

# MONK OF THE FOUR WINDS

Mönch-  
stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

### RK BONUS

+

RK

### KMV BONUS

+

KMV

Mönch-  
stufe

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

## ELEMENTAL FIST

### ELEMENTAL FIST PRO TAG

Mönch-  
stufe

Nicht-Mönchs-  
Stufen

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}} + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 4 \right) \text{ (abrunden)}$$

□□ □□  
□□ □□  
□□ □□

ELEMENTAL FIST  
TODAY

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

### ELEMENTAL DAMAGE

Mönch-  
stufe

$$\boxed{\phantom{00}} = 1 + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 5 \right) \text{ (abrunden)}$$

## BONUSTALENTE

- ☐ Improvisierter Nahkampfkampfflexe  
Stufe ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ Ausweichen  
**1** ☐ Verbessertes Ringkampf von Skorpionstachel  
☐ Improvisierter Fernkampf

- Stufe ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbessertes Ansturm  
**6** ☐ Verbessertes Entwaffnen ☐ Verbesserte Finte  
☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen

- Stufe ☐ Verbsserter Kritischer Treffer ☐ Meuseuzorn  
**10** ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelnder Angriff

## Unversehrtheit des Körpers

### HEILUNGS- PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

$$\boxed{\phantom{00}} = \boxed{\phantom{00}}$$

## Diamantseele

### ZAUBER RESISTENZ

Stufe

Mönchstufe

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \boxed{\phantom{00}}$$

## VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

### Vibration Tage

Mönchstufe

$$\boxed{\phantom{00}} \text{ Tage} = \boxed{\phantom{00}}$$

### Zähigkeits- wurf SG

Stufe

Mönch-  
stufe

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{WE}$$

## ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Stufe

**17**

## Mönch

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-Bonus-  
stufe talente

**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 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  
**+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**

Hochsprung  
Reinheit des Körpers

Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen  
**+20**auf 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**

Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf  
(gibt **+12**Akrobatik für Sprünge)

**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

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \boxed{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

□□ □□  
□□ □□  
□□ □□

## AKROBATIK

### BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer **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	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
	Entfernung	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