

Mönch-
stufe

RK BONUS

KMV BONUS

$$\} = \text{WE} + \left(\frac{\text{Monch-}}{\text{stufe}} \div 4 \right)$$

(abrunden)

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung,
nicht überlastet und nicht hilflos

Betäubender Schlag

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{WE} \left(+1 \right)$$

4 Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen

12 Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)

oder Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe
SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer ha

20 gelähmt Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE**Bonus auf **RK**; -2 **RK**

☐ Improvisierter Nahkampfreflexe☐ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm

Stufe ☐ Verbesserter Kritischer Treffer ☐ Meuchelmord
10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzender Angriff

Vibration Tage Mönchstufe

Stufe 15 **Zähigkeitswurf** SG Mönchsstufe

$$\boxed{} = 11 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + \text{WE}$$

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe
Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen
Betäubt das Ziel für eine Runde

Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf

(gibt +4Akrobatik für Sprünge)
Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitteln des
+1 to confirm critical hits

Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses
Use monk level to take Fighter feats

Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen
+20 auf Fertigkeitswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt** †
 Immune to fatigue

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

Reduced ability damage

Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf
(gibt +12 Akrobatik für Sprünge)

Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf
(gibt +12Akrobatik für Sprünge)

Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
Immune to exhaustion

(gibt +16Akrobatik für Sprünge)

14

Verspäteter Tod
(gibt +20 Akrobatik für Sprünge)

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

(gibt +24Akrobatik für Sprünge)

Reduced damage on Defensive Roll

Immune to death effects

† Martial Artist cannot use ki abilities without gaining a *ki pool* from another class

WISDOM
CHECK BONUS

As a swift action, make a wisdom check (above). If successful, gain +2 to attack until the end of your turn, and ignore damage reduction and hardness. Alternatively, add half your level to Sense Motive, Reflex saves and a dodge bonus.

WISDOM
CHECK DC

$$\boxed{} = 10 + \text{HG}$$

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

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 Wurf (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren