9**

Advice 3

Lied der Größe

**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  
Mystic Wisdom 2  
Sturz abbremsen 18m

Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte**  
Grant bonus to allies in 30ft - **1 ki point**

**13**

Diamantseele

Zauberresistenz

**14**

Sturz abbremsen 21m

**15**

Vibrierende Handfläche

Verspäteter Tod

**16**

**2W8**  
**2W6 / 3W8**

Ki-Vorrat (Adamant)  
Langsamer Fall  
24m Langsamer Fall

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

**17**

Waffenloser Körper  
Sprache von Sonne und Mond

Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische

**18**

Mystic Wisdom 3  
Sturz abbremsen 27m

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

**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

## 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, Sturz abbremsen

Stufe

**18** Gewähre allen Verbündeten innerhalb 9m: Schnelle Bewegung, Hochsprung, Reinheit des Körpers, Sturz abbremsen

Grant a single ally within 30ft: Diamond Body, Diamond Soul, Improved Evasion

**2 ki points**

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + WE$$

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
<b>WEITSPRUNG</b>	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
<b>HOCHSPRUNG</b>	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

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

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