

MONK OF THE FOUR WINDS

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

$$\left. \begin{array}{l} + RK \\ + KMV \end{array} \right\} = WE + \left(\frac{\text{Mönch-
stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

ELEMENTAL FIST

ELEMENTAL FIST PER DAY

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs
Stufen

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

ELEMENTAL FIST TODAY

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

ELEMENTAL DAMAGE

Mönch-
stufe

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

BOUNS TALENT

- ☐ Catch off-guard ☐ Kampfreflexe
Stufe ☐ Geschoße Abwehren ☐ ☐ Ausweichen
1 ☐ Improved Grapple ☐ Skobionsstachel
☐ Throw Anything

- ☐ Gorgonenfaust ☐ Improved Bull Rush
Stufe ☐ Verbessertes Entwaffnen ☐ Improved Feint
6 ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen ☐ Mobilität

- Stufe ☐ Improved Critical ☐ Medusenzorn
10 ☐ Geschoße fangen ☐ Sprungattacke

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS- PUNKTE

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

Diamatseel

ZAUBER RESISTENZ

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

Vibrierende Handfläche

QUIVER DAYS

Mönchstufe

Stufe **15** $\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ Tage} = \text{Mönchstufe}$

Zähigkeits- wurf SG

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

ASPECT MASTER

Aspect

Special Abilities

Stufe
17

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe **20** Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Unbewaffneter
Mönch- Bonus Schlag
stufe Talente Schaden

1

■

W6
W4 / W8

Armour Class Bonus
Schlaghagel
Waffenloser Schlag
Elemental Fist

Use a full attack action for more attacks
Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen
Add elemental damage to an attack

2

■

Entrinnen

Avoid all damage on successful reflex save

3

Fast Movement +10 ft
Manoeuvre Training
Still Mind

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
Benutze Mönchs Level anstatt von BAR zum berechnen des KM
+2 saving throws against enchantment

4

W8
W6 / 2W6

Ki-Vorrat (Magisch)
Slow Fall 20 ft

Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen
Reduce effective falling height using wall

5

High Jump
Purity of Body

Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfeln
+20 to jump checks - 1 ki point
Immun gegen alle Krankheiten

6

■

Schnelle Bewegung +6m
Slow Fall 30 ft

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Heal your own wounds - 2 ki points

8

W10
W8 / 2W8

Langsamer Fall 12m

Avoid half damage on failed reflex save
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

9

Verbessertes Ausweichen
Schnelle Bewegung +9m

Avoid half damage on failed reflex save
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

Ki-Vorrat (Rechtschaffen)
Slow Fall 50 ft

Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer

11

Diamond Body

Immun gegen alle Gifte

12

2W6
W10 3W6

Slow Time
Schnelle Bewegung +12m
Slow Fall 60 ft

Gain two extra standard actions - 6 ki points
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Diamond Soul

Spell resistance

14

■

Slow Fall 70 ft

15

Quivering Palm
Fast Movement +50 ft

Delayed death
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2W8
2W6 / 3W8

Ki-Vorrat (Adamant)
Slow Fall 80 ft

Behandle deine unbewaffneten Angriffe als mit einer Adamatin V

17

Aspect Master
Tongue of the Sun and Moon

Choose an aspect of the natural world
Speak with any living creature

18

■

Schnelle Bewegung +18m
Slow Fall 90 ft

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Empty Body

Assume ethereal state for 1 minute - 3 ki points

20

2W10
2W8 / 4W8

Immortality
Langsamer Fall jede Distanz

Never age, spontaneously reincarnate

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer CMD

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

	Entfernung	1.5m	3m	4.5m	6m	7.5m	9m	10.5m	12m	13.5m	15m	16.5m
WEITER SPRUNG	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
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik Fertigkeit +4 für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 14 Akrobatik

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst
um 3m an Fallschaden zu ignorieren

STURZ