

MARTIAL ARTIST (MÖNCH)

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

RK BONUS



KMV BONUS



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

Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Mönch-stufe Nicht-Mönchs-Stufen

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

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeitswurf SG

$$\text{Stufe} = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE} (+1) \text{ from level 3}$$

- | Stufe | Effekt | Details |
|-------|-----------|---|
| 1 | Betäubt | Keine Aktion diese Runde
Verliere GE bonus to RK ; -2 RK |
| 4 | Erschöpft | Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen |
| 8 | Kränkelnd | -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeiten- und Fähigkeitswürfe |
| 12 | Wankend | Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides) |
| 16 | Blind | Verliere GE bonus to RK ; -2 RK
-4 on ST and GE skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
| oder | | |
| 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 to RK ; -2 RK |

BONUSTALENTE

- | Stufe | Talent |
|-------|--|
| 1 | <input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf <input type="checkbox"/> Kampfflexe
<input type="checkbox"/> Geschosse abwehren <input type="checkbox"/> Ausweichen
<input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf <input type="checkbox"/> Skorpionstachel
<input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf |
| 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 |
| 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

$$\text{Tage} = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{15} \right) + \text{WE}$$

Zähigkeitswurf SG Mönchstufe

$$\text{Stufe} = 11 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag		
Mönch-Bonus-stufe	talente	
1	klein/groß W6 W4 / W8	Armour Class Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Stunning Fist 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 (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) 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		High Jump Extreme Endurance Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immune to fatigue
6		Schnelle Bewegung +6m (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Physical Resistance -1 Reduced ability damage
8	W10 W8 / 2W8	
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2 Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe Immune to exhaustion
12	2W6 W10 / 3W6	Schnelle Bewegung +12m (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Defensive Roll Physical Resistance -3 Reflex for half damage to avoid hitting Ohp
14		
15		Quivering Palm Schnelle Bewegung +15 m Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Physical Resistance -4 Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
18		Schnelle Bewegung +18m (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
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

$$+ = + \text{WE}$$

WISDOM CHECK DC Challenge Rating

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

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.

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD		mit halber Bewegungsrate
SG Akrobatik = Gegnerischer KMV		+10 bei voller Bewegungsrate
BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD		mit halber Bewegungsrate
SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer KMV		+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	
Volksbonus +4 (Akrobatik) 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt		
AN VORSPRUNG FESTHALTEN		
SG 20 (Akrobatik)	falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt	
STURZ		
SG 15 (Akrobatik)	um 3m an Fallschaden zu ignorieren	