## **MANOEUVRE** Mönch Unbewaffneter Mönch- Bonus stufe **MASTER** stufe Talente Schaden (MONK) Armour Class Bonus klein/groß RÜSTUNGSKLASSEN BONUS Flurry of Manoeuvres Use a full attack action for more combat manoeuvres W<sub>6</sub> 1 Waffenloser Schlag Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen RK BONUS W4/W8 Stunning Fist Stun (or other effects) target for one round Mönchstufe Entrinnen Avoid all damage on successful reflex save 2 KMV BONUS Fast Movement +10 ft (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) (abrunden) Manoeuvre Training Benutze Mönchs Level anstatt von BAR zum berchnei des KM 3 Manoeuvre Defence Attacks of opportunity against manoeuvres Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless Ki-Vorrat (Magisch) W8 Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischer waffen 4 STUNNING FIST Reliable Manoeuvre Roll twice for CMB - 1 ki point W6/2W6 STUNNING FIST Mönch-Nicht-Mönchs High Jump Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen **PER DAY** Stufen stufe +20 to jump checks - 1 ki point 5 Add WIS to CMB, once a round Meditative Manoeuvre Schnelle Bewegung +6m (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) 6 (abrunden) STUNNING FIST **Zähigkeits** Mönch-7 Wholeness of Body Heal your own wounds - 2 ki points -wurf SG stufe W10 8 W8/2W8 Avoid half damage on failed reflex save Verbessertes Ausweichen Stufe 9 Schnelle Bewegung +9m (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) Stunned Keine Aktion diese Runde 1 Verliere Ge bonus to RK; -2 RK 10 Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer erschöpft Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity Sweeping Manoeuvre Make a manoeuvre against two enemies 11 OR two manoeuvres against the same enemy 8 Kränkelnd -2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks Weiterer Schritt Slip magically between spaces - 2 ki points May make a standard or move action, 12 Staggered 2W6 Schnelle Bewegung +12m (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) 12 but not both W10 3W6 16 Blinded Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR, DEX skills, opposed Perception Diamond Soul 13 Spell resistance 50% miss chance when attacking oder DC 10 Acrobatics to move more than half speed 14 Deafened -4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception Whirlwind Manoeuvre Make one manoeuvre against all adjacent enemies automatically fail Perception checks for sound 15 Fast Movement +50 ft (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Keine Aktion diese Runde Paralysed 2.0 2W8 Verliere Ge bonus to RK; -2 RK 16 Ki-Vorrat (Adamant) Behandle deine unbewaffnenten Angrife als mit einer Adamatin 2W6/3W8 **BOUNS TALENT** Zeitloser Körper No age penalties or artificial ageing 17 ☐ Catch off-quard □ Kampfreflexe Tongue of the Sun and Moon Speak with any living creature □ Geschoße Abwehren □ □ □ Ausweichen Schnelle Bewegung +18m (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) 18 Stufe ☐ Improved Grapple □ Skobionsstachel 19 **Empty Body** Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points ☐ Throw Anything 1 □ Improved 2W10 Perfect Self 20 Treated as outside: 2W8/4W8 □ Improved FLURRY OF MANOEUVRES □ Gorgonenfaust ☐ Improved Bull Rush Stufe **KMB** □ Verbessertes EntwaffftenImproved Feint As part of a full attack, make additional Stufe -2 1 First combat manoeuvre □ Verbessertes Zu-Fall-bīriMyœbrilität combat manoeuvres at a penalty to CMB 6 8 -3 Second combat manoeuvre ☐ Greater 15 Third combat manoeuvre -7 □ Greater **Ki-Vorrat** ☐ Improved Critical □ Medusenzorn **KI-VORRAT** Stufe □ Geschoße fangen □ Sprungattacke KAPAZITÄT **Ki-Vorrat** Mönchstufe 10 Strike Unversehrtheit des Körpers **HEILUNGS-ACROBATICS PUNKTE** Mönchstufe Stufe mit halber Bewegungsrate BEWEGUNG DURCH BEDROHTES FELD 7 Akrobatik SG=Gegnerischer CMD +10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate mit halber Bewegungsrate BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD Diamatseel +10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate Akronatik SG=5+Gegnerischer CMD ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe Stufe Entfernung 1.5m 3m 7.5m 9m 10.5m 12m 13.5m 15m 16.5m 6m 13 = 10 + WEITER SPRUNG SG 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 0,9m 3,3m Entfernung 0,3m 0,6m 1,2m 1.5m 1,8m 2,1m 2,4m 2,7m 3m Pefektes Selbst HOHER SPRUNG 12 32 SG 4 8 16 20 24 28 36 40 44 Behandle als Externar Akrobatik Fertigkeit +4Für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m Stufe Immune to Charm Person and other effects that AN VORSPRUNG FESCH20L19ENEX WURF falls du einen Sprung bei 4 oder wenniger versagst target non-outsiders. um 3m an Fallschaden zu ignorieren STURTZ SG 14 Akrobatik Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch-