MONK OF THE Mönch-	×	Mönch		
FOUR WINDS	Schaden Waf Mönch-Bonus-	fenloser Schlag		
RÜSTUNGSKLASSEN BONUS RK BONUS Mönch- stufe	1 🔳 V	n/groß Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag LIW8 Elemental Fist	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Add elemental damage to an attack	
KMV BONUS = WE + (÷ 4)	2	Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf	
+ KMV (abrunden) Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos	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	
ELEMENTAL FIST ELEMENTAL FIST Mönch- Nicht-Mönchs-		W8 Ki-Vorrat (Magisch) / 2W6 Sturz abbremsen 6m	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand	
PRO TAG stufe Stufen = + (÷ 4)	5	Hochsprung Reinheit des Körpers	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten	
ELEMENTAL FIST (abrunden)	6	Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m	(gibt +8 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		710 Sturz abbremsen 12m		
= 1 + (9	Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12 Akrobatik für Sprünge)	
BONUSTALENTE ☐ Improvisierter Nahkar□pfKampfreflexe	10	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe	
Stufe Geschosse abwehren Galachen 1 Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel	11	Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift	
☐ Improvisierter Fernkampf ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm	1 12	W6 Slow Time Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m	Gain two extra standard actions - 6 ki points (gibt +16 Akrobatik für Sprünge)	
Stufe 6	13	Diamantseele	Zauberresistenz	
Stufe Uverbsserter Kritischer Treffectusenzorn	14	Sturz abbremsen 21m		
10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelnder Angriff Unversehrtheit des Körpers	15	Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m	Verspäteter Tod (gibt +20 Akrobatik für Sprünge)	
HEILUNGS- Stufe PUNKTE Mönchstufe	16 2V	W8 Ki-Vorrat (Adamant) 5/3W8 Sturz abbremsen 24m	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe	
7 =	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 +18m Sturz abbremsen 27m	(gibt +24 Akrobatik für Sprünge)	
13 = 10 +	19	Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 Ki-Punkte	
VIBRIERENDE HANDFLÄCHE Vibration Tage Mönchstufe	20 2V 2W8	W10 Immortality 1/4W8 Sturz abbremsen jede Distanz	Never age, spontaneously reincarnate	
Tage =	×	Ki-Vo	orrat	
Zähigkeits Mönch- stufe stufe	KI-VORRAT KAPAZITÄT	Mönchstufe	Ki-Vorrat	
=10+(÷2)+ WE		= (÷ 2) + WE		
ASPECT MASTER		AKROI		
Aspect	BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD mit halber Bewegungsrate			
Special Abilities Stufe	BEWEGUNG D	Akrobatik SG=Gegnerischer KMV URCH FELD EINES GEGNERS Akrobatik SG = 5 + Gegnerische K	mit halber Bewegungsrate	
17	WEITSPRUNG		7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m 25 30 35 40 45 50 55	
PERFEKTES SELBST	HOCHSPRUNG	SG 4 8 12 16 Akrobatik +4 pro 3	1,5m 1,8m 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m 20 24 28 32 36 40 44 m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt	
Behandle als Externar Stufe Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekter			der Wurf um 4 oder weniger misslingt	
Stufe Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekter 20 nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chao		SG 15 (Akrobatik) um 3	m an Fallschaden zu ignorieren	