

# MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

**RK BONUS**

+

RK

+

KMV

**KMV BONUS**

**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**

Mönch-stufe

**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** Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe  
SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate

**Taub** -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung  
Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch  
20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente

**20** gelähmt Keine Aktion diese Runde  
Verliere **GE**Bonus auf **RK**; -2 **RK**

### BONUSTALENTE

☐ Improvisierter Nahkampf ☐ Kampfflexe

**Stufe** ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ ☐ Ausweichen

**1** ☐ Verbesserter Ringkampf ☐ Skorpionstachel

☐ Improvisierter Fernkampf

**Stufe** ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm

**6** ☐ Verbessertes Entwerfen ☐ Verbesserte Finte

☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridgevermöglichkeit

**Stufe** ☐ Verbsserter Kritischer Treffer ☐ Meusezorn

**10** ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelder Angriff

### Unversehrtheit des Körpers

**HEILUNGS-PUNKTE**

**Stufe** **7**

Mönchstufe

**7** =

### Diamantseele

**ZAUBER RESISTENZ**

**Stufe** **13**

Mönchstufe

**13** = 10 +

### VIBRIERENDE HANDEFLÄCHE

**Vibration Tage**

**Stufe** **15**

Mönchstufe

**15** =

**Zähigkeits-wurf SG**

Mönch-stufe

= 10 + (  ÷ 2 ) + **WE**

### PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

**Stufe** **20** Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Mönch		
Schaden Waffenloser Schlag		
Mönch-Bonus-stufe talente		
klein/groß	Rüstungsklassen Bonus	
<b>1</b> ■ <b>W6</b> <b>W4 / W8</b>	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> ■	Iron Monk	Toughness and +1Natürliche Rüstung
<b>3</b>	Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Ruhiger Geist	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Ermitteln des +2Rettungswürfe gegen Verzauberung
<b>4</b> <b>W8</b> <b>W6 / 2W6</b>	Ki-Vorrat (Magisch) Bastion Stance	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Cannot be knocked prone or moved while stationary
<b>5</b>	Iron Limb Defence Reinheit des Körpers	+2 shield bonus to <b>AC</b> and <b>CMD</b> while stationary Increase bonus to +4 - <b>1 ki point</b> Immun gegen alle Krankheiten
<b>6</b> ■	Schnelle Bewegung +6m	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)
<b>7</b>	Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - <b>2 Ki-Punkte</b>
<b>8</b> <b>W10</b> <b>W8 / 2W8</b>		
<b>9</b>	Adamantine Monk Schnelle Bewegung +9m	Damage reduction Double damage reduction - <b>1 ki point</b> (gibt +12Akrobatik für Sprünge)
<b>10</b> ■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen)	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
<b>11</b>	Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
<b>12</b> <b>2W6</b> <b>W10 / 3W6</b>	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - <b>2 Ki-Punkte</b> (gibt +16Akrobatik für Sprünge)
<b>13</b>	Diamantseele	Zauberresistenz
<b>14</b> ■		
<b>15</b>	Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m	Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge)
<b>16</b> <b>2W8</b> <b>2W6 / 3W8</b>	Ki-Vorrat (Adamant) Bastion Stance 2	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe Cannot be moved, even by teleportation
<b>17</b>	Zeitloser Körper Vow of Silence	Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magisches +2 insight to <b>AC</b> and <b>CMD</b> +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
<b>18</b> ■	Schnelle Bewegung +18m	(gibt +24Akrobatik für Sprünge)
<b>19</b>	Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - <b>3 Ki-Punkte</b>
<b>20</b> <b>2W10</b> <b>2W8 / 4W8</b>	Perfektes Selbst	Zähle als Externar

### Ki-Vorrat

**KI-VORRAT KAPAZITÄT**

**Stufe** **10**

Mönchstufe

**10** = (  ÷ 2 ) + **WE**

**Ki-Vorrat**

### AKROBATIK

**BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD**

Akrobatik SG=Gegnerischer **KMV**

mit halber Bewegungsrate  
+10 bei voller Bewegungsrate

**BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS**

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
<b>WEITSPRUNG</b>	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
<b>HOCHSPRUNG</b>	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** (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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