MONK OF THE Mönch-	Mönch								
FOUR WINDS	Mönch- stufe		n Waffenlose	r Schlag					
RÜSTUNGSKLASSEN BONUS RK BONUS  H RK  Mönch- stufe	1		klein/groß  W6  W4 / W8	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Elemental Fist	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffo Add elemental damage to an attack				
$KMVBONUS  =  WE  +  (  \div  4  )$	2			Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen				
+ KMV (abrunden)  Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos	3			Schnelle Bewegung <b>+3 m</b> Manövertraining Ruhiger Geist	(gibt <b>+4</b> Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum <b>+2</b> Rettungswürfe gegen Verzauberung				
ELEMENTAL FIST  ELEMENTAL FISTMönch- PRO TAG  Stufe  Stufen	4		<b>W8</b> W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen <b>6m</b>	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waf Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand				
= + ( ÷ 4 )	5			Hochsprung Reinheit des Körpers	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten				
TODAY	6			Schnelle Bewegung <b>+6m</b> Sturz abbremsen <b>9m</b>	(gibt <b>+8</b> Akrobatik für Sprünge)				
Declare an elemental damage type before making an attack:  Acid, Cold, Electricity or Fire	7			Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte				
ELEMENTAL Mönch- DAMAGE stufe	8		<b>W10</b> W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m					
= 1 + ( ÷ 5 ) (abrunden)	9			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung <b>+9m</b>	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Refl (gibt <b>+12</b> Akrobatik für Sprünge)				
BONUSTALENTE  ☐ Improvisierter Nahkar□pfKampfreflexe	10			Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen <b>15m</b>	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffen				
Stufe □ Geschosse abwehren □ □ □ Ausweichen  1 □ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel	11			Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift				
☐ Improvisierter Fernkampf ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm Stufe	12		<b>2W6</b> W10 / 3W6	Slow Time Schnelle Bewegung <b>+12m</b> Sturz abbremsen <b>18m</b>	Gain two extra standard actions - <b>6 ki points</b> (gibt <b>+16</b> Akrobatik für Sprünge)				
6 □ Verbessertes Entwaff@enVerbesserte Finte □ Verbessertes Zu-Fall-\(\bar{\text{Drib@evreg}}\)   Verbessertes Zu-Fall-\(\bar{\text{Drib}}\)   Verbessertes Zu-Fa	13			Diamantseele	Zauberresistenz				
Stufe □ Verbsserter Kritischen□r <b>e/fed</b> usenzorn	14			Sturz abbremsen 21m					
10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelnder Angriff  Unversehrtheit des Körpers	15			Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung <b>+15 m</b>	Verspäteter Tod (gibt <b>+20</b> Akrobatik für Sprünge)				
HEILUNGS- Stufe PUNKTE Mönchstufe	16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen <b>24m</b>	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaff				
7 = Diamantseele	17			Aspect Master Sprache von Sonne und Mond	Choose an aspect of the natural world Sprich mit jeder lebenden Kreatur				
Stufe ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe	18			Schnelle Bewegung <b>+18m</b> Sturz abbremsen <b>27m</b>	(gibt <b>+24</b> Akrobatik für Sprünge)				
13 = 10 +	19			Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - <b>3 Ki-Pu</b>				
VIBRIERENDE HANDFLÄCHE Vibration Tage Mönchstufe	20		<b>2W10</b> 2W8 / 4W8	Immortality Sturz abbremsen <b>jede Distanz</b>	Never age, spontaneously reincarnate				
Tage =				Ki-Vo	orrat				
Zähigkeits Mönch- -wurf SG stufe	KI-VO			önchstufe	Ki-Vorrat				
=10+( ÷2)+ WE			= (	÷ 2 ) + WE					
ASPECT MASTER	×			AKROE					
Aspect	BEWE	GUN		EIN BEDROHTES FELD obatik SG = 5 Gegnerische KM	mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate				
Special Abilities Stufe	BEWE	GUN	IG DURCH	FELD EINES GEGNERS obatik SG = 5 + Gegnerische Ki	mit halber Bewegungsrate				
17	WEIT	SPRU		ng 1,5m 3m 4,5m 6m GG 5 10 15 20	7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16, 25 30 35 40 45 50 55				
	НОСН	ISPR		ng 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m GG 4 8 12 16 Akrobatik +4 pro 3	1,5m 1,8m 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3 20 24 28 32 36 40 44 m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt				

STURZ

Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Ruhiger Geits W8 Ki-Vorrat (Magisch) W6 / 2W6 Sturz abbremsen 6m  Hochsprung Reinheit des Körpers Reinheit des Körpers Reinheit des Körpers  Hochsprung Reinheit des Körpers  Reinheit des Körpers  Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkt  Sturz abbremsen 9m  Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwe (gibt +124krobatik für Sprünge)  Sturz abbremsen 15m  Sturz abbremsen 15m  Sturz abbremsen 15m  Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Ws Sturz abbremsen 18m  Sturz abbremsen 15m  Sturz abbremsen 15m  Diamantkörper  Immun gegen jedes Gift  Sturz abbremsen 15m  Sturz abbremsen 15m  Sturz abbremsen 15m  Diamantkörper  Zauberresistenz  Sturz abbremsen 15m  Diamantkeiper  Zauberresistenz  4 Sturz abbremsen 15m  Sturz abbremsen 15m  Sturz abbremsen 15m  Diamantkeipe  Zauberresistenz  Ki-Vorrat (Adamant)  Schnelle Bewegung +12m Sprache von Sonne und Mond Sprich mit jeder lebenden Kreatur  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AAROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Marchatik SG = 5 Gegnerische KMV  Mit halber Bewegungsrate  +10 bei voller Bewegungsrate				Mön	ch	
