

# 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

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

Betäubender Schlag  
HEUTE

Zähigkeits-  
wurf SG

Mönch-  
stufe

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

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere <b>GE</b> Bonus auf <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeits- 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 Fertigkeitswürfe, die auf <b>ST</b> und <b>GE</b> basieren, sowie auf konkurrierende <b>W</b> Würfe <b>oder</b> Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsgeschwindigkeit
19	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere <b>GE</b> Bonus auf <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>

## BONUSTALENTE

Stufe		
1	<input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf	<input type="checkbox"/> Kampfreflexe
1	<input type="checkbox"/> Geschosse abwehren	<input type="checkbox"/> Ausweichen
1	<input type="checkbox"/> Verbessertes Ringkampf	<input type="checkbox"/> Skorpionstachel
1	<input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf	
6	<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust	<input type="checkbox"/> Verbessertes Ansturm
6	<input type="checkbox"/> Verbessertes Entwarnen	<input type="checkbox"/> Verbesserte Finte
6	<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Bringen	<input type="checkbox"/> Beweglichkeit
10	<input type="checkbox"/> Verbsserter Kritischer Treffer	<input type="checkbox"/> Meuseuzorn
10	<input type="checkbox"/> Geschosse fangen	<input type="checkbox"/> Tänzelder Angriff

## Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-  
PUNKTE

Mönchstufe

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

## KI SACRIFICE

Stufe 11	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.
Stufe 15	As above, but cast <i>Resurrection</i> . This requires that your ki pool contain at least 8 ki points.

## Diamantseele

ZAUBER RESISTENZ

Mönchstufe

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

## TRUE SACRIFICE

Stufe 20	All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a <i>True Resurrection</i> . 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 talente

1	klein/groß ■ <b>W6</b> 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 <b>GAB</b> zum Ermitteln des +2Rettungswürfe gegen Verzauberung
4	<b>W8</b> W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen 6m	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5		Hochsprung Reinheit des Körpers	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 <b>Ki-Punkt</b> 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 <b>ki points</b>
8	<b>W10</b> W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m	
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12Akrobatik für Sprünge)
10	■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
11		Ki Sacrifice	Bring a target back to life - <b>all your ki points</b>
12	<b>2W6</b> W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 <b>Ki-Punkte</b> (gibt +16Akrobatik für Sprünge)
13		Bewegungsrate Diamantseele	Zauberresistenz
14	■	Sturz abbremsen 21m	
15		Ki Sacrifice Schnelle Bewegung +15 m	Resurrect a target - <b>all your kit points</b> (gibt +20Akrobatik für Sprünge)
16	<b>2W8</b> 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 magisches
18	■	Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m	(gibt +24Akrobatik für Sprünge)
19		Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - 3 <b>Ki-Punkte</b>
20	<b>2W10</b> 2W8 / 4W8	True Sacrifice Sturz abbremsen jede Distanz	Give your life to revive allies within 50ft

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

## AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD  
Akrobatik SG=Gegnerischer **KMV**

mit halber Bewegungsrate  
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS  
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV**

mit halber Bewegungsrate  
+10 bei voller Bewegungsrate

	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 Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN (SG 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren