## Mönch-**WEAPON ADEPT** (MÖNCH) BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE **RK BONUS** Mönch-+ stufe ÷ 4 KMV BONUS (abrunden) Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist PERFECT STRIKE PERFECT STRIKE Mönch-Nicht-Mönchs-Stufen stufe (abrunden) PERFECT STRIKE Announce before making an attack using a kama, nunchaku, quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, the other is the confirmation roll. WAY OF THE WEAPON MASTER Weapon **BONUSTALENTE** ☐ Improvisierter Nahkar☐pfKampfreflexe Stufe $\ \square$ Geschosse abwehren $\square$ $\ \square$ $\ \square$ Ausweichen 1 ☐ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel □ Improvisierter Fernkampf □ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm Stufe ☐ Verbessertes EntwaffnenVerbesserte Finte 6 □ Verbessertes Zu-Fall-brißgeveglichkeit Stufe □ Verbsserter Kritischer⊡r**Mfee**tusenzorn 10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelnder Angriff Unversehrtheit des Körpers **HEILUNGS-PUNKTE** Mönchstufe Stufe 7 **Diamant**seele ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe Stufe = 10 + 13 Vibrierende Handfläche

## Pefektes Selbst

Mönchstufe

Mönch-

stufe

Behandle als Externar

**Vibration** Tage

**Zähigkeits** 

-wurf SG

Stufe

15

Tage

Stufe Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

| <u> </u> |         |                          | Mön  | ch   | (           |
|----------|---------|--------------------------|--|--|-------------|
|          |         | Waffenlose               | r Schlag   |  |             |
| stufe    | talente | e<br>klein/groß          | Armour Class Bonus   | The state of the section of the sect |             |
| 1        | •       | <b>W6</b><br>W4/W8       | Schlaghagel<br>Waffenloser Schlag<br>Perfect Strike                      | Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe<br>Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen<br>Roll attack twice when using a monk weapon  |             |
| 2        |         |                          | Way of the Weapon Master   | Weapon Focus for one monk weapon   |             |
| 3        |         |                          | Schnelle Bewegung +3 m<br>Manövertraining<br>Ruhiger Geist               | (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Err +2Rettungswürfe gegen Verzauberung   | iitteln des |
| 4        |         | <b>W8</b><br>W6/2W6      | Ki-Vorrat (Magisch)<br>Sturz abbremsen (6m)                              | Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe<br>Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand   |             |
| 5        |         |                          | High Jump<br>Reinheit des Körpers  | Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik<br>+20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt<br>Immun gegen alle Krankheiten  |             |
|          |         |                          | Schnelle Bewegung +6m  |  |             |
| 6        |         |                          | Sturz abbremsen (9m) Way of the Weapon Master 2                          | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)  Weapon Specialisation for the same monk weapon   |             |
| 7        |         |                          | Wholeness of Body  | Heilt eigene Wunden - <b>2 ki points</b>   |             |
| 8        |         | <b>W10</b><br>W8/2W8     | Sturz abbremsen (12m)  |  |             |
| 9        |         |                          | Entrinnen<br>Schnelle Bewegung <b>+9m</b>                                | Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Refle<br>(which grants <b>+12</b> to Acrobatics checks for jumping)   | xwurf       |
| 10       |         |                          | Ki-Vorrat (Rechtschaffen)<br>Sturz abbremsen (15m)                       | Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Wa   | ffe         |
| 11       |         |                          | Diamantkörper  | Immun gegen jedes Gift   |             |
| 12       |         | <b>2W6</b><br>W10/3W6    | Weiter Schritt<br>Schnelle Bewegung <b>+12m</b><br>Sturz abbremsen (18m) | Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - <b>2 Ki</b><br>(which grants <b>+16</b> to Acrobatics checks for jumping)   | Punkte      |
| 13       |         |                          | Diamond Soul   | Spell resistance   |             |
| 14       |         |                          | Sturz abbremsen (21m)  |  |             |
| 15       |         |                          | Quivering Palm<br>Schnelle Bewegung <b>+15 m</b>                         | Verspäteter Tod<br>(which grants <b>+20</b> to Acrobatics checks for jumping)  |             |
| 16       |         | <b>2W8</b><br>2W6/3W8    | Ki-Vorrat (Adamant)<br>Sturz abbremsen (24m)                             | Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe  |             |
| 17       |         |                          | Uncanny Initiative<br>Sprache von Sonne und Mond                         | Choose your own initiative roll<br>Sprich mit jeder lebenden Kreatur   |             |
| 18       |         |                          | Schnelle Bewegung <b>+18m</b><br>Sturz abbremsen (27m)                   | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)  |             |
| 19       |         |                          | Empty Body   | Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein -  | Ki-Punk     |
| 20       |         | <b>2W10</b><br>2W8 / 4W8 | Pure Power<br>Sturz abbremsen <b>jede Distanz</b>                        | +2zum Stärke-, Geschicklichkeits- und Weisheitswert  |             |

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITĂT

Mönchstufe

Ki-Vorrat

C ÷ 2 ) + WE

## ACROBATICS

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

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FEID ber Bewegungsrate

SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer KMV +10 bei voller Bewegungsrate

9m 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 3,3m **HOCHSPRUNG** SG 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44

Volksbonus +4 (Akrobanik)3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

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