stufe talente   Melicingroß   Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel   Waffenioser Schlag   Schlaghagel   Waffenioser Schlaghagel   Waffenioser Schlaghagel   Waffenioser Schlaghagel   Marfenioser Schnelle Bewegung + 3 m   Manövertraining   Ruliger Geist   Marchaptar Large die Sture des Mönchs anstatt des GABzum Erm + 22 m   Advandarik bei Sprüngen   Marfenioser Markenioser   Marfenioser Markenioser   Marfenioser Markenioser   Marfenioser Markenioser   Marfenioser Markenioser   Markenioser Markenioser   Markenioser Markenioser   Markenioser Markenioser   Markenioser Markenioser   Markenioser Markenioser   Markenioser   Markenioser Markenioser   Markenioser Markenioser   Markenioser				r Schlag		
Schlaghagel W4 / W8 Elemental Fist  Elemental Fist  Elemental Fist  Elemental Elemental Ende Hander, Flüer, Keine und Elbogen als Waffen Add elemental damage to an attack  Elemental Fist  Schnelle Bewegung +3 m (gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Erm Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Refle Waffen Reduzere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand Hochsprung  Hechsprung  Hechsprung  Schnelle Bewegung +6 m Sturz abbremsen 6 m Reduzere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand Abfangen an einer Wand Abfangen an einer Wand Reduzere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand Abfangen an einer Wand Freinheit des Körpers  Hechsprung  Schnelle Bewegung +6 m Sturz abbremsen 9 m (gibt +8Akrobatik für Sprünge)  Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9 m (gibt +8Akrobatik für Sprünge)  Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9 m (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +12 m (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Sturz abbremsen 15 m Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene W. Sturz abbremsen 15 m Sturz abbremsen 15 m Sturz abbremsen 15 m Sturz abbremsen 15 m Schnelle Bewegung +12 m (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Schnelle Bewegung +12 m (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Schnelle Bewegung +12 m (gibt +20Akrobatik für Sprünge)  Minnung egen jedes Gift  Sturz abbremsen 21 m Sturz abbremsen 24 m Sturz abb						
Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Ruhiger Geist W8 Ki-Vorrat (Magisch) Reinheit des Körpers Hochsprung Reinheit des Körpers Reinheit des Reinheite Angriffe als rechtschaffen wir straus de Gjüt +124 Akrobatik für Sprünge) Reinheit des Reinheite Angriffe als Adamantwaffe Reduziere Fall immun gegen jedes Gift Reduziere Fall immun gegen jedes Gift Reduziere Fall immun gegen jedes Gift Reduziere Falle kewegungstate Reinheit des Reinheite Angriffe als Reitscheften Wir straus wird (gibt +24 Akrobatik für Sprünge) Reinheit gegen Wir straus des Reinheite Angriffe als Adamantwaffe Reinheite Angriffe als Reitschaften Wir straus des Reinh	1	-	W6	Schlaghagel Waffenloser Schlag	Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen	
Manövertraining Ruhiger Geist + 2Rettungswürfe gegen Verzauberung  W8 W6 / 2W6 Sturz abbremsen 6m Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen + 20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten  M10 Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m (gibt +8Akrobatik für Sprünge)  Sturz abbremsen 12m Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Wand Sturz abbremsen 15m (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  Minm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexw. (gibt +16Akrobatik f	2			Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Refle	
Sturz abbremsen 6m  Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand  Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20auf Fertigkeitsvier (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Kirafkheiten  Unversehrtheit des Körpers  W10 W8 / 2W8  Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m  Mimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwt (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Weisturz abbremsen 15m  Diamantkörper  Immun gegen jedes Gift  Slow Time Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m  Sturz abbremsen 18m  Sturz abbremsen 18m  Sturz abbremsen 21m  Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m (gibt +20Akrobatik für Sprünge)  Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe  Zauberresistenz  Verspäteter Tod (gibt +22Akrobatik für Sprünge)  Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe  Verspäteter Tod (gibt +22Akrobatik für Sprünge)  Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe  Schnelle Bewegung +15 m (gibt +22Akrobatik für Sprünge)  Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 24m  Choose an aspect of the natural world Sprich mit jeder lebenden Kreatur  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen jede Distanz  Ki-Vorrat  Winmortality Mönchstufe  ### Windonstufe  ### Windonstufe	3			Manövertraining	Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Erm	
