

MONK OF THE LOTUS

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

WE + (

÷ 4

)

KMV BONUS

+ KMV

(abrunden)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

TOUCH OF SERENITY PER DAY

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 DURATION

Mönch-
stufe

Runden

= 1 + (

÷ 6

)

WILL SAVE DC

Mönch-
stufe

= 10 + (

÷ 2

) + WE

BONUS TALENT

Stufe 1

Catch off-guard

Kampfreflexe

Geschoße Abwehren

□□□ Ausweichen

Improved Grapple

Skobionsstachel

Throw Anything

Stufe 6

Gorgonenfaust

Improved Bull Rush

Verbessertes Entwaffnen

Improved Feint

Verbessertes Zu-Fall-Bringen

Mobilität

Stufe 10

Improved Critical

Medusenzorn

Geschoße fangen

Sprungattacke

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-PUNKTE

Stufe 7

Mönchstufe

=

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.

Stufe 12

Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to 0hp.

Diamatseel

ZAUBER RESISTENZ

Stufe 13

Mönchstufe

= 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. No saving throw.

Stufe 15

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Stufe 20

Mönch

Unbewaffneter Mönch- Bonus

stufel Talente

Schlag Schaden

klein/groß

Armour Class Bonus

Schlaghagel

Waffenloser Schlag

Touch of Serenity

Use a full attack action for more attacks

Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen

Stun (or other effects) target for one round

1

■

W6

W4 / W8

2

■

Entrinnen

Avoid all damage on successful reflex save

3

Fast Movement +10 ft

Manoeuvre Training

Still Mind

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)

Benutze Mönchs Level anstatt von BAR zum berechnen des KM

+2 saving throws against enchantment

4

W8

W6 / 2W6

Ki-Vorrat (Magisch)

Slow Fall 20 ft

Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen

Reduce effective falling height using wall

5

High Jump

Purity of Body

Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfeln

+20 to jump checks - 1 ki point

Immun gegen alle Krankheiten

6

■

Schnelle Bewegung +6m

Slow Fall 30 ft

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

W10

W8 / 2W8

Langsamer Fall 12m

9

Verbessertes Ausweichen

Schnelle Bewegung +9m

Avoid half damage on failed reflex save

(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

Ki-Vorrat (Rechtschaffen)

Slow Fall 50 ft

Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer

11

Diamond Body

Immun gegen alle Gifte

12

2W6

W10 3W6

Touch of Surrender

Schnelle Bewegung +12m

Slow Fall 60 ft

Target of an attack surrenders - 6 ki points

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Slow Fall 70 ft

15

Touch of Peace

Fast Movement +50 ft

Delayed death

(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2W8

2W6 / 3W8

Ki-Vorrat (Adamant)

Slow Fall 80 ft

Behandle deine unbewaffneten Angriffe als mit einer Adamatin V

17

Zeitloser Körper

Learned Master

No age penalties or artificial ageing

Linguistics and Knowledge are class skills using WIS

18

■

Schnelle Bewegung +18m

Slow Fall 90 ft

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2W10

2W8 / 4W8

Perfect Self

Langsamer Fall jede Distanz

Treated as outsider

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

= (

÷ 2

) + WE

Ki-Vorrat

□□□ □□□ □□□ □□□

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

	Entfernung	1.5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10.5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITER SPRUNG	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
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik Fertigkeit +4

Für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 14 Akrobatik

falls du einen Sprung bei 4 oder wenniger versagst

um 3m an Fallschaden zu ignorieren