# QINGGONG MONK

Mönch-stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

**RK** BONUS

+ RK

**KMV** BONUS

+ KMV

= WE + ( Mönch-stufe ÷ 4 ) (abrunden)

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

## Betäubender Schlag

**STUNNING FIST** PRO TAG

= 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<br>Verliere **GE** bonus to **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<br>**oder**<br>Taub | Verliere **GE** bonus to **RK**; -2 **RK**<br>-4 on **ST** and **GE** skills, opposed Perception<br>50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed<br>-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung<br>Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch<br>20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Kompo |
| 20 | gelähmt | Keine Aktion diese Runde<br>Verliere **GE** bonus to **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

## Ki-Vorrat

**KI-VORRAT** KAPAZITÄT

= ( Mönchstufe ÷ 2 ) + WE

**Ki-Vorrat**

## KI POWERS

**KI POWER** SAVE DC

= 10 + ( Mönch-stufe ÷ 2 ) + WE

## Mönch

| Mönch-stufe | Bonus-talente | Waffenloser Schlag klein/groß | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ | W6<br>W4 / W8 | Armour Class Bonus<br>Schlaghagel<br>Waffenloser Schlag<br>Stunning Fist | <br>Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe<br>Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen<br>Betäubt das Ziel für eine Runde |
| 2 | ■ | | Entrinnen | Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf |
| 3 | | | Schnelle Bewegung +30 ft<br>Meditation<br>Ruhiger Geist | (which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping)<br>Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB** zum Ermitteln des<br>**+2**Rettungswürfe gegen Verzauberung |
| 4 | | W8<br>W6 / 2W6 | Ki-Vorrat (Magisch) | Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen |
| 5 | | | Reinheit des Körpers | Immun gegen alle Krankheiten |
| 6 | ■ | | Schnelle Bewegung **+6m**<br>Sturz abbremsen (9m) | (which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping) |
| 8 | | W10<br>W8 / 2W8 | Sturz abbremsen (12m) | |
| 9 | | | Verbessertes Ausweichen<br>Schnelle Bewegung **+9m** | Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf<br>(which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping) |
| 10 | ■ | | Ki-Vorrat (Rechtschaffen)<br>Sturz abbremsen (15m) | Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer |
| 12 | | 2W6<br>W10 / 3W6 | Schnelle Bewegung **+12m**<br>Sturz abbremsen (18m) | (which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping) |
| 14 | ■ | | Sturz abbremsen (21m) | |
| 15 | | | Schnelle Bewegung +15m **+50 ft** | (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping) |
| 16 | | 2W8<br>2W6 / 3W8 | Ki-Vorrat (Adamant)<br>Sturz abbremsen (24m) | Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe |
| 18 | ■ | | Schnelle Bewegung **+18m**<br>Sturz abbremsen (27m) | (which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping) |
| 20 | | 2W10<br>2W8 / 4W8 | Sturz abbremsen **jede Distanz** | |

## KI POWERS

| | | |
|---|---|---|
| Stufe 4 | | |
| Stufe 5 | | |
| Stufe 7 | | |
| Stufe 11 | | |
| Stufe 12 | | |
| Stufe 13 | | |
| Stufe 15 | | |
| Stufe 17 | | |
| Stufe 17 | | |
| Stufe 19 | | |
| Stufe 20 | | |