MONK OF THE Mönch-	×	Mönch			
FOUR WINDS	Schaden Waffenloser Schlag Mönch-Bonus- stufe talente				
RÜSTUNGSKLASSEN BONUS RK BONUS Mönch- stufe	1 1		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	
$KMV_{BONUS} = WE + (\div 4)$	2		Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf	
+ KMV (abrunden) Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist	3		Schnelle Bewegung Mล่าซ่ง เ ฮโซส์โทing Ruhiger Geist	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitteln des +2Rettungswürfe gegen Verzauberung	
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	
ELEMENTAL FIST (abrunden)	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		Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - 2 ki points	
ELEMENTAL Mönch- DAMAGE stufe	8	W10 W8/2W8	Sturz abbremsen 12m		
= 1 + (÷ 5) (abrunden)	9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)	
BONUSTALENTE ☐ Improvisierter Nahkar□pfkampfreflexe	10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe	
Stufe Geschosse abwehren Galaweichen 1 Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel	11		Diamantkörper	Immun gegen jedes Gift	
☐ Improvisierter Fernkampf ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbesserter Ansturm	12	2W6 W10/3W6	Slow Time Schnelle Bewegung +12m Langsamer Fall	Gain two extra standard actions - 6 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)	
6 □ Verbessertes EntwaffrinenVerbesserte Finte □ Verbessertes Zu-Fall-fürißrewreglichkeit	13		18m Langsamer Fall Di 8m antseele	Zauberresistenz	
Stufe Uerbsserter Kritischer Treffetusenzorn 10 Geschosse fangen Tänzelnder Angriff	14		Langsamer Fall 21m Langsamer Fall VAMPerende Handfläche	Verspäteter Tod	
Unversehrtheit des Körpers	15		Schnelle Bewegung +15m	(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)	
HEILUNGS- Stufe PUNKTE Mönchstufe 7	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	
Stufe ZAUBER RESISTENZ Mönchstufe	18		Schnelle Bewegung +18m Langsamer Fall 27m Langsamer Fall	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)	
13 = 10 +	19		k 2∂rp er lösen	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 Ki-Punl	
Vibrierende Handfläche VIBRATION Tage Mönchstufe	20	2W10 2W8/4W8	Immortality Langsamer Fall jede Distanz	Never age, spontaneously reincarnate	
Tage =) .		Ki-Vo	rrat	
Zähigkeits Mönch- stufe stufe	KI-VORRAT KAPAZITÄ		lönchstufe	Ki-Vorrat	
=10+(÷2)+ WE		= (÷2)+ WE		
ASPECT MASTER			ACROBA		
Aspect BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD mit halber Bewegungsrate					
Special Abilities Stufe	BEWEGU	NG DURCH	robatik SG = Gegnerischer CMD VON EINEM FEIND BESET robatik SG = 5 + Gegnerische KN	rztes fetbiber Bewegungsrate	
17	WEITSPR		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	
PERFEKTES SELBST	HOCHSPR		ng 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m GG 4 8 12 16 Volksbonus +4 (Akrobatik)3r	1,5m 1,8m 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m 20 24 28 32 36 40 44 n, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt	
Behandle als Externar		RUNG FE	GFHAeftreyo rf (SG 20) falls d	ler Wurf um 4 oder weniger misslingt	
Stufe Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekter 20 nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chao			SG 15 (Akrobatik) um 3n	n an Fallschaden zu ignorieren	