### ### #### #########################	4			, ,		
Reinheit des Körpers Immun gegen alle Krankheiten  Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m  Unversehrtheit des Körpers  W10 W8 / 2W8  Sturz abbremsen 12m  Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m Schnelle Bewegung +9m Sturz abbremsen 15m  Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwi (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m  Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Wschnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m  Sohnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m  Sohnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m  Sura abbremsen 21m  Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m Schnelle Bewegung +15 m Sturz abbremsen 24m  Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m  Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe  Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge)  Choose an aspect of the natural world Sprich mit jeder lebenden Kreatur  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Mönchstufe  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Minuth laber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate	5		Hochsprung			
Sturz abbremsen 9m  10 Unversehrtheit des Körpers Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte  8 W10 W8 / 2W8  9 Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m  10 Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m  11 Diamantkörper Immun gegen jedes Gift  12 2W6 Slow Time Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m  13 Diamantseele Zauberresistenz  14 Sturz abbremsen 21m  15 Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m  16 2W8 ZW6 / 3W8 Sturz abbremsen 24m  17 Aspect Master Sprache von Sonne und Mond Sprach von Sonne und Mond Sturz abbremsen 27m  19 Körper lösen  Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte  Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Ki-Vorrat  Minuthe lang ätherische Form an - 3 Ki-Vorrat  Minuthe lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Minuthe lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Ki-Vorrat  Minuthe lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte				Reinheit des Körpers		
8 W10 W8 / 2W8  9 Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m Schnelle Bewegung +9m Sturz abbremsen 15m  10 Sturz abbremsen 15m  11 Diamantkörper  12 2W6 W10 / 3W6 W10 / 3W6  13 Diamantseele Sturz abbremsen 18m  13 Diamantseele Zauberresistenz  14 Sturz abbremsen 21m  15 Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  16 2W8 Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m  17 Aspect Master Sprache von Sonne und Mond Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  18 Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Never age, spontaneously reincarnate  Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwt (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waster Spräche von Sonne und Mond Sprich mit jeder lebenden Kreatur  Never age, spontaneously reincarnate  Ki-Vorrat  Mönchstufe  † 2	6				(gibt <b>+8</b> Akrobatik für Sprünge)	
9 Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  10 Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m  11 Diamantkörper Immun gegen jedes Gift  12 2W6 W10 / 3W6 Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m  13 Diamantseele Zauberresistenz  14 Sturz abbremsen 21m  15 Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m (gibt +20Akrobatik für Sprünge)  16 2W8 Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m  17 Aspect Master Sprache von Sonne und Mond Sprich mit jeder lebenden Kreatur  18 Schnelle Bewegung +18m (gibt +24Akrobatik für Sprünge)  19 Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Ki-Vorrat  Mönchstufe Ki-Vorrat  Mönchstufe ÷ 2 ) + WE  AKROBATIK  mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate	7			Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte	
Schnelle Bewegung +9m (gibt +12Akrobatik für Sprünge)  Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m  Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Wasturz abbremsen 15m  Immun gegen jedes Gift  Slow Time Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m  Diamantseele Zauberresistenz  14 Sturz abbremsen 21m  Ski-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m  Aspect Master Sprache von Sonne und Mond Sprich mit jeder lebenden Kreatur  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Mönchstufe Wi-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AKROBATIK  mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate	8			Sturz abbremsen 12m		
Sturz abbremsen 15m    11	9				Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwu (gibt <b>+12</b> Akrobatik für Sprünge)	
Slow Time Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m  Diamantseele  Zauberresistenz  Sturz abbremsen 21m  Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m (gibt +16Akrobatik für Sprünge)  Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m (gibt +20Akrobatik für Sprünge)  Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe  The Aspect Master Sprache von Sonne und Mond Sprich mit jeder lebenden Kreatur  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Körper lösen  Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Never age, spontaneously reincarnate  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Mönchstufe  AKROBATIK  mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate	10				Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Wa	
