

QINGGONG MONK

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+

RK

KMV BONUS

+

KMV

}

=

WE

+

(

÷ 4

)

(abrunden)

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Mönch- Nicht-Mönchs-
Anzahl stufe Stufen

=

+

(

÷ 4

)

(abrunden)

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

Betäubender Schlag

HEUTE

Zähigkeits- wurf SG

=

10

+

(

÷ 2

)

+

WE

- Stufe
- 1** Betäubt Keine Aktion diese Runde
Verliere GeBonus zu 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
SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate
- oder
- 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 GeBonus zu RK; -2 RK

BONUSTALENTE

- ☐ Improvisierter Nahkampf ☐ Kampfreflexe
- Stufe ☐ 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

=

(

÷ 2

)

+

WE

Ki-Vorrat

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

KI POWERS

KI POWER SAVE DC

=

10

+

(

÷ 2

)

+

WE

Mönch

Mönch-BonusWaffenloser

stufe	talente	Schlag	
		klein/groß	
1	■	W6 w4 / w8	Rüstungsklassen Bonus 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
2	■		Entrinnen Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
3		Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Ruhiger Geist	(gibt +4 Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des +2 Rettungswürfe gegen Verzauberung
4		W8 w6 / 2w6	Ki-Vorrat (Magisch) Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
5		Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
6	■	Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m	(gibt +8 Akrobatik für Sprünge)
8		W10 w8 / 2w8	Sturz abbremsen 12m
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12 Akrobatik für Sprünge)
10	■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
12		2W6 w10 / 3w6	Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m
14	■		Sturz abbremsen 21m
15		Schnelle Bewegung +15 m	(gibt +20 Akrobatik für Sprünge)
16		2W8 2w6 / 3w8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m
18	■	Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m	(gibt +24 Akrobatik für Sprünge)
20		2W10 2w8 / 4w8	Sturz abbremsen jede Distanz

KI POWERS

Stufe	4	
Stufe	5	
Stufe	7	
Stufe	11	
Stufe	12	
Stufe	13	
Stufe	15	
Stufe	17	
Stufe	17	
Stufe	19	
Stufe	20	