

MARTIAL ARTIST Mönch- stufe

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

RK BONUS

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

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag

$$\boxed{} = \underline{} + \left(\underline{} \div 4 \right)$$

□□□ □□□ Rest 1 add (abrunden)

Zähigkeits- wurf SG

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{WE} \left(+1 \right)$$

Stufe		
1	Betäubt	No action this round Lose DEX Bonus auf AC ; -2 RK
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeitss- 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 Kommunikation
20	gelähmt	No action this round Lose DEX Bonus auf AC ; -2 RK

BONUSTALENTE

	<input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf	<input type="checkbox"/> Kampfreflexe
Stufe	<input type="checkbox"/> Geschosse abwehren	<input type="checkbox"/> Ausweichen
1	<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 Entwarnen	<input type="checkbox"/> Verbesserte Finte
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Drücken	<input type="checkbox"/> Beweglichkeit

Stufe ☐ Verbesserte Kritische Reflexion ☐ Mehr Selbstvertrauen








10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzender Angriff

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage		Mönchstufe	
	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
	Tage		-----
Stufe	Zähigkeits-		
15	wurf SG		Mönch-
	<input type="text"/>		stufe
		= 11 + (<input type="text"/> ÷ 2) + 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 Ellbogen 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 der Pain Points +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 Fertigkeitswürfe (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	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem 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		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.

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD	mit halber Bewegungsrate
SG Akrobatik = Gegnerischer KMV	+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD höher Bewegungsweise
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **CMD** +10 bei voller Bewegungsweise

	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