

MARTIAL ARTIST (MÖNCH)

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

$$\left. \begin{matrix} + RK \\ + KMV \end{matrix} \right\} = WE + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Mönch-stufe Nicht-Mönchs-Stufen

Anzahl = + () ÷ 4 (abrunden)

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeitswurf SG

Stufe = 10 + () ÷ 2 + WE (+1)

- Stufe
- 1** Betäubt Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE** Bonus auf **RK**; -2 **RK**
 - 4** Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
 - 8** Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeit- und Fähigkeitswürfe
 - 12** Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
 - 16** Blind Verliere **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK**
-4 auf Fertigkeitwürfe, die auf **ST** und **GE** basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung
oder Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe
SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate
 - Taub** -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch
20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Kommunikation
 - 20** gelähmt Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE** Bonus auf **RK**; -2 **RK**

BONUSTALENTE

- Stufe
- ☐ Improvisierter Nahkampf
 - ☐ Kampfreflexe
 - ☐ Geschosse abwehren
 - ☐ Ausweichen
 - 1** ☐ Verbesserter Ringkampf
 - ☐ Skorpionstachel
 - ☐ Improvisierter Fernkampf
- Stufe
- ☐ Gorgonenfaust
 - ☐ Verbesserter Ansturm
 - 6** ☐ Verbessertes Entwerfen
 - ☐ Verbesserte Finte
 - ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridging
 - ☐ Beweglichkeit
- Stufe
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
 - ☐ Medusenzorn
 - 10** ☐ Geschosse fangen
 - ☐ Tänzender Angriff

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

VIBRATION Tage Mönchstufe

Tage =

Stufe **15** **Zähigkeitswurf SG** Mönch-stufe

= 11 + () ÷ 2 + WE

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-stufe talente

1	klein/groß ■ W6 W4 / W8	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Betaubender Schlag	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Betäubt das Ziel für eine Runde
2	■	Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
3		Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Pain Points	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des +1 to confirm critical hits
4	W8 W6 / 2W6	Exploit Weakness Martial Arts Master	Gain +2 to attack, bypass DR, other bonuses Use monk level to take Fighter feats
5		Hochsprung Extreme Endurance	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immune to fatigue
6	■	Schnelle Bewegung +6m	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)
7		Physical Resistance -1	Reduced ability damage
8	W10 W8 / 2W8		
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12Akrobatik für Sprünge)
10	■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe Immune to exhaustion
12	■ 2W6 W4 / 3W6	Schnelle Bewegung +12m Wahrnehmung	(gibt +16Akrobatik für Sprünge)
13		Defensive Roll Physical Resistance -3	Reflex for half damage to avoid hitting Ohp
14	■		
15		Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15m	Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge)
16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Physical Resistance -4	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
18	■	Schnelle Bewegung +18m	(gibt +24Akrobatik für Sprünge)
19		Greater Defensive Roll Physical Resistance -5	Reduced damage on Defensive Roll
20	2W10 2W8 / 4W8	Extreme Endurance 4	Immune to death effects

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

EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECK BONUS

+ = + WE

WISDOM CHECK DC

= 10 + HG

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 to AC until your next turn.

Challenge Rating

or object's hardness

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 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren