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 **KMV** BONUS Entrinnen Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf 2 (abrunden) Schnelle Bewegung +3 m (gibt +4Akrobatik für Sprünge) Manövertraining Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitteln des Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, 3 Ruhiger Geist +2Rettungswürfe gegen Verzauberung nicht überlastet und nicht hilflos Betäubender Schlag Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe W8 Ki-Vorrat (Magisch) 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 Langsamer Fall 9m Langsamer Fall 7 **Gm**ersehrtheit des Körpers Heile deine 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 stufe 9 Schnelle Bewegung +9m (gibt +12Akrobatik für Sprünge) Runden Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe 10 Sturz abbremsen 15m WITT T Mönch-SAVE DO stufe Diamantkörper 11 Immun gegen jedes Gift 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 +15m (gibt +20Akrobatik für Sprünge) Stufe ☐ Verbessertes EntwafffenVerbesserte Finte Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe Ki-Vorrat (Adamant) 2W8 □ Verbessertes Zu-Fall-brißgeveglichkeit **16** Langsamer Fall 2W6/3W8 24m Langsamer Fall Stufe □ Verbsserter Kritischer□r**Mfee**tusenzorn Zpe∡nt-loser 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 HEILLINGS. Sturz abbremsen 27m **PUNKTE** Mönchstufe Stufe Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte 19 = Perfektes Selbst Zählt als Externar 2W10 20 **TOUCH OF SURRENDER** 2W8/4W8 Sturz Abbremsen über jede Distanz When an attack would reduce a target to Ohp or below, Ki-Vorrat opt to make the target surrender. Target is reduced to Ohp, is disabled and charmed. No saving throw. Effect lasts until dismissed, used on another target or target is next reduced to Ohp

Stufe

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

Stufe = 10 + 13

1

6

10

7

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 HOCHSPRUNG nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos

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

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer KMV

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

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 Entfernung 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 1,5m 1,8m 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3.3m 8 16 20 24 28 32 36 40 Akrobatik +4 pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHREETERNING (SG 20) SG 15 (Akrobatik) **STURZ**

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt um 3m an Fallschaden zu ignorieren