

Mönch-
stufe

RK BONUS

PUNISHING KICK

Zähigkeitswurf SG **Mönchsstufe**

= 10 + (÷ 2) + WE

Stufe 15 Push a target back 5ft and knock them prone with the same attack

Stufe 5	On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain 1 ki point up to your maximum.
---------	--

Stufe 11 For each point regained, gain an immediate saving throw against one disease.

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf <input type="checkbox"/> Geschosse abwehren <input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf <input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf	<input type="checkbox"/> Kampfreflexe <input type="checkbox"/> Ausweichen <input type="checkbox"/> Skorpionstachel								

Stufe 6	<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust	<input type="checkbox"/> Verbessertes Ansturm
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Entwarnen	<input type="checkbox"/> Verbesserte Finte
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Bridge	<input type="checkbox"/> Beweglichkeit

Stufe ☐ Verbesserter Kritischer Treffer ☐ Meereszorn
10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzeler Angriff

On a confirmed critical hit, or on reducing a target to 0hp, regain health.

Stufe **HEILUNGS-**
7 PUNKTE Mönchstufe

Gain 1hp on a successful melee attack
Gain WIS hp on a confirmed critical attack

13 You may gain up to your monk level in temporary hit points. They disappear after 1 hour

Vibration Tage Mönchstufe
 Tage =

$$\boxed{\text{Zähigkeitswurf SG}} = 10 + \left(\frac{\text{Mönchsstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Stufe	Behandle als Externar
20	Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

2	■	Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
---	---	-----------	---

4	W8	Ki-Vorrat (Magisch)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe
	W6 / 2W6	Sturz abbremsen 6m	Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand

6 ■ Schnelle Bewegung +6m (gibt +8Akrobatik für Sprünge)
Sturz abbremsen 9m

7 Life Funnel Take hp from other creatures

8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremesen 12m
---	-----------------	----------------------

9	Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12Akrobatik für Sprünge)
---	--	--

10	■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
----	---	--	---

11	Life from a Stone	Take ki or hp from any creature at all
-----------	-------------------	--

12	2W6 W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Körpunkte (gibt +16 Akrobatik für Sprünge)
----	-------------------------	---	--

13	Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
----	---------------	------------------------------------

14 ■ Sturz abbremsen 21m

15	Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m	Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge)
----	---	--

16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremfen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
----	-------------------------	--	---

17	Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch Sprich mit jeder lebenden Kreatur	magische
----	--	---	----------

18 ■ Schnelle Bewegung **+18m** (gibt **+24Akrobatik** für Sprünge)
Sturz abbremsen **27m**

19 Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte

20	2W10 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Sturz abbremsen jede Distanz	Zähle als Externar
----	--------------------------	---	--------------------

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

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

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD** +10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV** +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 20 (Hürden)	falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt
STURZ	SG 15 (Akrobatik)	um 3m an Fallschaden zu ignorieren