# MASTER OF MANY STYLES
## (MÖNCH)

Mönch-stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS: + RK

KMV BONUS: + KMV

= WE + ( Mönch-stufe ÷ 4 ) (abrunden)

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos

## Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Anzahl = Mönch-stufe + ( Nicht-Mönchs-Stufen ÷ 4 ) (abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

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

| Stufe | | |
|---|---|---|
| 1 | Betäubt | Keine Aktion diese Runde<br>Verliere GeBonus zu RK; -2 RK |
| 4 | Erschöpft | Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen |
| 8 | Kränkelnd | -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeits- und Fähigkeitswürfe |
| 12 | Wankend | Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides) |
| 16 | Blind | Verliere GE-Bonus auf RK; -2 RK<br>-4 auf Fertigkeitswürfe, die auf STund GEbasieren, sowie auf konkurriende Würfe auf Wahrnehmung |
| | oder | Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe<br>SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate |
| | Taub | -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung<br>Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch<br>20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komponente |
| 20 | gelähmt | Keine Aktion diese Runde<br>Verliere GeBonus zu RK; -2 RK |

## BONUSTALENTE

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

## Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7 — HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

## Diamantseele

Stufe 13 — ZAUBER RESISTENZ = 10 + Mönchstufe

## VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage = Mönchstufe (Tage)

Stufe 15 — Zähigkeits-wurf SG = 10 + ( Mönch-stufe ÷ 2 ) + WE

## Mönch

| Mönch-stufe | Bonus-talente | Schaden Waffenloser Schlag klein/groß | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ | W6<br>W4 / W8 | Rüstungsklassen Bonus<br>Fuse Style 2<br>Waffenloser Schlag<br>Betaubender Schlag | <br>Use two styles at once<br>Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen<br>Betäubt das Ziel für eine Runde |
| 2 | ■ | | Entrinnen | Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf |
| 3 | | | Schnelle Bewegung **+3 m**<br>Manövertraining<br>Ruhiger Geist | (gibt **+4**Akrobatik für Sprünge)<br>Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitteln des<br>**+2**Rettungswürfe gegen Verzauberung |
| 4 | | W8<br>W6 / 2W6 | Ki-Vorrat (Magisch)<br>Sturz abbremsen **6m** | Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe<br>Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand |
| 5 | | | Hochsprung<br>Reinheit des Körpers | Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen<br>**+20**auf Fertigkeitswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt**<br>Immun gegen alle Krankheiten |
| 6 | ■ | | Schnelle Bewegung **+6m**<br>Sturz abbremsen **9m** | (gibt **+8**Akrobatik für Sprünge) |
| 7 | | | Unversehrtheit des Körpers | Heilt eigene Wunden - **2 Ki-Punkte** |
| 8 | | W10<br>W8 / 2W8 | Sturz abbremsen **12m**<br>Fuse Style **3** | <br>Enter up to 3 stances as a swift action |
| 9 | | | Verbessertes Entrinnen<br>Schnelle Bewegung **+9m** | Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf<br>(gibt **+12**Akrobatik für Sprünge) |
| 10 | ■ | | Ki-Vorrat (Rechtschaffen)<br>Sturz abbremsen **15m** | Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe |
| 11 | | | Diamantkörper | Immun gegen jedes Gift |
| 12 | | 2W6<br>W10 / 3W6 | Weiter Schritt<br>Schnelle Bewegung **+12m**<br>Sturz abbremsen **18m** | Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte**<br>(gibt **+16**Akrobatik für Sprünge) |
| 13 | | | Diamantseele | Zauberresistenz |
| 14 | ■ | | Sturz abbremsen **21m** | |
| 15 | | | Vibrierende Handfläche<br>Schnelle Bewegung **+15 m**<br>Fuse Style **4** | Verspäteter Tod<br>(gibt **+20**Akrobatik für Sprünge)<br>Enter up to 4 stances immediately - **1 ki point** |
| 16 | | 2W8<br>2W6 / 3W8 | Ki-Vorrat (Adamant)<br>Sturz abbremsen **24m** | Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe |
| 17 | | | Zeitloser Körper<br>Sprache von Sonne und Mond | Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magische<br>Sprich mit jeder lebenden Kreatur |
| 18 | ■ | | Schnelle Bewegung **+18m**<br>Sturz abbremsen **27m** | (gibt **+24**Akrobatik für Sprünge) |
| 19 | | | Körper lösen | Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - **3 Ki-Punkte** |
| 20 | | 2W10<br>2W8 / 4W8 | Perfect Style<br>Sturz abbremsen **jede Distanz** | Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action |

## Ki-Vorrat

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

Ki-Vorrat

## AKROBATIK

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

**BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS** — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV** — +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 |

Akrobatik +4 — pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

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

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