MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

= Mönch-stufe + (Nicht-Mönchs Stufen ÷ 4) (abrunden)

STUNNING FIST TODAY

Zähigkeits-wurf SG

= 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

Stufe		
1	Stunned	Keine Aktion diese Runde Verliere **Ge** bonus to **RK**; -2 **RK**
4	erschöpft	Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity
8	Kränkelnd	-2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks
12	Staggered	May make a standard or move action, but not both
16	Blinded	Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC** -4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	oder	
	Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound
20	Paralysed	Keine Aktion diese Runde Verliere **Ge** bonus to **RK**; -2 **RK**

BOUNS TALENT

Stufe 1
- ☐ Catch off-guard
- ☐ Geschoße Abwehren
- ☐ Improved Grapple
- ☐ Throw Anything
- ☐ Kampfreflexe
- ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- ☐ Skobionsstachel

Stufe 6
- ☐ Gorgonenfaust
- ☐ Verbessertes Entwaffnen
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen
- ☐ Improved Bull Rush
- ☐ Improved Feint
- ☐ Mobilität

Stufe 10
- ☐ Improved Critical
- ☐ Geschoße fangen
- ☐ Medusenzorn
- ☐ Sprungattacke

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7

HEILUNGS-PUNKTE

= Mönchstufe

Diamatseel

Stufe 13

ZAUBER RESISTENZ

= 10 + Mönchstufe

Vibrierdende Handfläche

QUIVER DAYS

Tage = Mönchstufe

Stufe 15

Zähigkeits-wurf SG

= 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

Pefektes Selbst

Stufe 20

Behandle als Externar

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Mönch

Mönch-stufe	Bonus Talente	Unbewaffneter Schlag Schaden klein/groß		
1	■	W6 W4 / W8	Armour Class Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Stunning Fist	 Use a full attack action for more attacks Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Stun (or other effects) target for one round
2	■		Iron Monk	Toughness and **+1** natural armour
3			Fast Movement **+10 ft** Manoeuvre Training Still Mind	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Benutze Mönchs Level anstatt von **BAR** zum berchnen des **KM** **+2** saving throws against enchantment
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 Purity of Body	**+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	Heal your own wounds - **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			Diamond Body	Immun gegen alle Gifte
12		2W6 W10 3W6	Weiterer Schritt Schnelle Bewegung **+12m**	Slip magically between spaces - **2 ki points** (which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)
13			Diamond Soul	Spell resistance
14	■			
15			Quivering Palm Fast Movement **+50 ft**	Delayed death (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)
16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Bastion Stance **2**	Behandle deine unbewaffnenten Angrife als mit einer Adamatin W Cannot be moved, even by teleportation
17			Zeitloser Körper Vow of Silence	No age penalties or artificial ageing **+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	Assume ethereal state for 1 minute - **3 ki points**
20		2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self	Treated as outsider

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

= (Mönchstufe ÷ 2) + WE

Ki-Vorrat

ACROBATICS

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

BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD
Akronatik SG=5+Gegnerischer **CMD**
mit halber Bewegungsrate
+10 zur Bewegung mit 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

Akrobatik Fertigkeit +4 Für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN SG 20 REFLEX WURF falls du einen Sprung bei 4 oder wenniger versagst

STURTZ SG 14 Akrobatik um 3m an Fallschaden zu ignorieren