

MARTIAL ARTIST (MÖNCH)

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS



KMV BONUS



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

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

Betäubender Schlag

STUNNING FIST PRO TAG

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE} (+1)$$

Stufe		
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 Fertigkeit- 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
oder		50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE bonus to 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-Bridge	<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

Unversehrtheit des Körpers

Stufe	HEILUNGS-PUNKTE	Mönchstufe
7	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$	

Diamatseel

Stufe	ZAUBER RESISTENZ	Mönchstufe
13	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 +$	

Vibrierende Handfläche

	Vibration Tage	Mönchstufe
	<div></div> Tage =	-----
Stufe 15	Zähigkeitswurf SG	Mönch- stufe
	<div></div> = 11 + (<div> ÷ 2) + WE</div>	

Pefektes Selbst

	Behandle als Externar
Stufe 20	Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction 10/Chaos

Mönch

Stufe	Schaden	Waffenloser Schlag	Mönch-Bonus-stufe	talente
1	klein/groß	Armour Class Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Stunning Fist	W6 W4 / W8	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 Martial Arts Training 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 Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen +20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immune to fatigue
6		Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremmen (9m)		(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body Physical Resistance -1		Heilt eigene Wunden - 2 ki points Reduced ability damage
8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremmen (12m)		
9		Verbessertes Ausweichen Schnelle Bewegung +9m		Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremmen (15m) Extreme Endurance 2 Physical Resistance -2		Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer Ki-Pool Immune to exhaustion
12	2W6 W10 / 3W6	Weiterer Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremmen (18m)		Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Defensive Roll Physical Resistance -3		Reflex for half damage to avoid hitting Ohp
14		Sturz abbremmen (21m)		
15		Quivering Palm Schnelle Bewegung +15m +50 ft Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremmen (24m) Physical Resistance -4		Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
16	2W8 2W6 / 3W8			
17		Zeitloser Körper		Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische
18		Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremmen (27m)		(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 Sturz abbremmen jede Distanz		Immune to death effects

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

EXPLOIT WEAKNESS

WISDOM CHECK BONUS

$$+ \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = + \text{WE}$$

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.

WISDOM CHECK DC

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \text{HG}$$

Challenge Rating
or object's hardness

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer CMD mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

Akrobatik SG=5+Gegnerischer CMD 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
WEITER SPRUNG	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Volksbonus +4 (Akrobatik) jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN X WURF

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren