

MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

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 gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Mönch-stufe Nicht-Mönchs-Stufen

$$\text{Anzahl} = \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) + \left(\frac{\text{Nicht-Mönchs-Stufen}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$



Zähigkeits-wurf SG

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

- Stufe 1 Betäubt No action this round Lose **DEX** Bonus auf **AC**; -2 **RK**
- Stufe 4 Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
- Stufe 8 Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeiten- und Fähigkeitswürfe
- 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 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 **AC**; -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 ☐ Meusenzorn ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-PUNKTE Mönchstufe

$$\text{Stufe 7} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

$$\text{Stufe 13} = 10 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage Mönchstufe

$$\text{Stufe 15} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

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 +3 m Manövertraining Ruhiger Geist	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des +2Rettungswürfe 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 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 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		Diamond Soul	Spell resistance
14	■		
15		Quivering Palm Schnelle Bewegung +15 m	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 Attributsverschlechterungen 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	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte
20	2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self	Zählt als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

$$\text{Mönchstufe} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat



ACROBATICS

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

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

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

Akrobatik +4 pro 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