QINGGONG MONK

Mönch-stufe

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Anzahl

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

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG

= 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

Stufe		
1	Betäubt	No action this round Lose **DEX**Bonus auf **AC**; -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 oder Taub	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 -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Kompo
20	gelähmt	No action this round Lose **DEX**Bonus auf **AC**; -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 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	■		Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
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 **+2**Rettungswürfe gegen Verzauberung
4		W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
5			Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
6	■		Schnelle Bewegung **+6m** Sturz abbremsen **9m**	(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)
8		W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen **12m**	
9			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung **+9m**	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen **15m**	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
12		2W6 W10 / 3W6	Schnelle Bewegung **+12m** Sturz abbremsen **18m**	(which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)
14	■		Sturz abbremsen **21m**	
15			Schnelle Bewegung **+15 m**	(which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)
16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen **24m**	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Sturz abbremsen **27m**	(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)
20		2W10 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		