

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 nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

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

=

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

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

☐ Agile Manoeuvres ☐ Kampfreflexe

Stufe ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ Ausweichen

1 ☐ Improved Reposition ☐ Verbessertes Zu-Fall-bringen

☐ Nimble Moves ☐ Weapon Finesse

☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard

Stufe ☐ Verbessertes Entwarnen ☐ Verbesserte Finte

6 ☐ Ki Throw ☐ Beweglichkeit

☐ Second Chance ☐ Sidestep

☐ In Harm's Way ☐ Repositioning Strike

Stufe ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzender Angriff

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

=

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

Armour Class 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 High Jump
Elusive Target

Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik
+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 points

8 **W10**
W8 / 2W8 Sturz abbremsen 12m

9 Verbessertes Entrinnen Nehme nur halben Schaden bei verfehltem 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 Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte

13 ~~18m Langsamer Fall~~
~~18m~~ Langsamer Fall
Diamantseele Zauberresistenz

14 ■ Langsamer Fall
21m Langsamer Fall

15 Volleys 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

18 ■ Langsamer Fall
27m Langsamer Fall

19 Körper lösen Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 Ki-Punkte

20 **2W10**
2W8 / 4W8 Perfektes Selbst
Langsamer Fall jede Distanz Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

=

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

Ki-Vorrat

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV**

+10 bei voller Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

WEITSPRUNG Entfernung SG 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55

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

Volksbonus +4 (Akrobatik) 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN SG 20

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren