MONK OF THE LOTUS

Mönchstufe

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

 Betäubender Schlag 						
TOUCH OF SERENITY PRO TAG	Mönch- stufe	Nicht-Mönchs- Stufen	4)			
	TOUCH OF SERENITY TODAY		(abrunden)			

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.

DAUER	stufe	
Runden	=1+(
WILL SAVE DC	Mönch- stufe	
	= 10 + (÷ 2) + W	E

BONUSTALENTE

- ☐ Improvisierter Nahkar□pfKampfreflexe
- Stufe $\ \square$ Geschosse abwehren \square $\ \square$ $\ \square$ Ausweichen
- 1 □ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel
 - ☐ Improvisierter Fernkampf
- ☐ Gorgonenfaust
 - ☐ Verbessertes EntwafftænVerbesserte Finte

□ Verbesserter Ansturm

- 6 Verbessertes Entwaffnenverbesserte Finte
 - □ Verbessertes Zu-Fall-bīriß@ewreglichkeit
- Stufe \square Verbsserter Kritischer \square Tr**Mfee**lusenzorn
 - 📭 🗆 Geschosse fangen 🗀 Tänzelnder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

Stufe PUNKTE Mönchstufe
7 =

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 Ohp.

Stufe 13 Diamantseele Stufe 13 = 10 + TOUCH OF PEACE

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

No saving throw.

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

*				nch	
		n Waffenlose S-	r Schlag		
stufe 1	talent	e klein/groß W6 W4/W8	Armour Class 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 Refle	xwurf
3			Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Ruhiger Geist	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Err +2Rettungswürfe gegen Verzauberung	iitteln
4		W8 W6/2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen (6m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand	
5			High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten	
6			Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen (9m)	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
7			Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - 2 ki points	
8		W10 W8/2W8	Sturz abbremsen (12m)		
9			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	
10			Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen (15m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Wa	ffe
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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
13			Diamond Soul	Spell resistance	
14			Sturz abbremsen (21m)		
15			Touch of Peace Schnelle Bewegung +15 m	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
16		2W8 2W6/3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen (24m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe	
17			Zeitloser Körper Learned Master	Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch Linguistics and Knowledge are class skills using WIS	nagis
18			Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen (27m)	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
19			Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3	Ki-P
20		2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self Sturz abbremsen jede Distan :	Zählt als Externar	

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT	Mönchstufe	Ki-Vorrat
	= (÷ 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 FRIDIber Bewegungsrate

SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer KMV +10 bei voller Bewegungsrate

	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITSPRUNG	G 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
HOCHSPRUN	G SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
Volkshonus +4 (Akrohattik) 3m. die deine Grundhewegungsrate oberhalb 9m liegt												

AN VORSPRUNG FESTHRATEMAT (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren