

Mönch-  
stufe

**RK BONUS**

## PUNISHING KICK

**DISTANCE PUSHED** = ( **Mönch-  
stufe**  $\div 5$  )  $\times 5\text{ft}$

## Fortitude save to avoid being knocked prone

## STEAL KI

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

- ☐ Improvisierter Nahkampf
- ☐ Kampfreflexe
- ☐ Geschosse abwehren
- ☐ Ausweichen
- ☐ Verbesserter Ringkampf
- ☐ Skorpionstachel
- ☐ Improvisierter Fernkampf

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

Stufe ☐ Verbesserte Kritische ☐ Mehr Ausdauer  
**10** ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzender 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  
 Stufe 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

Stufe 15 **Zähigkeitswurf** SG Mönchstufe

= 10 + (  ÷ 2 ) + WE

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

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-Bonus-  
stufe talente

		klein/groß	Armour Class Bonus	
1	■	<b>W6</b> W4 / W8	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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Entkommen +2Rettungswürfe gegen Verzauberung
4		<b>W8</b> W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen (6m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5			High Jump  Steal Ki	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 <b>Ki-Punkt</b> Take ki from other creatures
6	■		Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen (9m)	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7			Life Funnel	Take hp from other creatures
8		<b>W10</b> W8 / 2W8	Sturz abbremsen (12m)	
9			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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		<b>2W6</b> W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen (18m)	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 <b>Ki-Punkte</b> (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13			Sipping Demon	Gain temporary hp on melee attacks
14	■		Sturz abbremsen (21m)	
15			Quivering Palm Schnelle Bewegung +15 m	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		<b>2W8</b> 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 Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■		Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen (27m)	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 <b>Ki-Punkte</b>
20		<b>2W10</b> 2W8 / 4W8	Perfect Self Sturz abbremsen jede Distanz	Zählt als Externar

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{WE}$$

<b>BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD</b>	mit halber Bewegungsrate
SG Akrobatik = Gegnerischer <b>KMV</b>	+10 bei voller Bewegungsrate
<b>BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD</b>	mit halber Bewegungsrate
SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer <b>KMV</b>	+10 bei voller Bewegungsrate

<b>WEITSPRUNG</b>	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
<b>HOCHSPRUNG</b>	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

Volksbonus +4 (Akrobatik) 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

<b>AN VORSPRUNG FESTHALTEN</b>	SG 20 (SG 20)	falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt
<b>STURZ</b>	SG 15 (Akrobatik)	um 3m an Fallschaden zu ignorieren