

HUNGRY GHOST MONK

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

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

PUNISHING KICK

PUNISHING KICK PRO TAG

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$ **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

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

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

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

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

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

Stufe 15 **Zähigkeits-
wurf SG**

Mönch-
stufe

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

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	Armour Class 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 Marvel Timing Ruhiger Geist	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des +2 Rettungswürfe 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	■	High Jump Steal Ki	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt 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	W10 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	2W6 W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Langsamer Fall 18m Langsamer Fall Springing Demon	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13	■	Langsamer Fall 21m Langsamer Fall	
14	■	Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15m	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
15	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
16	■	Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische
17	■	Schnelle Bewegung +18m Langsamer Fall 27m Langsamer Fall Körper lösen	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
18	■	Perfektes Selbst Langsamer Fall jede Distanz	Zähle als Externar
19	2W10 2W8 / 4W8		
20			

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$ $\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

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	

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

AN VORSPRUNG FESTHAFTEN Wurf (SG 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren