MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS: + RK

KMV BONUS: + KMV

= 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 = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere **Ge**Bonus zu **RK**; -2 **RK**
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeits- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind oder Taub	Verliere **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK** -4 auf Fertigkeitswürfe, die auf **ST**und **GE**basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere **Ge**Bonus zu **RK**; -2 **RK**

BONUSTALENTE

Stufe 1
- ☐ Improvisierter Nahkampf
- ☐ Geschosse abwehren
- ☐ Verbesserter Ringkampf
- ☐ Improvisierter Fernkampf
- ☐ Kampfreflexe
- ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- ☐ Skorpionstachel

Stufe 6
- ☐ Gorgonenfaust
- ☐ Verbessertes Entwaffnen
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen
- ☐ Verbesserter Ansturm
- ☐ Verbesserte Finte
- ☐ Beweglichkeit

Stufe 10
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
- ☐ Geschosse fangen
- ☐ Medusenzorn
- ☐ Tänzelnder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7

HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

Diamantseele

Stufe 13

ZAUBER RESISTENZ = 10 + Mönchstufe

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Stufe 15

Vibration Tage = Mönchstufe (Tage)

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

PERFEKTES SELBST

Stufe 20

Behandle als Externar

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

Mönch

Mönch-stufe	Bonus-talente	Schaden Waffenloser 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	■		Iron Monk	Toughness and **+1**Natürliche Rüstung
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) 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 **+8**Akrobatik für Sprünge)
7			Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - **2 Ki-Punkte**
8		W10 W8 / 2W8		
9			Adamantine Monk Schnelle Bewegung **+9m**	Damage reduction Double damage reduction - **1 ki point** (gibt **+12**Akrobatik 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 **+16**Akrobatik für Sprünge)
13			Diamantseele	Zauberresistenz
14	■			
15			Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung **+15 m**	Verspäteter Tod (gibt **+20**Akrobatik für Sprünge)
16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Bastion Stance **2**	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe Cannot be moved, even by teleportation
17			Zeitloser Körper Vow of Silence	Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magisches **+2** insight to **AC** and **CMD** +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
18	■		Schnelle Bewegung **+18m**	(gibt **+24**Akrobatik 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 ÷ 2) + WE

Ki-Vorrat

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 Gegnerische **KMV** — +10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV** — +10 bei voller Bewegungsrate

WEITSPRUNG	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
HOCHSPRUNG	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

AN VORSPRUNG FESTHALTEN — Akrobatik +4 — pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

STURZ — SG Reflexwurf (SG 20) — falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt
SG 15 (Akrobatik) — um 3m an Fallschaden zu ignorieren