

SENSEI (MÖNCH)

Mönch-
stufe

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐

Betäubender Schlag
HEUTE

(abrunden)

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

Stufe

- 1** Betäubt Keine Aktion diese Runde
Verliere **Ge**Bonus zu **RK**; -2 **RK**
- 4** Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
- 8** Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe,
sowie Fertigkeitss- und Fähigkeitswürfe
- 12** Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion
durchführen (aber nicht beides)
- 16** Blind Verliere **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK**
-4 auf Fertigkeitsswürfe, die auf **ST** und **GE** basieren, sowie auf **KW** und **W** 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
Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch
20% Chance auf Zauberpazer bei verbaler Komponente
- 20** gelähmt Keine Aktion diese Runde
Verliere **Ge**Bonus zu **RK**; -2 **RK**

BONUS TALENT

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

ADVICE

PERFORMANCE
PRO TAG

Mönch-
stufe

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

Stufe **LIED DES MUTES**

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

Stufe **LIED DES ERFOLGS**

- 3** ☐

Stufe **LIED DER GRÖSSE MAX. BEINFLUSSTE**

- 9** ☐ 2 Bonus Trefferwürfel
+ 2W10 (+ KO Modifikatoren)

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

$$\boxed{} = \boxed{}$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Mönchstufe

Stufe

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

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

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

Stufe

15 Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

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

1

klein/groß
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 Fertigkeitsswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt**
Immun gegen alle Krankheiten

6

Mystic Wisdom
Sturz abbremsen 9m

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

7

Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - **2 Ki-Punkte**

8

W10
W6 / 2W8

Sturz abbremsen 12m
Sturz abbremsen 12m, sowie auf Konkurrenz Würfe auf Wahrnehmung

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)
Sturz abbremsen 24m

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

17

Zeitloser Körper
Sprache von Sonne und Mond

Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische
Sprich mit jeder lebenden Kreatur

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 jede Distanz

Zähle 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 - **1 ki point** abbremsen

Stufe

Gewähre allen Verbündeten innerhalb 9m: Schnelle Bewegung, Hochsprung, Reinheit des Körpers - **2 ki points** abbremsen

18

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

2 ki points

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

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
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

AN VORSPRUNG FESTHALTEN
Stufe 15 (Akrobatik) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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