

FLOWING MONK

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ **RK**

KMV BONUS

+ **KMV**

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

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

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

(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

klein/groß
1 ■ **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

Mönchstufe

$$= \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD**

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 20 (Akrobatik)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren