

# QINGGONG MONK

Mönch-  
stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

### RK BONUS

+ **RK**

### KMV BONUS

+ **KMV**

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

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

## Betäubender Schlag

**Betäubender Schlag** Mönch-stufe Nicht-Mönchs-Stufen

$$\text{Anzahl} = \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Nicht-Mönchs-Stufen}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

### Betäubender Schlag

HEUTE

### Zähigkeits- wurf SG

$$\text{Stufe} = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

- Stufe
- 1** Betäubt Keine Aktion diese Runde  
Verliere **GE** Bonus auf **RK**; -2 **RK**
  - 4** Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
  - 8** Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeit- und Fähigkeitswürfe
  - 12** Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
  - 16** Blind Verliere **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK**  
-4 auf Fertigkeitwürfe, die auf **ST** und **GE** basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung  
oder  
Fehlchlagschance 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 Komposition
  - 20** gelähmt Keine Aktion diese Runde  
Verliere **GE** Bonus auf **RK**; -2 **RK**

## BONUSTALENTE

- Stufe
- ☐ Improvisierter Nahkampf
  - ☐ Kampfreflexe
  - ☐ Geschosse abwehren
  - ☐ Ausweichen
  - 1** ☐ Verbesserter Ringkampf
  - ☐ Skorpionstachel
  - ☐ Improvisierter Fernkampf
- Stufe
- ☐ Gorgonenfaust
  - ☐ Verbesserter Ansturm
  - 6** ☐ Verbessertes Entwerfen
  - ☐ Verbesserte Finte
  - ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridging
  - ☐ Beweglichkeit
- Stufe
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
  - ☐ Mäusenzorn
  - 10** ☐ Geschosse fangen
  - ☐ Tänzelder Angriff

## Ki-Vorrat

### KI-VORRAT KAPAZITÄT

$$\text{Mönchstufe} = \left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

### Ki-Vorrat

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## KI POWERS

### KI POWER SAVE DC

$$\text{Mönch-stufe} = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

## Mönch

### Mönch-BonusWaffenloser

stufe	talente	Schlag	Rüstungsklassen Bonus	
		klein/groß		
<b>1</b>	■	<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
<b>2</b>	■		Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
<b>3</b>			Schnelle Bewegung <b>+3 m</b> Manövertraining Ruhiger Geist	(gibt <b>+4</b> Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Ermitteln des <b>+2</b> Rettungswürfe gegen Verzauberung
<b>4</b>		<b>W8</b> w6 / 2w6	Ki-Vorrat (Magisch)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
<b>5</b>			Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
<b>6</b>	■		Schnelle Bewegung <b>+6m</b> Sturz abbremsen <b>9m</b>	(gibt <b>+8</b> Akrobatik für Sprünge)
<b>8</b>		<b>W10</b> w8 / 2w8	Sturz abbremsen <b>12m</b>	
<b>9</b>			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung <b>+9m</b>	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt <b>+12</b> Akrobatik für Sprünge)
<b>10</b>	■		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen <b>15m</b>	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
<b>12</b>		<b>2W6</b> w10 / 3w6	Schnelle Bewegung <b>+12m</b> Sturz abbremsen <b>18m</b>	(gibt <b>+16</b> Akrobatik für Sprünge)
<b>14</b>	■		Sturz abbremsen <b>21m</b>	
<b>15</b>			Schnelle Bewegung <b>+15 m</b>	(gibt <b>+20</b> Akrobatik für Sprünge)
<b>16</b>		<b>2W8</b> 2w6 / 3w8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen <b>24m</b>	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
<b>18</b>	■		Schnelle Bewegung <b>+18m</b> Sturz abbremsen <b>27m</b>	(gibt <b>+24</b> Akrobatik für Sprünge)
<b>20</b>		<b>2W10</b> 2w8 / 4w8	Sturz abbremsen <b>jede Distanz</b>	

## KI POWERS

Stufe	<b>4</b>	
Stufe	<b>5</b>	
Stufe	<b>7</b>	
Stufe	<b>11</b>	
Stufe	<b>12</b>	
Stufe	<b>13</b>	
Stufe	<b>15</b>	
Stufe	<b>17</b>	
Stufe	<b>17</b>	
Stufe	<b>19</b>	
Stufe	<b>20</b>	