MONK OF THE Mönch-	Mönch					
FOUR WINDS			n Waffenlose	r Schlag		
BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE RK BONUS Mönch- stufe	stufe 1	talent		Armour Class 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	
KMV BONUS = WE + (÷ 4)	2			Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflex	xwurf
+ KMV (abrunden) Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist	3			Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Ruhiger Geist	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Err +2Rettungswürfe gegen Verzauberung	itteln des
ELEMENTAL FIST ELEMENTAL FIST Mönch- PRO TAG stufe Stufen	4		W8 W6/2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen (6m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand	
= + (÷4)	5			High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten	
TODAY	6	-		Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen (9m)	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)	
Declare an elemental damage type before making an attack: Acid, Cold, Electricity or Fire	7			Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - 2 ki points	
ELEMENTAL Mönch- DAMAGE stufe	8		W10 W8/2W8	Sturz abbremsen (12m)		
= 1 + (9			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	
BONUSTALENTE Improvisierter Nahkar Rampfreflexe	10			Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen (15m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waf	ffe
Stufe Geschosse abwehren Galaweichen Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel	11			Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift	
☐ Improvisierter Fernkampf ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm	12		2W6 W10 / 3W6	Slow Time Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen (18m)	Gain two extra standard actions - 6 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
Stufe 6	13			Diamond Soul	Spell resistance	
Stufe U Verbsserter Kritischer Tr Med usenzorn	14			Sturz abbremsen (21m)		
10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelnder Angriff Unversehrtheit des Körpers	15			Quivering Palm Schnelle Bewegung +15 m	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
HEILUNGS- Stufe PUNKTE Mönchstufe	16		2W8 2W6/3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen (24m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe	
7 = Diamantseele	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)	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
13 = 10 + Vibrierende Handfläche	19			Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - :	Ki-Punk
Vibration Tage Mönchstufe	20		2W10 2W8/4W8	Immortality Sturz abbremsen jede Distanz	Never age, spontaneously reincarnate	
Stufe Zähigkeits Mönch-	*			Ki-Vo	rrat	
2anigkeits -wurf SG Mönch-stufe = 10 + (÷2) + WE	KI-VO			iönchstufe	Ki-Vorrat	
ASPECT MASTER				· 2) · WE		
Aspect	BEW	EGUN	IG DURCH	ACROBA EIN BEDROHTES FELD	ATICS mit halber Bewegungsrate	
Special Abilities Stufe	BEW	EGUN	IG DURCH	Akrobatik = Gegnerischer KMV VON EINEM FEIND BESET Akrobatik = 5 + Gegnerischer K I	TZTES FRIDIber Bewegungsrate	
17	WEIT	rspri	Entfernu	ng 1,5m 3m 4,5m 6m SG 5 10 15 20	7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m 25 30 35 40 45 50 55	
	HOCI	HSPR		ng 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m GG 4 8 12 16	20 24 28 32 36 40 44	
Behandle als Externar Stufe Immune to Charm Person and other effects that 20 target non-outsiders.	AN V			FEHReDTHYO rf (SG 20) falls d	m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt Ier Wurf um 4 oder weniger misslingt n an Fallschaden zu ignorieren	
- target non-outsiders.						

Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos