

HUNGRY GHOST MONK

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

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

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PRO TAG

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Mönch-
stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PUNISHING KICK
TODAY

DISTANCE PUSHED

Mönch-
stufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ m} = \left(\frac{\text{Mönch-
stufe}}{5} \right) \times 5\text{ft}$$

Zähigkeits- wurf SG

Mönch-
stufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-
stufe}}{2} \right) + WE$$

Fortitude save to avoid being knocked prone

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

STEAL KI

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.

BONUSTALENTE

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

Stufe 6 ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm
☐ Verbessertes Entwarnen ☐ Verbesserte Finte
☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridging

Stufe 10 ☐ Verbsserter Kritischer Treffer ☐ Medusenzorn
☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelder Angriff

LIFE FUNNEL

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

HEILUNGS- PUNKTE

Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \frac{\text{Mönchstufe}}{2}$$

SIPPING DEMON

Gain 1hp on a successful melee attack

Stufe 13 Gain WIS hp on a confirmed critical attack

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

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ Tage} = \frac{\text{Mönchstufe}}{2}$$

Zähigkeits- wurf SG

Mönch-
stufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-
stufe}}{2} \right) + WE$$

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

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

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	klein/groß ■ W6 W4 / W8	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Punishing Kick	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Push targets away from you
2	■	Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
3		Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Ruhiger Geist	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitteln des +2Rettungswürfe gegen Verzauberung
4	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen 6m	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5		Hochsprung Steal Ki	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Take ki from other creatures
6	■	Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)
7		Life Funnel	Take hp from other creatures
8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 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 Ki-Punkte (gibt +16Akrobatik 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 abbremsen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17		Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches
18	■	Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m	(gibt +24Akrobatik für Sprünge)
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

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + WE$$

Ki-Vorrat

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = 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 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren