

MASTER OF MANY STYLES (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

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

□□ □□
□□ □□
□□ □□

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

- 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 Fehlschlagschance 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 Zauberpatzer bei verbaler Kommunikation
 - 20 gelähmt Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE**Bonus auf **RK**; -2 **RK**

BONUSTALENTE

- Stufe
- 1
 - 2
 - 6
 - 10
 - 14
 - 18

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

$$\text{Stufe} = \text{Mönchstufe}$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

$$\text{Stufe} = 10 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

VIBRATION Tage Mönchstufe

$$\text{Stufe} = \text{Tage}$$

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

Mönch

Schaden Waffloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	klein/groß ■ W6 W4 / W8	Rüstungsklassen Bonus Fuse Style 2 Waffloser Schlag Betaubender Schlag	Use two styles at once 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 GABzum 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 Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
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 Fuse Style 4	Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge) Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point
16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Langsamer Fall 24m Langsamer Fall Zauberer Körper Sprache von Sonne und Mond	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17			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	Perfect Style Sturz Abbremsen über jede Distanz	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\text{KI-VORRAT} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

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