MARTIAL ARTIST (MONK)

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS: + RK

KMV BONUS: + KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY = Mönch-stufe + (Nicht-Mönchs Stufen ÷ 4) (abrunden)

STUNNING FIST TODAY

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

Stufe		
1	Stunned	Keine Aktion diese Runde Verliere **Ge** bonus to **RK**; -2 **RK**
4	erschöpft	Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity
8	Kränkelnd	-2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks
12	Staggered	May make a standard or move action, but not both
16	Blinded	Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC** -4 on **STR** and **DEX** skills, opposed Perception
	oder	50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound
20	Paralysed	Keine Aktion diese Runde Verliere **Ge** bonus to **RK**; -2 **RK**

BOUNS TALENT

Stufe 1
- ☐ Catch off-guard
- ☐ Geschoße Abwehren
- ☐ Improved Grapple
- ☐ Throw Anything
- ☐ Kampfreflexe
- ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- ☐ Skobionsstachel

Stufe 6
- ☐ Gorgonenfaust
- ☐ Verbessertes Entwaffnen
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen
- ☐ Improved Bull Rush
- ☐ Improved Feint
- ☐ Mobilität

Stufe 10
- ☐ Improved Critical
- ☐ Geschoße fangen
- ☐ Medusenzorn
- ☐ Sprungattacke

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7 — HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

Diamatseel

Stufe 13 — ZAUBER RESISTENZ = 10 + Mönchstufe

Vibrierdende Handfläche

Stufe 15 — QUIVER DAYS = Mönchstufe (Tage)

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

Pefektes Selbst

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

Mönch

Mönch-stufe	Bonus Talente	Unbewaffneter Schlag Schaden klein/groß		
1	■	W6 W4 / W8	Armour Class Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Stunning Fist	Use a full attack action for more attacks Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Stun (or other effects) target for one round
2	■		Entrinnen	Avoid all damage on successful reflex save
3			Fast Movement **+10 ft** Manoeuvre Training Pain Points	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Benutze Mönchs Level anstatt von **BAR** zum berchne des **KM** **+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** to jump checks - **1 ki point** † Immune to fatigue
6	■		Schnelle Bewegung **+6m** Slow Fall **30 ft**	(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)
7			Wholeness of Body Physical Resistance **-1**	Heal your own wounds - **2 ki points** † Reduced ability damage
8		W10 W8 / 2W8	Langsamer Fall **12m**	
9			Verbessertes Ausweichen Schnelle Bewegung **+9m**	Avoid half damage on failed reflex save (which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping)
10	■		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Slow Fall **50 ft** Extreme Endurance **2** Physical Resistance **-2**	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer Immune to exhaustion
12		2W6 W10 3W6	Weiterer Schritt Schnelle Bewegung **+12m** Slow Fall **60 ft**	Slip magically between spaces - **2 ki points** † (which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)
13			Defensive Roll Physical Resistance **-3**	Reflex for half damage to avoid hitting 0hp
14	■		Slow Fall **70 ft**	
15			Quivering Palm Fast Movement **+50 ft**	Delayed death (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)
16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Slow Fall **80 ft** Physical Resistance **-4**	Behandle deine unbewaffnenten Angrife als mit einer Adamatin W
17			Zeitloser Körper	No age penalties or artificial ageing
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Slow Fall **90 ft**	(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** Langsamer Fall **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 = Mönch-stufe + WE

WISDOM CHECK DC = 10 + 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.

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH BEDROHTES FELD — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG=Gegnerischer **CMD** — +10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD — mit halber Bewegungsrate
Akronatik SG=5+Gegnerischer **CMD** — +10 zur Bewegung mit 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
	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1.5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik Fertigkeit +4 — Für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN — STÄRKE ODER DEX WURF — falls du einen Sprung bei 4 oder wenniger versagst

STURTZ — SG 14 Akrobatik — um 3m an Fallschaden zu ignorieren