Mönch-Mönch **WEAPON ADEPT** Schaden Waffenloser Schlag Mönch-Bonus-(MÖNCH) stufe talente RÜSTUNGSKLASSEN BONUS klein/groß Armour Class Bonus **RK BONUS** Schlaghagel Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe W6 1 Mönch-Waffenloser Schlag Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen + stufe W4/W8 Perfect Strike Roll attack twice when using a monk weapon ÷ 4 KMV BONUS Way of the Weapon Master Weapon Focus for one monk weapon 2 (abrunden) Schnelle Bewegung (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn Mairove10 aining Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ern itteln des 3 du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist Ruhiger Geist +2Rettungswürfe gegen Verzauberung PERFECT STRIKE W8 Ki-Vorrat (Magisch) Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischer Nicht-Mönchs-4 PERFECT STRIKE Mönch-Sturz abbremsen (6m) Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand W6/2W6 PRO TAG stufe Stufen High Jump Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt 5 Reinheit des Körpers Immun gegen alle Krankheiten (abrunden) PERFECT STRIKE Schnelle Bewegung +6m (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) 6 Sturz abbremsen (9m) Announce before making an attack using a kama, nunchaku, Way of the Weapon Master 2 Weapon Specialisation for the same monk weapon quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the higher result. If one attack is within critical threat range, Wholeness of Body 7 Heilt eigene Wunden - 2 ki points the other is the confirmation roll. **WAY OF THE WEAPON MASTER** W10 8 Sturz abbremsen (12m) W8/2W8 Weapon Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf Entrinnen 9 Schnelle Bewegung +9m (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) **BONUSTALENTE** Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer Ki-Vorrat (Rechtschaffen) 10 ☐ Improvisierter Nahkar□pfKampfreflexe Sturz abbremsen (15m) Stufe $\ \square$ Geschosse abwehren $\ \square$ $\ \square$ Ausweichen 11 Diamantkörper Immun gegen iedes Gift 1 ☐ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel □ Improvisierter Fernkampf Weiterer Schritt Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte 2W6 Schnelle Bewegung +12m 12 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) ☐ Verbesserter Ansturm □ Gorgonenfaust W10/3W6 Sturz abbremsen (18m) Stufe ☐ Verbessertes EntwaffnenVerbesserte Finte 6 Diamond Soul Spell resistance 13 □ Verbessertes Zu-Fall-brißgeveglichkeit Stufe □ Verbsserter Kritischer⊡r**Mfee**tusenzorn Sturz abbremsen (21m) 14 10 ☐ Geschoße fangen □ Tänzelnder Angriff Quivering Palm Verspäteter Tod 15 Unversehrtheit des Körpers Schnelle Bewegung (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 15m +50 ft HEILUNGS-2W8 Ki-Vorrat (Adamant) Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe **PUNKTE** Mönchstufe Stufe 16 Sturz abbremsen (24m) 2W6/3W8 7 Uncanny Initiative Choose your own initiative roll 17 Sprache von Sonne und Mond Spricht mit jeder lebenden Kreatur Diamatseel Schnelle Bewegung +18m (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe 18 Stufe Sturz abbremsen (27m) 13 = 10 + 19 **Empty Body** Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein -Vibrierende Handfläche Pure Power +2zum Stärke-, Geschicklichkeits- und Weisheitswerf 2W10 **Vibration Tage** Mönchstufe 20 2W8/4W8 Sturz abbremsen jede Distanz Tage

-wurf SG stufe =10

Mönch-

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Zähigkeits

Stufe

15

Damage reduction 10/Chaos

KI-VORRAT KAPAZITÄT	Mönchstufe	Ki-Vorrat
	= (÷ 2) + WE	

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate waffen

Ki-Punk

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELDIber Bewegungsrate Akronatik SG=5+Gegnerischer CMD +10 bei voller Bewegungsrate

Entfe	rnung	1.5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10.5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITER SPRUNG	F SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
Entf	rnung	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

Volksbonus +4 (Akrobatik) ede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESCH201AFENEX WURF falls du einen Sprung bei 4 oder wenniger versagst SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren **STURZ**