

# MONK OF THE FOUR WINDS

Mönch-  
stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

### RK BONUS

+

RK

### KMV BONUS

+

KMV

} =

WE

+

Mönch-  
stufe

(

÷ 4

)

(abrunden)

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

## ELEMENTAL FIST

### ELEMENTAL FIST PRO TAG

Mönch-  
stufe

Nicht-Mönchs-  
Stufen

[ ] =

+

(

÷ 4

)

(abrunden)

□□ □□  
□□ □□  
□□ □□

ELEMENTAL FIST  
TODAY

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

### ELEMENTAL DAMAGE

Mönch-  
stufe

[ ] =

1 +

(

÷ 5

)

(abrunden)

## BONUSTALENTE

☐ Improvisierter Nahkampfkampfrelexe

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

10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelder Angriff

## Unversehrtheit des Körpers

### HEILUNGS- PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

7

[ ] =

## Diamantseele

### ZAUBER RESISTENZ

Stufe

Mönchstufe

13

[ ] =

10 +

## VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

### Vibration Tage

Mönchstufe

[ ] Tage =

Stufe

15

Zähigkeits-  
wurf SG

Mönch-  
stufe

[ ] =

10 +

(

÷ 2

) +

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 GABzum 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

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

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

[ ] =

(

÷ 2

) +

WE

Ki-Vorrat

□□ □□  
□□ □□  
□□ □□

## AKROBATIK

### BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = 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
HOCHSPRUNG	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

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