

MONK OF THE FOUR WINDS

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ **RK**

KMV BONUS

+ **KMV**

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

Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung,
nicht überlastet und nicht hilflos

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST PRO TAG

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

$$\left[\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right] = \left[\frac{\text{Nicht-Mönchs-Stufen}}{4} \right] + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ELEMENTAL FIST TODAY

Declare an elemental damage type before making an attack:
Acid, Cold, Electricity or Fire

ELEMENTAL DAMAGE

Mönch-
stufe

$$\left[\frac{\text{Mönch-stufe}}{5} \right] = 1 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{5} \right) \text{ (abrunden)}$$

BONUSTALENTE

- Improvisierter Nahkampfkampfrelexe
Stufe □ Geschosse abwehren □ □ □ Ausweichen
1 □ Verbesselter Ringkampf von Skorpionstachel
□ Improvisierter Fernkampf

- Stufe □ Gorgonenfaust □ Verbesselter Ansturm
6 □ Verbessertes Entwarnen □ Verbesserte Finte
□ Verbessertes Zu-Fall-Bridging

- Stufe □ Verbsserter Kritischer Treffer □ Meuseuzorn
10 □ Geschosse fangen □ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS- PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

$$\left[\frac{\text{Mönchstufe}}{7} \right] = \left[\frac{\text{Mönchstufe}}{7} \right]$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe

Mönchstufe

$$\left[\frac{\text{Mönchstufe}}{13} \right] = 10 + \left[\frac{\text{Mönchstufe}}{13} \right]$$

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

$$\left[\frac{\text{Mönchstufe}}{15} \right] = \left[\frac{\text{Mönchstufe}}{15} \right]$$

Zähigkeits- wurf SG

Stufe

Mönch-
stufe

$$\left[\frac{\text{Mönchstufe}}{15} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Stufe

17

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

klein/groß
1 ■ **W6**
W4 / W8

Rüstungsklassen Bonus
Schlaghagel
Waffenloser Schlag
Elemental Fist

Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe
Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen
Add elemental damage to an attack

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 **GAB** zum 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
Reinheit des Körpers

Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen
+20auf Fertigkeitwürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt**
Immun gegen alle Krankheiten

6 ■ Schnelle Bewegung +6m
Sturz abbremsen 9m

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

7 Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - **2 Ki-Punkte**

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 Diamantkörper

Immun gegen jedes Gift

12 **2W6**
W10 / 3W6 Slow Time
Schnelle Bewegung +12m
Sturz abbremsen 18m

Gain two extra standard actions - **6 ki points**
(gibt +16Akrobatik für Sprünge)

13 Diamantseele

Zauberresistenz

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 Aspect Master
Sprache von Sonne und Mond

Choose an aspect of the natural world
Sprich mit jeder lebenden Kreatur

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 Immortality
Sturz abbremsen jede Distanz

Never age, spontaneously reincarnate

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\left[\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right] = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = 5 Gegnerische **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	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
HOCHSPRUNG	Entfernung SG 4	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m

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