MONK OF THE **LOTUS**

Mönchstufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS Mönchstufe **KMV** BONUS (abrunden)

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

	ad weder bewegungsumanig noon innos bis						
X	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+(÷6)	
WILL SAVE DC	Mönch- stufe	
	= 10 + (÷ 2) + WE	

BONUSTALENTE

- ☐ Improvisierter Nahkar☐pfKampfreflexe
- Stufe ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- 1 ☐ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel
 - □ Improvisierter Fernkampf
- □ Gorgonenfaust □ Verbesserter Ansturm Stufe
 - ☐ Verbessertes EntwaffnenVerbesserte Finte
- 6
 - □ Verbessertes Zu-Fall-brißgeveglichkeit
- Stufe □ Verbsserter Kritischer□r**Mfee**tusenzorn
 - ☐ Geschoße fangen ☐ Tänzelnder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS: **PUNKTE** Mönchstufe Stufe 7

TOUCH OF SURRENDER

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.

Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to Ohp

Diamatseel

ZAUBER RESISTENZ

Stufe = 10 + 13

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.

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe Immune to Charm Person and other effects that

20 target non-outsiders.

Damage reduction 10/Chaos

*			Möne	ch	
	Schader -Bonus talent	n Waffenlose s- te	r Schlag		
1	-	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 Mสิทยิง ะ10 ส์โหกกฎ Ruhiger Geist	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Err +2Rettungswürfe gegen Verzauberung	hitteln des
4		W8 W6/2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen (6m)	Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischer Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand	waffen
5			High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen +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 Ausweichen 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 deine unbewaffneten Attacken als wären sie	mit einer
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 +15m +50 ft	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	nagische
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 - :	Ki-Punk
20		2W10 2W8/4W8	Perfect Self Sturz abbremsen jede Distanz	Zählt als Externar	

Ki-Vorrat

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

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

Entfernung WEITER SPRUNG SG			4,5m 15		7,5m 25	9m 30	10.5m 35	12m 40	13,5m 45	15m 50	16,5m 55
Entfernung HOHER SPRUNG SG				1,2m 16		1,8m 24	2,1m 28	2,4m 32	2,7m 36	3m 40	3,3m 44
Volksbonus +4 (Akrobātik) ede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m											

AN VORSPRUNG FESCH20LREENEX WURF **STURZ** SG 15 (Akrobatik)

falls du einen Sprung bei 4 oder wenniger versagst um 3m an Fallschaden zu ignorieren