

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

Betäubender Schlag

STUNNING FIST PRO TAG

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 GE bonus to RK ; -2 RK
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeiten- 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

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

Unversehrtheit des Körpers

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

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.

Diamatseel

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

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	<input type="checkbox"/> klein/groß W6 W4 / W8	Armour Class Bonus 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	<input type="checkbox"/>	Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf
3	<input type="checkbox"/>	Schnelle Bewegung +10m Mühevoll 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	<input type="checkbox"/> W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen (6m)	Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5	<input type="checkbox"/>	High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen +20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Immun gegen alle Krankheiten
6	<input type="checkbox"/>	Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen (9m)	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7	<input type="checkbox"/>	Ancient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - 2 ki points
8	<input type="checkbox"/> W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen (12m)	
9	<input type="checkbox"/>	Verbessertes Ausweichen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	<input type="checkbox"/>	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen (15m)	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer
11	<input type="checkbox"/>	Ki Sacrifice	Bring a target back to life - all your ki points
12	<input type="checkbox"/> 2W6 W10 / 3W6	Weiterer Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen (18m)	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13	<input type="checkbox"/>	Diamond Soul	Spell resistance
14	<input type="checkbox"/>	Sturz abbremsen (21m)	
15	<input type="checkbox"/>	Ki Sacrifice Schnelle Bewegung +15m Ki-Vorrat (Adamant)	Resurrect a target - all your kit points (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	<input type="checkbox"/> 2W8 2W6 / 3W8	Sturz abbremsen (24m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17	<input type="checkbox"/>	Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches
18	<input type="checkbox"/>	Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen (27m)	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19	<input type="checkbox"/>	Empty Body	Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - 3 Ki-Punkt
20	<input type="checkbox"/> 2W10 2W8 / 4W8	True Sacrifice Sturz abbremsen jede Distanz	Give your life to revive allies within 50ft

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

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

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer **CMD**

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
WEITER SPRUNG	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
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Volksbonus +4 (Akrobatik) jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 15 (Akrobatik)

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst

STURZ

um 3m an Fallschaden zu ignorieren