

MONK OF THE LOTUS

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

WE

KMV BONUS

+ KMV

WE

WE

+

Mönch-
stufe

÷ 4

(abrunden)

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

Betäubender Schlag

TOUCH OF SERENITY PRO TAG

Mönch-
stufe

+

Nicht-Mönchs-
Stufen

÷ 4

(abrunden)

TOUCH OF SERENITY TODAY

Declare before making an attack; if successful, the attack deals no damage, but target cannot attack or cast spells. Target may attempt a will save to end the effect.

SERENITY DAUER

Mönch-
stufe

+

Runden

÷ 6

WILL SAVE DC

Mönch-
stufe

+

WE

BONUSTALENTE

Stufe 1

☐ Improvisierter Nahkampf

☐ Kampfreflexe

☐ Geschosse abwehren

☐ Ausweichen

☐ Verbesserter Ringkampf

☐ Skorpionstachel

☐ Improvisierter Fernkampf

Stufe 6

☐ Gorgonenfaust

☐ Verbesserter Ansturm

☐ Verbessertes Entwarnen

☐ Verbesserte Finte

☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen

☐ Beweglichkeit

Stufe 10

☐ Verbsserter Kritischer Treffer

☐ Medusenzorn

☐ Geschosse fangen

☐ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-PUNKTE

Stufe 7

Mönchstufe

÷ 2

WE

TOUCH OF SURRENDER

When an attack would reduce a target to 0hp or below, opt to make the target surrender. Target is reduced to 0hp, is disabled and charmed. No saving throw. Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe 13

Mönchstufe

÷ 2

WE

TOUCH OF PEACE

Once a day, announce before making a melee attack. On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. No saving throw.

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 Waffnenloser Schlag

Mönch-Bonus-
stufe

talente

klein/groß

W6

W4 / W8

Rüstungsklassen Bonus

Schlaghagel

Waffenloser Schlag

Touch of Serenity

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

(gibt +4Akrobatik für Sprünge)

Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitteln des

+2Rettungswürfe gegen Verzauberung

4

W8

W6 / 2W6

Ki-Vorrat (Magisch)

Sturz abbremsen 6m

Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe

Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand

5

Hochsprung

Reinheit des Körpers

Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen

+20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt

Immun gegen alle Krankheiten

6

■

Schnelle Bewegung +6m

Sturz abbremsen 9m

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

7

Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte

8

W10

W8 / 2W8

Sturz abbremsen 12m

9

Verbessertes Entrinnen

Schnelle Bewegung +9m

Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf

(gibt +12Akrobatik für Sprünge)

10

■

Ki-Vorrat (Rechtschaffen)

Sturz abbremsen 15m

Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe

11

Diamantkörper

Immun gegen jedes Gift

12

2W6

W10 / 3W6

Touch of Surrender

Schnelle Bewegung +12m

Sturz abbremsen 18m

Target of an attack surrenders - 6 ki points

(gibt +16Akrobatik für Sprünge)

13

Diamantseele

Zauberresistenz

14

■

Sturz abbremsen 21m

15

Touch of Peace

Schnelle Bewegung +15 m

Verspäteter Tod

(gibt +20Akrobatik für Sprünge)

16

2W8

2W6 / 3W8

Ki-Vorrat (Adamant)

Sturz abbremsen 24m

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

17

Zeitloser Körper

Learned Master

Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch

Linguistics and Knowledge are class skills using WIS

magisches

18

■

Schnelle Bewegung +18m

Sturz abbremsen 27m

(gibt +24Akrobatik für Sprünge)

19

Körper lösen

Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte

20

2W10

2W8 / 4W8

Perfektes Selbst

Sturz abbremsen jede Distanz

Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

÷ 2

WE

Ki-Vorrat

Stufe 7

Stufe 12

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = Gegnerischer KMV

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

WEITSPRUNG

Entfernung

1,5m

3m

4,5m

6m

7,5m

9m

10,5m

12m

13,5m

15m

16,5m

SG

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

HOCHSPRUNG

Entfernung

0,3m

0,6m

0,9m

1,2m

1,5m

1,8m

2,1m

2,4m

2,7m

3m

3,3m

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