	JAD	172	ЖKУ	Monch-	*			Mönch
		(MÖNCH		stufe /	Mönch-E			
		SCH	LAGHAG	FI	stufe t	talente	Armor Class Bonus	
SCHI	ACHACE		FFSBOMon				Schlaghagel	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe
SCIIL	AGIIAGI	L ANGKI		unsture	1		Waffenloser Schlag	Hände gelten als Waffen
			_] =	- 2	_		Betaubender Schlag Psionic Aura	Betäubt das Ziel für eine Runde Unnerve non-sentient beings; Charm Person <b>1/Tag</b>
UNARMED STRIKE					2		Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwur
WAFFENLOSER SCHLAG DAMAGE ROLL							Schnelle Bewegung +3 m	
□ W6> □ W8> □ W10> □ 2W6> □ 2W8> □ 2W10  Betäubender Schlag					3		Manövertraining Ruhiger Geist	Use monk level in place of BAB for calculating CMB +2 saving throws against enchantment
Betäubender Schlagench- Anzahl stufe Level					4		Ki-Vorrat (Magisch) Mind Over Magic	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Gain a bonus to saving throws - <b>1 ki point</b>
= + ( ÷ 4 )					5		Command Truce Reinheit des Körpers	Impose a truce between fighting parties - 1 ki point / min Immun gegen alle Krankheiten
Betäubender Schlag (abrunden) HEUTE					6		Schnelle Bewegung <b>+6m</b> Langsamer Fall	
Zähig -wurf	skeits SG		Mönchstu	fe	7		9m Langsamer Fall (9wersehrtheit des Körpers	Heile deine Wunden 2 Ki-Punkte
		= 10 +	· (	÷ 2 ) + WE	8		Sturz abbremsen 12m	
stufe	Effects				9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung <b>+9m</b>	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf
1	Betäubt	Lose DE	on this round X bonus to A(	•	10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen <b>15m</b>	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
4	Erschöpft	Kann we	eder Rennen n	och Sturmangriffe ausführei			Psionic Aura	Charm Person <b>2/Tag</b>
8	Kränkelnd			ndens- und Rettungswürfe, d Fähigkeitswürfe	11		Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift
12	Wankend		e Standard- o hren (aber nic	der Bewegungsaktion ht beides)	12		Weiter Schritt Schnelle Bewegung <b>+12m</b> Sturz abbremsen <b>18m</b>	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - <b>2 Ki-Pun</b>
16	Blind	-4 on S1		xills, opposed Perception	13		Diamantseele	Zauberresistenz
	oder	DC 10 A		nove more than half speed	14		Sturz abbremsen 21m	
	Taub	Wahrnel	nmung (Lauso	onkurrierende Würfe auf Wa chen) misslingen automatisc erpatzer bei verbaler Kompo			Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung <b>+15m</b> Psionic Aura	Verspäteter Tod Charm Person 3/Tag
20	gelähmt		on this round X bonus to A(	C; -2 AC	16		Ki-Vorrat (Adamant)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
•		MIND	OVER MA	AGIC			Langsamer Fall  24m Langsamer Fall	
Stufe	INSIGHT BONUS	Г	Mönchstufe		17		Zeithoser Körper Sprache von Sonne und Mond	Keine Mali wegen hohen Alters oder magischer Alterung Sprich mit jeder lebenden Kreatur
4	+	=		2	18		Schnelle Bewegung <b>+18m</b> Sturz abbremsen <b>27m</b>	
Stufe	Intimidate		IAND TR	e between warring parties.	19		Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - <b>3 Ki-Punkte</b>
The truce is broken if anyone in your group draws a weapon, casts a spell or takes a threatening action.					20		Perfektes Selbst	Zählt als Externar
							Sturz Abbremsen <b>über jede Dis</b> Psionic Aura	tanz Charm Person 4/Tag
*	HEILUN		ersehrtheit des Körpers					
Stufe	PUNKTE Mönchstufe				×		K	Gi-Vorrat
7		=			KI-VORRA			
					KAPAZIT	A.I.	Mönchstufe	
		Dia	mantsee	le			= ( ÷ 2 ) + ·	WE
Ctufo	ZAUBER	RESIST	ENZ Mön	chstufe				Ki Pool
Stufe 11		=	10 +					KI POOI
*	VIBRIERENDE HANDFLÄCHE							
	VIBRAT	ION Tage	Mönchstufe		,			
		=						
Stufe 15	Zähigke -wurf SO			inch- tufe				
			10+( °	÷2)+ WE				
		PERFE	KTES SE	LBST				
	Behandle als Externar							

Stufe Immune to Charm Person and other effects that

Damage reduction 10/chaotic

20 target non-outsiders.