

MONK OF THE HEALING HAND

Mönch-
stufe

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

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 nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE bonus to RK ; -2 RK
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 GE bonus to RK ; -2 RK -4 on ST and GE skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	oder	
	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 GE bonus to RK ; -2 RK

BONUSTALENTE

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

Unversehrtheit des Körpers

	HEILUNGS- PUNKTE	Mönchstufe
Stufe		
7	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square\square\square\square\square \\ \square\square\square\square\square\square\square\square \end{array} \right] =$	

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

Diamantseele

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

TRUE SACRIFICE

	All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a <i>True Resurrection</i> .
Stufe	
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	talente		
	klein/groß	Armour Class Bonus	
1	■ W6 W4 / W8	Schlaghagel Waffenloser Schlag Stunning Fist	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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) 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		High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20auf Fertigkeitsswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
6	■	Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen (9m)	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - 2 ki points
8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen (12m)	
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltm Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen (18m)	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Diamond Soul	Spell resistance
14	■	Sturz abbremsen (21m)	
15		Ki Sacrifice Schnelle Bewegung +15 m	Resurrect a target - all your kit points (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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 magisches
18	■	Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen (27m)	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 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

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

Ki-Vorrat

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

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = Gegnerischer **KMV** mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer **KMV** über 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

Volksbonus +4 (Akrobatik) 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 20 (Akrobatik) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren