

WEAPON ADEPT

Mönch-
stufe

(MONK)

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

Mönch-
stufe

WE

+ (

÷ 4

)

(abrunden)

Bonus only applied when unarmoured,
unencumbered and not helpless

PERFECT STRIKE

PERFECT STRIKE Mönch-
PER DAY stufe

Nicht-Mönchs
Stufen

=

+ (

÷ 4

)

(abrunden)

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

PERFECT STRIKE
TODAY

Announce before making an attack using a kama, nunchaku,
quarterstaff, sai or siangham. Roll the attack twice, and take the
higher result. If one attack is within critical threat range,
the other is the confirmation roll.

WAY OF THE WEAPON MASTER

Weapon

BOUNS TALENT

Stufe

1

□ Catch off-guard

□ Kampfrelexe

□ Geschoße Abwehren

□ □ □ Ausweichen

□ Improved Grapple

□ Skobionsstachel

□ Throw Anything

Stufe

6

□ Gorgonenfaust

□ Improved Bull Rush

□ Verbessertes Entwaffnen

□ Improved Feint

□ Verbessertes Zu-Fall-Bringen

□ Mobilität

Stufe

10

□ Improved Critical

□ Medusenzorn

□ Geschoße fangen

□ Sprungattacke

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

7

Mönchstufe

=

Diamatseel

ZAUBER RESISTENZ

Stufe

13

Mönchstufe

= 10 +

Vibriierende Handfläche

QUIVER DAYS

Stufe

15

Mönchstufe

Tage

=

Zähigkeits-
wurf SG

Stufe

15

Mönch-
stufe

= 10 + (

÷ 2

) + WE

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe

20

Immune to Charm Person and other effects that
target non-outsiders.

Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Unbewaffneter
Mönch- Bonus
stufe Talente Schlag
Schaden
klein/groß

Armour Class Bonus

Schlaghagel

Waffenloser Schlag

Perfect Strike

Use a full attack action for more attacks

Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen

Roll attack twice when using a monk weapon

1

■

W6

W4 / W8

Way of the Weapon Master

Weapon Focus for one monk weapon

2

■

Fast Movement +10 ft

Manoeuvre Training

Still Mind

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)

Benutze Mönchs Level anstatt von BAR zum berchnen des KM

+2 saving throws against enchantment

3

■

W8

W6 / 2W6

Ki-Vorrat (Magisch)

Slow Fall 20 ft

Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen

Reduce effective falling height using wall

4

■

High Jump

Purity of Body

Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfeln

+20 to jump checks - 1 ki point

Immun gegen alle Krankheiten

5

■

Schnelle Bewegung +6m

Slow Fall 30 ft

Way of the Weapon Master 2

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

Weapon Specialisation for the same monk weapon

6

■

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

7

■

W10

W8 / 2W8

Langsamer Fall 12m

8

■

Entrinnen

Schnelle Bewegung +9m

Avoid all damage on successful reflex save

(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

9

■

Ki-Vorrat (Rechtschaffen)

Slow Fall 50 ft

Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer

10

■

Diamond Body

Immun gegen alle Gifte

11

■

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)

12

■

Diamond Soul

Spell resistance

13

■

Slow Fall 70 ft

14

■

Quivering Palm

Fast Movement +50 ft

Delayed death

(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

15

■

2W8

2W6 / 3W8

Ki-Vorrat (Adamant)

Slow Fall 80 ft

Behandle deine unbewaffneten Angrife als mit einer Adamatin V

16

■

Uncanny Initiative

Tongue of the Sun and Moon

Choose your own initiative roll

Speak with any living creature

17

■

Schnelle Bewegung +18m

Slow Fall 90 ft

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

18

■

Empty Body

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

19

■

2W10

2W8 / 4W8

Pure Power

Langsamer Fall jede Distanz

+2 to Strength, Dexterity and Wisdom score

20

■

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Stufe

15

Mönchstufe

= (

÷ 2

) + WE

Ki-Vorrat

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

WEITER SPRUNG

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

HOHER SPRUNG

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

Akrobatik Fertigkeit +4

Für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 14 Akrobatik

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst

um 3m an Fallschaden zu ignorieren