## Mönch MÖNCH **WEAPON ADEPT** Schaden Waffenloser Schlag Mönch-Bonus-(MÖNCH) stufe talente BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE Armour Class Bonus klein/groß **RK BONUS** Schlaghagel Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe W<sub>6</sub> 1 Mönch-Waffenloser Schlag Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen + stufe W4/W8 Perfect Strike Roll attack twice when using a monk weapon ÷ 4 KMV BONUS Way of the Weapon Master Weapon Focus for one monk weapon 2 (abrunden) Schnelle Bewegung +3 m (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, Manövertraining Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ern itteln des 3 nicht überlastet und nicht hilflos Ruhiger Geist +2Rettungswürfe gegen Verzauberung PERFECT STRIKE W8 Ki-Vorrat (Magisch) Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Nicht-Mönchs-4 PERFECT STRIKE Mönch Sturz abbremsen 6m Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand W6/2W6 PRO TAG stufe Stufen High Jump Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt 5 Reinheit des Körpers Immun gegen alle Krankheiten (abrunden) PERFECT STRIKE Schnelle Bewegung +6m (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) 6 Sturz abbremsen 9m Announce before making an attack using a kama, nunchaku, Way of the Weapon Master 2 Weapon Specialisation for the same monk weapon quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, Wholeness of Body 7 Heilt eigene Wunden - 2 ki points the other is the confirmation roll. WAY OF THE WEAPON MASTER W10 8 Sturz abbremsen 12m W8/2W8 Weapon Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf Entrinnen 9 (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) Schnelle Bewegung +9m **BONUSTALENTE** Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe Ki-Vorrat (Rechtschaffen) 10 ☐ Improvisierter Nahkar□pfKampfreflexe Sturz abbremsen 15m Stufe $\ \square$ Geschosse abwehren $\ \square$ $\ \square$ Ausweichen 11 Diamantkörper Immun gegen iedes Gift 1 ☐ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel □ Improvisierter Fernkampf Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte Weiter Schritt 2W6 Schnelle Bewegung +12m 12 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) ☐ Verbesserter Ansturm □ Gorgonenfaust W10/3W6 Sturz abbremsen 18m Stufe ☐ Verbessertes EntwaffnenVerbesserte Finte 6 Diamond Soul Spell resistance 13 □ Verbessertes Zu-Fall-brißgeveglichkeit Stufe □ Verbsserter Kritischer⊡r**Mfee**tusenzorn Sturz abbremsen 21m 14 10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelnder Angriff Quivering Palm Verspäteter Tod 15 Unversehrtheit des Körpers Schnelle Bewegung +15 m (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) HEILUNGS-2W8 Ki-Vorrat (Adamant) Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe **PUNKTE** Mönchstufe Stufe 16 Sturz abbremsen 24m 2W6/3W8 7 Uncanny Initiative Choose your own initiative roll 17 Sprache von Sonne und Mond Sprich mit jeder lebenden Kreatur Diamantseele Schnelle Bewegung +18m (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe 18 Stufe Sturz abbremsen 27m 13 = 10 + 19 **Empty Body** Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte Vibrierende Handfläche Pure Power +2zum Stärke-, Geschicklichkeits- und Weisheitswert 2W10 **Vibration Tage** Mönchstufe 20 2W8/4W8 Sturz abbremsen jede Distanz Tage

<u>Pefektes S</u>elbst

Mönch-

stufe

Behandle als Externar

Stufe Immune to Charm Person and other effects that

=10

20 target non-outsiders

**Zähigkeits** 

-wurf SG

Stufe

15

Damage reduction 10/Chaos

A-1	Wi-Anitar	-			
KI-VORRAT KAPAZITÄT	Mönchstufe	Ki-Vorrat			
	$=(\div_2)+WE$				

## ACROBATICS

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

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FEID ber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische CMD +10 bei voller Bewegungsrate

Entfer WEITSPRUNG	5	1,5m 5		, -		7,5m 25	9m 30	10,5m 35	12m 40	13,5m 45	15m 50	16,5m 55
Entfer HOCHSPRUNG	_	0,3m 4	,	,	,	,	1,8m 24	2,1m 28	2,4m 32	2,7m 36	3m 40	3,3m 44
		Akrob	atik +4		pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt							

AN VORSPRUNG FESTHACTEM (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt STURZ SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren