WEAPON ADEPT
(MÖNCH)

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS: + RK

KMV BONUS: + KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE PRO TAG = Mönch-stufe + (Nicht-Mönchs-Stufen ÷ 4) (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-Bringen
- ☐ Beweglichkeit

Stufe 10
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
- ☐ Medusenzorn
- ☐ Geschosse fangen
- ☐ Tänzelnder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7

HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

Diamantseele

Stufe 13

ZAUBER RESISTENZ = 10 + Mönchstufe

Vibrierende Handfläche

Stufe 15

VIBRATION Tage = Mönchstufe

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

PERFEKTES SELBST

Stufe 20

Behandle als Externar

Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Mönch

Mönch-stufe	Bonus-talente	Schaden Waffenloser Schlag klein/groß		
1	■	W6 / W4 / W8	Armour Class 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 **+3m +10 ft** Manöverfähig Ruhiger Geist	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) 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			High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik **+20** auf Fertigkeitswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt** Immun gegen alle Krankheiten
6	■		Schnelle Bewegung **+6m** Sturz abbremsen **9m** Way of the Weapon Master **2**	(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping) Weapon Specialisation for the same monk weapon
7			Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - **2 ki points**
8		W10 / W8 / 2W8	Sturz abbremsen **12m**	
9			Entrinnen Schnelle Bewegung **+9m**	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen 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** Langsamer Fall 18m **Langsamer Fall 18m**	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte** (which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamantseele	Zauberresistenz
14	■		Langsamer Fall 21m **Langsamer Fall 21m**	
15			Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung **+15m**	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			Uncanny Initiative Sprache von Sonne und Mond	Choose your own initiative roll Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Langsamer Fall 27m **Langsamer Fall 27m**	(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)
19			Körper lösen	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - **3 Ki-Punkt**
20		2W10 / 2W8 / 4W8	Pure Power Langsamer Fall **jede Distanz**	**+2** zum Stärke-, Geschicklichkeits- und Weisheitswert

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT = (Mönchstufe ÷ 2) + WE

Ki-Vorrat

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD
Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD**
mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV**
mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

WEITSPRUNG	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
HOCHSPRUNG	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Volksbonus +4 (Akrobatik) für 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

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

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