

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

☐ Agile Manoeuvres ☐ Kampfreflexe

Stufe ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ Ausweichen

1 ☐ Improved Reposition ☐ Verbessertes Zu-Fall-bringen

☐ Nimble Moves ☐ Weapon Finesse

☐ Acrobatic Steps ☐ Bodyguard

Stufe ☐ Verbessertes Entwaffnen ☐ 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

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 ■ Langsamer Fall
9m Langsamer Fall

Heile deine Wunden 2 Ki-Punkte

7 Unversehrtheit des Körpers

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)
Langsamer Fall
24m Langsamer Fall

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

17 Unversehrter 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 über jede Distanz

Zählt 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
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 15 (Akrobatik)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

um 3m an Fallschaden zu ignorieren