QINGGONG MONK stufe					ench •		
7		7			Waffenlose e Schlag	r	
DE D	ONUS	TUNGSKLASSEN BONUS	State	taiciil	klein/groß		None sine Vella Alai e (° 1914 - 197
+	RK	Mönch- stufe	1	•	<b>W6</b> W4/W8	Schlaghagel Waffenloser Schlag Betaubender Schlag	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Betäubt das Ziel für eine Runde
KMV	BONUS	$=$ WE + ( $\div$ 4)	2			Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
+	KMV	(abrunden)  Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos	3			Schnelle Bewegung <b>+3 m</b> Manövertraining Ruhiger Geist	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitteln +2Rettungswürfe gegen Verzauberung
Rotër		Betäubender Schlag chlaggönch- Nicht-Mönchs-	4		W8 W6/2W6	Ki-Vorrat (Magisch)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
Anza		stufe Stufen	5			Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
		= + ( ÷ 4 )  Betäubender Schlag (abrunden)	6			Schnelle Bewegung <b>+6m</b> Langsamer Fall 9m Langsamer Fall	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)
		HEUTE SCHIAG	8		<b>W10</b> W8/2W8	Sturz abbremsen 12m	
Zähi -wur	gkeits f SG	Mönch- stufe	9		, 2	Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung <b>+9m</b>	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12Akrobatik für Sprünge)
Stufe		= 10 + ( ÷ 2 ) + WE	10			Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen <b>15m</b>	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere <b>GE</b> Bonus auf <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>	12		2W6 W10/3W6	Schnelle Bewegung <b>+12m</b> Sturz abbremsen <b>18m</b>	(gibt +16Akrobatik für Sprünge)
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführe	14			Sturz abbremsen 21m	
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeits- und Fähigkeitswürfe	15	_		Schnelle Bewegung +15m	(qibt <b>+20</b> Akrobatik für Sprünge)
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)	16		2W8 2W6/3W8	Ki-Vorrat (Adamant)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
16	Blind	Verliere <b>GE</b> -Bonus auf <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b> -4 auf Fertigkeitswürfe, die auf <b>ST</b> und <b>GE</b> basier	en, spevie	e auf ko		24m Langsamer Fall	(gibt <b>+24</b> Akrobatik für Sprünge)
	oder	Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer h	ralben Be	wegun	gsrate	Sturz apprenisen z7III	
	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wa Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisc 20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komp	alvinenhi cl	ung	2W10 2W8/4W8		DWERS
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde				Kiio	WERS
		Verliere GEBonus auf RK; -2 RK	Stufe 4				
	□ Impro	BONUSTALENTE visierter Nahkar pfKampfreflexe					
Stufe <b>1</b>	☐ Gesch☐ Verbes	osse abwehren	Stufe 5				
	1 .		Stufe				
Gorgonenfaust Verbesserter Ansturm  Stufe 6 Verbessertes EntwafffienVerbesserte Finte Verbessertes Zu-Fall-förißgereglichkeit			7				
Stufe	□ Verbs	serter Kritischer⊡r <b>e⁄fed</b> usenzorn	Stufe <b>11</b>				
10	□ Gesch	osse fangen   Tänzelnder Angriff	O4f-				
KI-VO	ORRAT	Ki-Vorrat	Stufe 12				
KAPAZITÄT  Mönchstufe  = ( ÷ 2 ) + WE							
Ki-Vo		(	13				
KI POWERS			Stufe 15				
KI POWER Mönch- SAVE DC stufe							
= 10 + ( ÷ 2 ) + WE			Stufe 17				
			Stufe 19				
			Stufe				