MARTIAL ARTIST (MÖNCH)

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS: + RK

KMV BONUS: + KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Anzahl = Mönch-stufe + (Nicht-Mönchs-Stufen ÷ 4) (abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE (+1 from level 3)

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 Fertigkeits- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind oder Taub	Verliere **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK** -4 auf Fertigkeitswürfe, die auf **ST**und **GE**basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere **Ge**Bonus zu **RK**; -2 **RK**

BONUSTALENTE

Stufe 1
- ☐ Improvisierter Nahkampf
- ☐ Kampfreflexe
- ☐ Geschosse abwehren
- ☐ Ausweichen
- ☐ Verbesserter Ringkampf
- ☐ Skorpionstachel
- ☐ Improvisierter Fernkampf

Stufe 6
- ☐ Gorgonenfaust
- ☐ Verbesserter Ansturm
- ☐ Verbessertes Entwaffnen
- ☐ Verbesserte Finte
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen
- ☐ Beweglichkeit

Stufe 10
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
- ☐ Medusenzorn
- ☐ Geschosse fangen
- ☐ Tänzelnder Angriff

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Stufe 15

Vibration Tage = Mönchstufe

Tage

Zähigkeits-wurf SG = 11 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

Mönch

Mönch-stufe	Bonus-talente	Schaden Waffenloser Schlag		
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 **+4**Akrobatik 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 Fertigkeitswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt** † Immune to fatigue
6	■		Schnelle Bewegung **+6m**	(gibt **+8**Akrobatik 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 **+12**Akrobatik für Sprünge)
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**	(gibt **+16**Akrobatik für Sprünge)
13			Defensive Roll Physical Resistance **-3**	Reflex for half damage to avoid hitting 0hp
14	■			
15			Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung **+15 m**	Verspäteter Tod (gibt **+20**Akrobatik für Sprünge)
16		**2W8** 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Physical Resistance **-4**	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
18	■		Schnelle Bewegung **+18m**	(gibt **+24**Akrobatik 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 + WE

WISDOM CHECK DC = 10 + HG (Challenge Rating or object's hardness)

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.

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

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