

FLOWING MONK

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

REDIRECTION

REDIRECTION PER DAY

Mönch-
stufe

Redirection
Today

=

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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 DURATION

Mönch-
stufe

Runden

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

(aufrunden)

Target may halve the duration with a reflex save:

REFLEX SAVE DC

Mönch-
stufe

=

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

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

BOUNS TALENT

☐ Agile Manoeuvres ☐ Kampfrelexe

Stufe ☐ Geschoße Abwehren ☐ ☐ Ausweichen

1 ☐ Improved Reposition ☐ Verbessertes Zu-Fall-bringen

☐ Nimble Moves ☐ Weapon Finesse

☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard

Stufe ☐ Verbessertes Entwarnen ☐ Improved Feint

6 ☐ Ki Throw ☐ Mobilität

☐ Second Chance ☐ Sidestep

☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike

Stufe ☐ Geschoße fangen ☐ Sprungattacke

10 ☐ 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

=

Diamatseel

ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe

Stufe

13

= 10 +

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe 20 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Unbewaffneter
Mönch- Bonus
stufe Talente Schlag
Schaden

1

■

W6

W4 / W8

Armour Class Bonus
Schlaghagel
Waffenloser Schlag
Redirection

Use a full attack action for more attacks
Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen
Reposition or trip when attacked

2

Entrinnen
Unbalancing counter

Avoid all damage on successful reflex save
Attacks of opportunity leave enemy flat-footed

3

Flowing Dodge
Manoeuvre Training
Still Mind

+1 dodge bonus for each adjacent enemy
Benutze Mönchs Level anstatt von **BAR** zum berchnen des KMB
+2 saving throws against enchantment

4

W8
W6 / 2W6

Ki-Vorrat (Magisch)
Slow Fall 20 ft

Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen
Reduce effective falling height using wall

5

High Jump
Elusive Target

Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfeln
+20 to jump checks - 1 ki point
Reflex save to avoid damage - 2 ki points

6

■

Slow Fall 30 ft

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

W10
W8 / 2W8

Langsamer Fall 12m

9

Verbessertes Ausweichen

Avoid half damage on failed reflex save

10

■

Ki-Vorrat (Rechtschaffen)
Slow Fall 50 ft

Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer

11

Elusive Target (2)

No damage on successful save, half on failure
Redirect damage to flanking attacker

12

2W6
W10 3W6

Weiterer Schritt
Slow Fall 60 ft

Slip magically between spaces - 2 ki points

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Slow Fall 70 ft

15

Volley Spell

Reflect a spell onto the caster - half spell level

16

2W8
2W6 / 3W8

Ki-Vorrat (Adamant)
Slow Fall 80 ft

Behandle deine unbewaffneten Angriffe als mit einer Adamatin V

17

Zeitloser Körper
Tongue of the Sun and Moon

No age penalties or artificial ageing
Speak with any living creature

18

■

Slow Fall 90 ft

19

Empty Body

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2W10
2W8 / 4W8

Perfect Self
Langsamer Fall jede Distanz

Treated as outsider

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

=

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

Ki-Vorrat

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

	Entfernung	1.5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITER SPRUNG	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
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik Fertigkeit +4 für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN X WURF

falls du einen Sprung bei 4 oder wenniger versagst

STURZ

SG 14 Akrobatik

um 3m an Fallschaden zu ignorieren