12 2W6 W10 / 3W6 Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m  13 Diamantseele Zauberresistenz  14 Sturz abbremsen 21m  15 Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m (gibt +20Akrobatik für Sprünge)  16 2W8 Sturz abbremsen 24m  17 Aspect Master Sprache von Sonne und Mond Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  18 Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  19 Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  20 2W10 2W8 / 4W8 Sturz abbremsen jede Distanz  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Minute lang atherische Bewegungsrate  Ki-Vorrat  Mönchstufe  AKROBATIK  mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate	11			Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift	
15 Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m (gibt +20Akrobatik für Sprünge)  16 2W8 Ki-Vorrat (Adamant) Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe  17 Aspect Master Sprache von Sonne und Mond Sprich mit jeder lebenden Kreatur  18 Schnelle Bewegung +18 m Sturz abbremsen 27m (gibt +24Akrobatik für Sprünge)  19 Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  20 2W10 Immortality Never age, spontaneously reincarnate  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Mönchstufe +10 bei voller Bewegungsrate	12			Schnelle Bewegung +12m	·	
Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m (gibt +20Akrobatik für Sprünge)  16	13			Diamantseele	Zauberresistenz	
Schnelle Bewegung +15 m (gibt +20Akrobatik für Sprünge)  16	14			Sturz abbremsen 21m		
Aspect Master Sprache von Sonne und Mond Sprich mit jeder lebenden Kreatur  18 Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  19 Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  20 2W10 2W8 / 4W8 Sturz abbremsen jede Distanz  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Aspect Master Choose an aspect of the natural world Sprich mit jeder lebenden Kreatur  (gibt +24Akrobatik für Sprünge)  Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Never age, spontaneously reincarnate  Ki-Vorrat  mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate	15					
Sprache von Sonne und Mond Sprich mit jeder lebenden Kreatur  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m  Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Never age, spontaneously reincarnate  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Monchstufe  AKROBATIK  mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate	16			0, 11, 04	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe	
Sturz abbremsen 27m  19 Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  20 2W10 Immortality Never age, spontaneously reincarnate  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV nit halber Bewegungsrate  19 Körper lösen Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte  Never age, spontaneously reincarnate  Ki-Vorrat  mit halber Bewegungsrate  +10 bei voller Bewegungsrate	17			•	·	
20 2W10 Immortality Never age, spontaneously reincarnate  Ki-Vorrat  Wi-Vorrat  Mönchstufe Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV mit halber Bewegungsrate  +10 bei voller Bewegungsrate	18			3 3	(gibt <b>+24</b> Akrobatik für Sprünge)	
Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD  Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  Minchstufe  Ki-Vorrat  Ki-Vorrat  Minchstufe  Ki-Vorrat  Minchstufe  Minch	19			Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - <b>3 Ki-Punkte</b>	
KI-VORRAT KAPAZITÄT  Mönchstufe  = ( ÷ 2 ) + WE  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate	20		2W10 2W8 / 4W8	Immortality Sturz abbremsen <b>jede Distanz</b>	Never age, spontaneously reincarnate	
KI-VORRAT KAPAZITÄT  Mönchstufe  = ( ÷ 2 ) + WE  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate					overat C	
Mönchstufe  = ( ÷ 2 ) + WE  AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV +10 bei voller Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate	KI-VO	RRAT	r	KI- VU	irat —	
AKROBATIK  BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD  Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV  mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate				önchstufe		
BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD mit halber Bewegungsrate  Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV #10 bei voller Bewegungsrate			_ = ( _	÷ 2 ) + WE		
Akrobatik SG = 5 Gegnerische KMV +10 bei voller Bewegungsrate				AKROB	ATIK	
	BEWE	EGUN		EIN BEDROHTES FELD	mit halber Bewegungsrate	
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV +10 bei voller Bewegungsrate	BEWE	EGUN			mit halber Bewegungsrate	
Entfernung 1,5m 3m 4,5m 6m 7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m		022				

AN VORSPRUNG FESCHRefunnrf (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren

40 45 50 55 2,4m 2,7m 3m 3,3m 32 36 40 44