

MASTER OF MANY STYLES (MÖNCH)

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

$$\left\{ \begin{array}{l} + RK \\ + KMV \end{array} \right\} = WE + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

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

Betäubender Schlag

STUNNING FIST
PRO TAG

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + WE$$

Stufe		
1	Betäubt	No action this round Lose DEX Bonus auf 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 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 Zauberputzer bei verbaler Kommunikation
20	gelähmt	No action this round Lose DEX Bonus auf RK ; -2 RK

BONUSTALENTE

Stufe	
1	
2	
6	
10	
14	
18	

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe Mönchstufe

$$7 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Mönchstufe

$$\text{Stufe } 13 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right)$$

Vibrierende Handfläche

VIBRATION Tage Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ Tage} = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

$$\text{Stufe } 15 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ Zähigkeits-wurf SG} = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + WE$$

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	klein/groß ■ W6 W4 / W8	Armour Class Bonus Fuse Style 2 Waffenloser Schlag Stunning Fist	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 Marvel Timing 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 abbremser 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 Fertigkeitsswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
6	■	Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremser 9m	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - 2 ki points
8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremser 12m Fuse Style 3	Enter up to 3 stances as a swift action
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremser 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
11		Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
12	2W6 W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Langsamer Fall 19m Langsamer Fall Diamantseele	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13	■	Langsamer Fall 21m Langsamer Fall	Zauberresistenz
14	■	Langsamer Fall 21m Langsamer Fall	
15	■	Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15m Fuse Style 4	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Enter up to 4 stances immediately - 1 ki point
16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremser 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17		Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches
18	■	Schnelle Bewegung +18m Langsamer Fall 27m Langsamer Fall	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Körper lösen	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 Ki-Punkte
20	2W10 2W8 / 4W8	Perfect Style Langsamer Fall jede Distanz	Use 5 styles at once, enter 5 stances as a free action

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + WE$$

Ki-Vorrat

$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

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

	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
HOCHSPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Volksbonus +4 (Akrobatik) 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