### 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 2 Entrinnen Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf (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 nicht überlastet und nicht hilflos Ruhiger Geist +2Rettungswürfe gegen Verzauberung Betäubender Schlag W8 Ki-Vorrat (Magisch) Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe 4 TOUCH OF Sturz abbremsen 6m Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand W6 / 2W6 Mönch-Nicht-Mönchs-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 Schnelle Bewegung +9m (gibt +12Akrobatik für Sprünge) Runden Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe 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 ☐ 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 Ki-Vorrat (Adamant) Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe 2W8 □ Verbessertes Zu-Fall-brißgeveglichkeit **16** Sturz abbremsen 24m 2W6 / 3W8 □ Verbsserter Kritischer□r Medusenzorn Stufe Zeitloser Körper Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch nagische 17 ☐ 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 = 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 0hp Diamantseele

1

6

10

7

ZAUBER RESISTENZ Stufe

13 = 10 +

### **TOUCH OF PEACE**

Once a day, announce before making a melee attack. On a hit, the attack deals no damage but target is charmed. 15 No saving throw.

## PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos

# AKROBATIK

**BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD** 

AN VORSPRUNG FESCHREDTENNIF (SG 20)

**STURZ** 

Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV

**BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS** 

mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV

SG 15 (Akrobatik)

mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

um 3m an Fallschaden zu ignorieren

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
Er ie <b>HOCHSPRUNG</b>	ntfernung SG							2,1m 28		2,7m 36	3m 40	3,3m 44
		Akrobatik +4			pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt							