MONK OF THE **LOTUS**

Mönchstufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS



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

×	Betäubender Schla	ıg ,
TOUCH OF SERENITY PRO TAG	Mönch- Nicht-Möstufe Stufe TOUCH OF SERENTY	nchs-
	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.

Mönch-

Runden = 1 + (÷ 6)	
TITTE TO AND A STORY OF	
WILL Mönch- SAVE DC stufe	
= 10 + (÷ 2) + \	VE

	DOMITICALIENTE	
_	BONUSTALENTE	

CEREMITY

- ☐ Improvisierter Nahkar☐pfKampfreflexe Stufe ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- ☐ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel
 - □ Improvisierter Fernkampf
- □ Gorgonenfaust □ Verbesserter Ansturm Stufe
- ☐ Verbessertes EntwaffftenVerbesserte 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.

*	Diamantseele
Stufe	ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe
13	= 10 +

Stufe 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.

TOUCH OF PEACE

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekten die 20 nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos

*			Mön	ch	
		n Waffenlose ^{S-}	r Schlag		
stufe 1	talent	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 Mษัทย่ายใช้กักing Ruhiger Geist	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Erm +2Rettungswürfe gegen Verzauberung	itteln d
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			Unversehrtheit des Körpers	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 Langsamer Fall 18m Langsamer Fall	Target of an attack surrenders - 6 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
13			Di am antseele	Zauberresistenz	
14			Langsamer Fall 21m Langsamer Fall		
15			Polio h of Peace Schnelle Bewegung +15m	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	nagiscl
18			Schnelle Bewegung +18m Langsamer Fall	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
19			27m Langsamer Fall Körper lösen	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3	Ki-Pu
20		2W10 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Langsamer Fall jede Distanz	Zähle 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 FEID ber Bewegungsrate Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV +10 bei voller Bewegungsrate

Entfernu	ng	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
Entfernu	ng	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
HOCHSPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44
Volkshanus +4 (Akrahatik 2m dia daina Grundhawagungsrata aharhalb 9m liagt										0.01		

AN VORSPRUNG FESCHREDTEN (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt um 3m an Fallschaden zu ignorieren **STURZ** SG 15 (Akrobatik)