

FLOWING MONK

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ **RK**

KMV BONUS

+ **KMV**

$$\left. \begin{array}{l} + \text{RK} \\ + \text{KMV} \end{array} \right\} = \text{WE} + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos

REDIRECTION

REDIRECTION PRO TAG

Mönch-
stufe

Redirection
Today

=

Once a round when attacked in melee, attempt a reposition or trip on the attacker, provided the enemy is within range. If combat manoeuvre is successful, target is sickened.

SICKENED DAUER

Mönch-
stufe

Runden $\left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right)$

(aufrunden)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX WURF SG

Mönch-
stufe

$$= 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

If target charged, gain +2 on **CMB** and +2 to the save DC

If target used Power Attack, +2 on **CMB** and +2 to the save DC

Stufe 4 Use redirection on a target who melee attacks an ally

Stufe 8 Make both reposition and trip attacks

Stufe 12 Use redirection on any melee attacker

BONUSTALENTE

Stufe 1 ☐ Agile Manoeuvres ☐ Kampfreflexe
☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ Ausweichen
☐ Improved Reposition ☐ Verbessertes Zu-Fall-bringen
☐ Nimble Moves ☐ Weapon Finesse

Stufe 6 ☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard
☐ Verbessertes Entwarnen ☐ Verbesserte Finte
☐ Ki Throw ☐ Beweglichkeit
☐ Second Chance ☐ Sidestep

Stufe 10 ☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike
☐ Geschosse fangen ☐ Tänzender Angriff
☐ Tripping Strike

ELUSIVE TARGET

Stufe 5 When successfully attacked, attempt a reflex save against the attack roll to halve the damage. You suffer all the other effects of the attack.

Stufe 11 Take no damage on a successful reflex save, and only half damage on a failed save. If flanked, the attack is redirected to other attacker; if the attack is successful, they take half or full damage.

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-PUNKTE

Mönchstufe

Stufe 7

=

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Mönchstufe

Stufe 13

$$= 10 +$$

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

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

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	klein/groß ■ W6 W4 / W8	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Redirection	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Reposition or trip when attacked
2		Entrinnen Unbalancing counter	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf Attacks of opportunity leave enemy flat-footed
3		Flowing Dodge Manövertraining Ruhiger Geist	+1 dodge bonus for each adjacent enemy Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des +2 Rettungswürfe gegen Verzauberung
4	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen 6m	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5		Hochsprung Elusive Target	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20 auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Reflex save to avoid damage - 2 ki points
6	■	Sturz abbremsen 9m	
7		Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte
8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m	
9		Verbessertes Entrinnen	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf
10	■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
11		Elusive Target (2)	No damage on successful save, half on failure Redirect damage to flanking attacker
12	2W6 W10 / 3W6	Weiter Schritt Sturz abbremsen 18m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte
13		Diamantseele	Zauberresistenz
14	■	Sturz abbremsen 21m	
15		Volley Spell	Reflect a spell onto the caster - half spell level
16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17		Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■	Sturz abbremsen 27m	
19		Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte
20	2W10 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Sturz abbremsen jede Distanz	Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

$$\text{KI-VORRAT KAPAZITÄT} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = 5 Gegnerische **KMV**

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV**

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
HOCHSPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik +4

pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 15 (Akrobatik)

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