MONE	OF THE	Mönch-	MÖNCH										í
FOUR	WINDS	stufe /			affenlose	r Schlag							
BONUS D	ER RÜSTUNGS	KLASSE -	stufe	talente kl	ein/groß	Armour Class Bonus							
RK BONUS		Mönch- stufe	1	-	<b>W6</b> V4/W8	Schlaghagel Waffenloser Schlag Elemental Fist	-	Nutze eine Vol Behandle Händ Add elemental	de, Füße, Kn	ie und E	lbogen als		
<b>EXECUTE EXECUTE EXEC</b>			2	2 Entrinnen Verhindert allen Sc				n Schaden l	naden bei einem erfolgreichen Reflexwurf				
+ KMV		(abrunden) r wenn ohne Rüstung, stet und nicht hilflos	3			Schnelle Bewegung <b>+3 m</b> Manövertraining Ruhiger Geist	1	(which grants Nutze die Stuf <b>+2</b> Rettungswü	e des Mönch	ns ansta	tt des <b>GA</b>	,	iitteln
ELEMENTAL FIST PRO TAG		önchs-	4		<b>W8</b> 6/2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen <b>6m</b>		Behandle unbe Reduziere Fall					
= +( ÷4)			5	High Jump Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-P Reinheit des Körpers Immun gegen alle Krankheiten								unkt	
ELEMENTAL FIST (abrunden)				6 Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m (which grants +8 to Acrobatics check							ecks for ju	umping)	
Declare an elemental d Acid, Cold, Electricity		king an attack:	7			Wholeness of Body	ŀ	Heilt eigene W	unden - <b>2 k</b> i	i points			
ELEMENTAL Mönch- stufe  = 1 + (			8	8 W10 Sturz abbremsen 12m									
			9			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung <b>+9m</b>		Nimm nur halb which grants					rf
	ONUSTALENTI erter Nahkar⊏pfKamp		10	-		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen <b>15m</b>	E	Behandle unbe	ewaffnete Ar	ngriffe a	ls rechtsc	haffene Wa	ffe
Stufe □ Geschosse abwehren □ □ □ Ausweichen			11			Diamantkörper	ı	mmun gegen	jedes Gift				
☐ Improvisie	ter Ringkampf Skorp erter Fernkampf faust □ Verbe	sserter Ansturm	12		<b>2W6</b> 10 / 3W6	Slow Time Schnelle Bewegung <b>+12m</b> Sturz abbremsen <b>18m</b>		Gain two extra (which grants					
Stufe 6 □ Verbessertes Entwaff@enVerbesserte Finte □ Verbessertes Zu-Fall-@ri@enveglichkeit			13	13 Diamond Soul Spell resistance									
	er Kritischen⊟r <b>e∧fee</b> hu		14			Sturz abbremsen 21m							
	e fangen 🗀 Tänze ehrtheit des Kö		15			Quivering Palm Schnelle Bewegung <b>+15 m</b>		Verspäteter To (which grants		batics cl	hecks for	jumping)	
Stufe HEILUNGS-PUNKTE	Mönchstufe		16	2W	<b>2W8</b> V6/3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen <b>24m</b>	[	Behandle unbe	ewaffnete Ar	ngriffe a	s Adamar	ntwaffe	
7	=		17			Aspect Master Sprache von Sonne und Mo		Choose an asp Sprich mit jed			orld		
Stufe ZAUBER RES		ufe	18			Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m	(	(which grants	<b>+24</b> to Acro	batics cl	hecks for	jumping)	
13	= 10 +		19			Empty Body	1	Nimm 1 Minut	e lang äther	ische Fo	rm an - <b>3</b>	Ki-Punkte	
Vibration Ta		ache 🗾	20		2 <b>W10</b> 78 / 4W8	Immortality Sturz abbremsen <b>jede Dista</b>		Never age, spo	ontaneously	reincarn	iate		
Stufe	=		``			Ki-	-Vori	rat				, (	í
15 Zähigkeits -wurf SG	Mönch stufe		KI-VORRAT KAPAZITÄT Mönchstufe Ki-Vorrat										
	=10+(	÷2)+WE	$= ( \div 2) + WE$										
	SPECT MASTEI	R	ACROBATICS										
Aspect	Special Abilities			BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD mit halber Bewegungsrate  SG Akrobatik = Gegnerischer KMV +10 bei voller Bewegungsrate									
Special Abilitie Stufe				BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FRID ber Bewegungsrate  Akrobatik SG = 5 + Gegnerische CMD +10 bei voller Bewegungsrate									
17			WEIT	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									
	носн	Entfernung 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m 1,5m 1,8m 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m <b>HOCHSPRUNG</b> SG 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44 Akrobatik +4 pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt											
Behandle als Ex	Pefektes Selbst	*	AN V	ORSPRI	ING FE	·		die deine Grur Wurf um 4 od				n liegt	
Stufe Immune to Char  20 target non-outs  Damage reducti	rm Person and other efiders.	fects that	STUR			, ,		nn Fallschader					

n itteln des