

MARTIAL ARTIST (MÖNCH)

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ **RK**

KMV BONUS

+ **KMV**

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

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Anzahl = $\frac{\text{Mönch-stufe}}{\text{Nicht-Mönchs-Stufen}}$ + $\left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right)$ (abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG = $10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE} (+1)$

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere Ge Bonus zu 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 zu RK ; -2 RK

BONUSTALENTE

	<input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf	<input type="checkbox"/> Kampfreflexe
Stufe 1	<input type="checkbox"/> Geschosse abwehren	<input type="checkbox"/> Ausweichen
	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf	<input type="checkbox"/> Skorpionstachel
	<input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf	
Stufe 6	<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ansturm
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Entwerfen	<input type="checkbox"/> Verbesserte Finte
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Bridging	<input type="checkbox"/> Beweglichkeit
Stufe 10	<input type="checkbox"/> Verbsserter Kritischer Treffer	<input type="checkbox"/> Medusenzorn
	<input type="checkbox"/> Geschosse fangen	<input type="checkbox"/> Tänzelder Angriff

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage Mönchstufe

Zähigkeits-wurf SG = $11 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$

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 WE für 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 / 2W6	Schnelle Bewegung +12m (gibt +16Akrobatik für Sprünge)
13		Defensive Roll Physical Resistance -3 Reflex for half damage to avoid hitting Ohp
14		
15		Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m 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	Mönch-stufe	WISDOM CHECK DC	Challenge Rating
+ WE		= 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.			or object's hardness

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische 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
WEITSPRUNG		
Entfernung	1,5m 3m 4,5m 6m 7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m	
SG	5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55	
HOCHSPRUNG		
Entfernung	0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 1,5m 1,8m 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m	
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