

# 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 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

=

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

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 Entwaffnen ☐ 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 ■ <b>W6</b> 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 <b>GAB</b> zum Ermitteln des +2 Rettungswürfe gegen Verzauberung
4	<b>W8</b> 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	<b>W10</b> 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	<b>2W6</b> 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	<b>2W8</b> 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	<b>2W10</b> 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Sturz abbremsen jede Distanz	Zähle als Externar

## Ki-Vorrat

### KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

=

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

Ki-Vorrat

## AKROBATIK

**BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD**  
Akrobatik SG=Gegnerischer **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
<b>WEITSPRUNG</b>	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
<b>HOCHSPRUNG</b>	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)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

**STURZ**

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren