

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS



KMV BONUS



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

Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

Betäubender Schlag

STUNNING FIST PRO TAG

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{Stufe} \\ \text{Stufe} \end{array} \right\} = \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$



Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG

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

- Stufe 1 Betäubt Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE** bonus to **RK**; -2 **RK**
- Stufe 4 Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
- Stufe 8 Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeiten- und Fähigkeitenwürfe
- Stufe 12 Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
- Stufe 16 Blind Verliere **GE** bonus to **RK**; -2 **RK**
-4 on **ST** and **GE** skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed
- oder
- Stufe 19 Taub -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch
20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente
- Stufe 20 gelähmt Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE** bonus to **RK**; -2 **RK**

BONUSTALENTE

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

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

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

Unversehrtheit des Körpers

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{Stufe} \\ \text{Stufe} \end{array} \right\} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Diamatseel

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{Stufe} \\ \text{Stufe} \end{array} \right\} = 10 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Vibrierende Handfläche

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{Stufe} \\ \text{Stufe} \end{array} \right\} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{Stufe} \\ \text{Stufe} \end{array} \right\} = 10 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Pefektes Selbst

- Behandle als Externar
- Stufe 20 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.
Damage reduction 10/Chaos

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-stufe talente

1	klein/groß ■ W6 W4 / W8	Armour Class Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Stunning Fist	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 +10m Maßvolles Handeln Ruhiger Geist	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des W +2Rettungswürfe gegen Verzauberung
4	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Bastion Stance	Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen 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	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7	■	Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - 2 ki points
8	W10 W8 / 2W8	■	
9	■	Adamantine Monk Schnelle Bewegung +9m	Damage reduction Double damage reduction - 1 ki point (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen)	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer
11	■	Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
12	2W6 W10 / 3W6	Weiterer Schritt Schnelle Bewegung +12m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13	■	Diamond Soul	Spell resistance
14	■	■	
15	■	Quivering Palm Schnelle Bewegung +15m +50 ft	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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 Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches +2 insight to AC and CMD +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
18	■	Schnelle Bewegung +18m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19	■	Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 Ki-Punkte
20	2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self	Zählt als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{Stufe} \\ \text{Stufe} \end{array} \right\} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat



ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG=Gegnerischer **CMD** +10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD mit halber Bewegungsrate
Akronatik SG=5+Gegnerischer **CMD** +10 bei voller Bewegungsrate

		Entfernung	1.5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITER SPRUNG	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
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	

Volksbonus +4 (Akrobatik) jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN EX WURF falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst
STURZ SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren