

# MONK OF THE HEALING HAND

Mönch-  
stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

### RK BONUS

+ **RK**

### KMV BONUS

+ **KMV**

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

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

## Betäubender Schlag

Betäubender Schlag  
Anzahl

Mönch-  
stufe

Nicht-Mönchs-  
Stufen

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

**Betäubender Schlag**  
HEUTE

**Zähigkeits-  
wurf SG**

Mönch-  
stufe

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

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere <b>Ge</b> Bonus zu <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeitss- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind	Verliere <b>GE</b> -Bonus auf <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b> -4 auf Fertigkeitsswürfe, die auf <b>ST</b> und <b>GE</b> basieren, sowie auf konkurrierende Würfe oder Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsgeschwindigkeit
20	gelähmt	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente Keine Aktion diese Runde Verliere <b>Ge</b> Bonus zu <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>

## BONUSTALENTE

Stufe	<input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf	<input type="checkbox"/> Kampfreflexe
1	<input type="checkbox"/> Geschosse abwehren	<input type="checkbox"/> Ausweichen
6	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf	<input type="checkbox"/> Skorpionstachel
10	<input type="checkbox"/> Verbesserter Fernkampf	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ansturm
13	<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust	<input type="checkbox"/> Verbesserter Entwaffnen
16	<input type="checkbox"/> Verbesserter Kritischer Treffer	<input type="checkbox"/> Verbesserter Finte
20	<input type="checkbox"/> Geschosse fangen	<input type="checkbox"/> Tänzender Angriff

## Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-  
PUNKTE

Mönchstufe

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

## KI SACRIFICE

Stufe	Spend an hour and sacrifice your entire ki pool (which must be at least 6 ki points) to cast <i>Raise Dead</i> with a caster level equal to your Monk level.
11	
15	As above, but cast <i>Resurrection</i> . This requires that your ki pool contain at least 8 ki points.

## Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

$$\left[ \begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right)$$

## TRUE SACRIFICE

Stufe	All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a <i>True Resurrection</i> .
20	The monk is utterly destroyed, and can never be revived. His name can never be spoken or written down again, all all written mentions of his name become blank.

## Mönch

Schaden Waffenloser Schlag

Mönch-Bonus-  
stufe

klein/groß

1

■

W6

W4 / W8

Rüstungsklassen Bonus  
Schlaghagel  
Waffenloser Schlag  
Betaubender Schlag

Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe  
Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen  
Betäubt das Ziel für eine Runde

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 **GAB** zum 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

Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen  
+20auf Fertigkeitsswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt  
Immun gegen alle Krankheiten

6

■

Schnelle Bewegung +6m  
Sturz abbremsen 9m

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

7

■

Ancient Healing Hand

Heal somebody else's wounds - 2 ki points

8

■

W10

W8 / 2W8

Sturz abbremsen 12m

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

9

■

Verbessertes Entrinnen  
Schnelle Bewegung +9m

10

■

Ki-Vorrat (Rechtschaffen)  
Sturz abbremsen 15m

Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe

11

■

Ki Sacrifice

Bring a target back to life - all your ki points

12

■

2W6

W10 / 2W6

Weiter Schritt  
Schnelle Bewegung +12m

Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte  
(gibt +16Akrobatik für Sprünge)

13

■

Bewegungsgeschwindigkeit

Diamantseele

14

■

Sturz abbremsen 21m

Zauberresistenz

15

■

Ki Sacrifice  
Schnelle Bewegung +15 m

Resurrect a target - all your kit points  
(gibt +20Akrobatik für Sprünge)

16

■

2W8

2W6 / 3W8

Ki-Vorrat (Adamant)  
Sturz abbremsen 24m

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

17

■

Zeitloser Körper  
Sprache von Sonne und Mond

Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische

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

True Sacrifice  
Sturz abbremsen jede Distanz

Give your life to revive allies within 50ft

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## AKROBATIK

### BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = 5 Gegnerische **KMV**

mit halber Bewegungsgeschwindigkeit  
+10 bei voller Bewegungsgeschwindigkeit

### BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV**

mit halber Bewegungsgeschwindigkeit  
+10 bei voller Bewegungsgeschwindigkeit

	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

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

Akrobatik +4

pro 3m, die deine Grundbewegungsgeschwindigkeit oberhalb 9m liegt

### AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 15 (Akrobatik)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt  
um 3m an Fallschaden zu ignorieren

### STURZ