

# 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 No action this round  
Lose **DEX** Bonus auf **RK**; -2 **RK**
- Stufe 4 Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
- Stufe 8 Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeit- und Fähigkeitswürfe
- Stufe 12 Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
- Stufe 16 Blind Verliere **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK**  
-4 auf Fertigkeitwürfe, die auf **ST** und **GE** basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung  
oder Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe  
SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate
- Stufe 20 Taub -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch  
20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente
- Stufe 20 gelähmt No action this round  
Lose **DEX** Bonus auf **RK**; -2 **RK**

### BONUSTALENTE

- Stufe 1 ☐ Improvisierter Nahkampf ☐ Kampfreflexe  
☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ ☐ Ausweichen  
☐ Verbessertes Ringkampf ☐ Skorpionstachel  
☐ Improvisierter Fernkampf
- Stufe 6 ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbessertes Ansturm  
☐ Verbessertes Entwerfen ☐ Verbesserte Finte  
☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridgevermöglichkeit
- Stufe 10 ☐ Verbsserter Kritischer Treffer ☐ Meiden von Schaden  
☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelder Angriff

### Unversehrtheit des Körpers

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

### Diamantseele

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

### Vibrierende Handfläche

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

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

### PERFEKTES SELBST

- Behandle als Externar
- Stufe 20 Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

## Mönch

### Schaden Waffenloser Schlag

Mönch-Bonus-stufe	klein/groß	Armour Class Bonus	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe
1	W6 W4 / W8	Schlaghagel Waffenloser Schlag Stunning Fist	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 +10m Müde Ruhe Ruhiger Geist	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Ermitteln des <b>GAB</b> +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 <b>AC</b> and <b>CMD</b> 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		Unversehrtheit des Körpers	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 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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamantseele	Zauberresistenz
14			
15		Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15m	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 magische +2 insight to <b>AC</b> and <b>CMD</b> +4 to Sense Motive, Stealth, Perception
18		Schnelle Bewegung +18m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Körper lösen	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 Ki-Punkte
20	2W10 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst	Zähle 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  
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV** +10 bei voller Bewegungsrate

	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
<b>WEITSPRUNG</b>	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
<b>HOCHSPRUNG</b>	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

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

**AN VORSPRUNG FESTHALTEN** (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

**STURZ** SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren