Mönch-MONK OF THE Mönch stufe Schaden Waffenloser Schlag Mönch-Bonus-LOTUS stufe talente RÜSTUNGSKLASSEN BONUS Rüstungsklassen Bonus klein/groß Schlaghagel Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe **RK BONUS W6** 1 Waffenloser Schlag Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Mönch-W4 / W8 stufe Touch of Serenity Betäubt das Ziel für eine Runde ÷ 4 **KMV** BONUS Entrinnen Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf 2 (abrunden) Schnelle Bewegung +3 m (gibt +4Akrobatik für Sprünge) Manövertraining Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Erm tteln des Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, 3 Ruhiger Geist +2Rettungswürfe gegen Verzauberung nicht überlastet und nicht hilflos Betäubender Schlag Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe **W8** Ki-Vorrat (Magisch) 4 TOUCH OF Sturz abbremsen 6m Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand W6 / 2W6 Nicht-Mönchs-Mönch-SERENITY Stufen Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen stufe Hochsprung PRO TAG +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt 5 Reinheit des Körpers Immun gegen alle Krankheiten (abrunden) TOUCH OF Schnelle Bewegung +6m (gibt +8Akrobatik für Sprünge) 6 SERENITY Sturz abbremsen 9m 7 Unversehrtheit des Körpers Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte Declare before making an attack; if successful, the attack deals no damage, but target cannot attack or cast spells. Target may W10 8 attempt a will save to end the effect. Sturz abbremsen 12m W8 / 2W8 SERENITY Mönch-Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf Verbessertes Entrinnen 9 stufe Schnelle Bewegung +9m (gibt +12Akrobatik für Sprünge) = 1 + Runden Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe Ki-Vorrat (Rechtschaffen) 10 Sturz abbremsen 15m WIT.I. Mönch-SAVE DC stufe Diamantkörper 11 Immun gegen jedes Gift = 10 + Touch of Surrender Target of an attack surrenders - 6 ki points 2W6 12 Schnelle Bewegung +12m (gibt +16Akrobatik für Sprünge) BONUSTALENTE W10 / 3W6 Sturz abbremsen 18m ☐ Improvisierter Nahkar☐pfKampfreflexe 13 Diamantseele Zauberresistenz Stufe □ Geschosse abwehren □ □ □ Ausweichen 1 ☐ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel Sturz abbremsen 21m 14 □ Improvisierter Fernkampf Touch of Peace Verspäteter Tod □ Gorgonenfaust □ Verbesserter Ansturm 15 Schnelle Bewegung +15 m (gibt +20Akrobatik für Sprünge) Stufe ☐ Verbessertes EntwafffenVerbesserte Finte 6 Ki-Vorrat (Adamant) Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe 2W8 □ Verbessertes Zu-Fall-brißgeveglichkeit 16 Sturz abbremsen 24m 2W6 / 3W8 □ Verbsserter Kritischer□r Medusenzorn Stufe 7eitloser Körner Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch nagische 17 10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelnder Angriff Learned Master Linguistics and Knowledge are class skills using WIS Unversehrtheit des Körpers Schnelle Bewegung +18m (gibt +24Akrobatik für Sprünge) 18 HEILINGS-Sturz abbremsen 27m **PUNKTE** Mönchstufe Stufe 19 Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte 7 = Perfektes Selbst Zähle als Externai 2W10 20 TOUCH OF SURRENDER 2W8 / 4W8 Sturz abbremsen jede Distanz When an attack would reduce a target to Ohp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to Ohp, Stufe is disabled and charmed. No saving throw. KI-VORRAT Effect lasts until dismissed, used on another target or KAPAZITÄT Ki-Vorrat Mönchstufe target is next reduced to Ohp ÷ 2) Diamantseele ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe Stufe AKROBATIK 13 = 10 +BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD mit halber Bewegungsrate Akrobatik SG=Gegnerischer KMV +10 bei voller Bewegungsrate **TOUCH OF PEACE** mit halber Bewegungsrate BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS Once a day, announce before making a melee attack. Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV +10 bei voller Bewegungsrate

On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. Entfernung 1,5m 3m 4.5m 6m 7.5m 9m 10.5m 12m 13.5m 15m 16.5m PERFEKTES SELBST 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 Behandle als Externar Stufe Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekten die HOCHSPRUNG 8 16 20 24 28 32 36 40 Akrobatik +4 pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos AN VORSPRUNG FESCHPALLEMENT (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

SG 15 (Akrobatik)

STURZ

um 3m an Fallschaden zu ignorieren

15

No saving throw.