

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

Mönch-
stufe

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

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

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 Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe
SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer haben Bewegungsrate
- Taub -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf 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 ☐ Verbessertes Ringkampf ☐ Skorpionstachel
- ☐ Improvisierter Fernkampf

- ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbessertes Ansturm
- Stufe 6 ☐ Verbessertes Entwerfen ☐ Verbesserte Finte
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-Brückenmöglichkeit

- Stufe ☐ Verbsserter Kritischer Treffer ☐ Musenzorn
- 10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

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

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Mönchstufe

Stufe

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

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

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

Stufe

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

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
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 ■

Iron Monk

Toughness and +1Natürliche Rüstung

3

Schnelle Bewegung +3 m
Manövertraining
Ruhiger Geist

(gibt +4Akrobatik für Sprünge)
Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB**zum Ermitteln des
+2Rettungswürfe gegen Verzauberung

4

W8
W6 / 2W6

Ki-Vorrat (Magisch)
Bastion Stance

Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
Cannot be knocked prone or moved while stationary

5

Iron Limb Defence
Reinheit des Körpers

+2 shield bonus to **AC** and **CMD** while stationary
Increase bonus to +4 - **1 ki point**
Immun gegen alle Krankheiten

6 ■

Schnelle Bewegung +6m

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

7

Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - **2 Ki-Punkte**

8

W10
W8 / 2W8

Adamantine Monk

Damage reduction
Double damage reduction - **1 ki point**
(gibt +12Akrobatik für Sprünge)

9

Schnelle Bewegung +9m

(gibt +12Akrobatik für Sprünge)

10 ■

Ki-Vorrat (Rechtschaffen)

Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe

11

Diamantkörper

Immun gegen jedes Gift

12

2W6
W10 / 3W6

Weiter Schritt
Schnelle Bewegung +12m

Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte**
(gibt +16Akrobatik für Sprünge)

13

Diamantseele

Zauberresistenz

14 ■

Vibrierende Handfläche

Verspäteter Tod
(gibt +20Akrobatik für Sprünge)

15

Schnelle Bewegung +15 m

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
Cannot be moved, even by teleportation

16

2W8
2W6 / 3W8

Ki-Vorrat (Adamant)
Bastion Stance 2

Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magische

17

Zeitloser Körper
Vow of Silence

+2 insight to **AC** and **CMD**
+4 to Sense Motive, Stealth, Perception

18 ■

Schnelle Bewegung +18m

(gibt +24Akrobatik für Sprünge)

19

Körper lösen

Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - **3 Ki-Punkte**

20

2W10
2W8 / 4W8

Perfektes Selbst

Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

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
WEITSPRUNG	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
HOCHSPRUNG	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