

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

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

ELEMENTAL FIST TODAY

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

ELEMENTAL DAMAGE

Mönch-
stufe

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

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-Brückenmöglichkeit

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

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS- PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

$$\text{Stufe } 7 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \dots$$

Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Stufe

Mönchstufe

$$\text{Stufe } 13 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \dots$$

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

$$\text{Stufe } \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] \text{ Tage} = \dots$$

Zähigkeits- wurf SG

Stufe

Mönch-
stufe

$$\text{Stufe } 15 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

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 **+4**Akrobatik 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 **+8**Akrobatik 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 **+12**Akrobatik 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 **+16**Akrobatik für Sprünge)

13 ☐ Diamantseele

Zauberresistenz

14 ☐ Sturz abbremsen **21m**

15 ☐ Vibrierende Handfläche
Schnelle Bewegung **+15 m**

Verspäteter Tod
(gibt **+20**Akrobatik 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 **+24**Akrobatik 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

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

Ki-Vorrat

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD**

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	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