HUNGRY GHOST MONK

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS + RK

KMV BONUS + KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PER DAY = Mönch-stufe + (Nicht-Mönchs Stufen ÷ 4) (abrunden)

PUNISHING KICK TODAY

DISTANCE PUSHED = (Mönch-stufe ÷ 5) × 5ft

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + 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.

BOUNS TALENT

Stufe 1
- ☐ Catch off-guard
- ☐ Kampfreflexe
- ☐ 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

LIFE FUNNEL

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

Stufe 7 HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

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

Vibrierdende Handfläche

QUIVER DAYS = Mönchstufe

Tage

Stufe 15 Zähigkeits-wurf SG = 10 + (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 Punishing Kick	 Use a full attack action for more attacks Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Push targets away from you
2	■		Entrinnen	Avoid all damage on successful reflex save
3			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
4		W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Slow Fall **20 ft**	Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen Reduce effective falling height using wall
5			High Jump Steal Ki	Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen **+20** to jump checks - **1 ki point** Take ki from other creatures
6	■		Schnelle Bewegung **+6m** Slow Fall **30 ft**	(which grants **+8** to Acrobatics checks for jumping)
7			Life Funnel	Take hp from other creatures
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**	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer
11			Life from a Stone	Take ki or hp from any creature at all
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			Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
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**	Behandle deine unbewaffnenten Angrife als mit einer Adamatin W
17			Zeitloser Körper Tongue of the Sun and Moon	No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Slow Fall **90 ft**	(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Assume ethereal state for 1 minute - **3 ki points**
20		2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self Langsamer Fall **jede Distanz**	Treated as outsider

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT = (Mönchstufe ÷ 2) + WE

Ki-Vorrat

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 — SG 20 REFLEX WURF — falls du einen Sprung bei 4 oder wenniger versagst

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