# MONK OF THE HEALING HAND

Mönch-stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS: + RK

KMV BONUS: + KMV

= WE + ( Mönch-stufe ÷ 4 ) (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 ÷ 4 ) (abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG

= 10 + ( Mönch-stufe ÷ 2 ) + WE

| Stufe | | |
|---|---|---|
| 1 | Betäubt | No action this round<br>Lose **DEX**Bonus auf **RK**; -2 **RK** |
| 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 **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK**<br>-4 auf Fertigkeitswürfe, die auf **ST**und **GE**basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung |
| | oder | Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe<br>SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate |
| | Taub | -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung<br>Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch<br>20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komponente |
| 20 | gelähmt | No action this round<br>Lose **DEX**Bonus auf **RK**; -2 **RK** |

## BONUSTALENTE

| Stufe | | |
|---|---|---|
| 1 | ☐ Improvisierter Nahkampf | ☐ Kampfreflexe |
| | ☐ Geschosse abwehren | ☐ ☐ ☐ Ausweichen |
| | ☐ Verbesserter Ringkampf | ☐ Skorpionstachel |
| | ☐ Improvisierter Fernkampf | |
| 6 | ☐ Gorgonenfaust | ☐ Verbesserter Ansturm |
| | ☐ Verbessertes Entwaffnen | ☐ Verbesserte Finte |
| | ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen | ☐ Beweglichkeit |
| 10 | ☐ Verbsserter Kritischer Treffer | ☐ Medusenzorn |
| | ☐ Geschosse fangen | ☐ Tänzelnder Angriff |

## Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7 — HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

## KI SACRIFICE

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

## Diamantseele

Stufe 13 — ZAUBER RESISTENZ = 10 + Mönchstufe

## TRUE SACRIFICE

Stufe 20

All dead allies within 50ft are revived, as if the subject of a *True Resurrection*.

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

| Mönch-stufe | Bonus-talente | Schaden Waffenloser Schlag klein/groß | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ | W6<br>W4 / W8 | Armour Class Bonus<br>Schlaghagel<br>Waffenloser Schlag<br>Stunning Fist | <br>Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe<br>Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen<br>Betäubt das Ziel für eine Runde |
| 2 | ■ | | Entrinnen | Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf |
| 3 | | | Schnelle Bewegung **+3m +10 ft**<br>Manöverfähig<br>Ruhiger Geist | (which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping)<br>Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB**zum Ermitteln des<br>**+2**Rettungswürfe gegen Verzauberung |
| 4 | | W8<br>W6 / 2W6 | Ki-Vorrat (Magisch)<br>Sturz abbremsen **6m** | Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe<br>Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand |
| 5 | | | High Jump<br>Reinheit des Körpers | Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik<br>**+20**auf Fertigkeitswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt**<br>Immun gegen alle Krankheiten |
| 6 | ■ | | Schnelle Bewegung **+6m**<br>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<br>W8 / 2W8 | Sturz abbremsen **12m** | |
| 9 | | | Verbessertes Entrinnen<br>Schnelle Bewegung **+9m** | Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf<br>(which grants **+12** to Acrobatics checks for jumping) |
| 10 | ■ | | Ki-Vorrat (Rechtschaffen)<br>Sturz abbremsen **15m** | Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe |
| 11 | | | Ki Sacrifice | Bring a target back to life - **all your ki points** |
| 12 | | 2W6<br>W10 / 3W6 | Weiter Schritt<br>Schnelle Bewegung **+12m**<br>Langsamer Fall<br>18m **Langsamer Fall**<br>**18m** | Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte**<br>(which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping) |
| 13 | | | Diamantseele | Zauberresistenz |
| 14 | ■ | | Langsamer Fall<br>21m **Langsamer Fall**<br>**21m** | |
| 15 | | | Ki Sacrifice<br>Schnelle Bewegung **+15m** | Resurrect a target - **all your kit points**<br>(which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping) |
| 16 | | 2W8<br>2W6 / 3W8 | Ki-Vorrat (Adamant)<br>Sturz abbremsen **24m** | Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe |
| 17 | | | Zeitloser Körper<br>Sprache von Sonne und Mond | Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magisches<br>Sprich mit jeder lebenden Kreatur |
| 18 | ■ | | Schnelle Bewegung **+18m**<br>Langsamer Fall<br>27m **Langsamer Fall**<br>**27m** | (which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping) |
| 19 | | | Körper lösen | Nehme für eine Minute den ätherischen Zustand ein - **3 Ki-Punkt** |
| 20 | | 2W10<br>2W8 / 4W8 | True Sacrifice<br>Langsamer Fall **jede Distanz** | Give your life to revive allies within 50ft |

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT = ( Mönchstufe ÷ 2 ) + WE

Ki-Vorrat

## ACROBATICS

**BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD** — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD** — +10 bei voller Bewegungsrate

**BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD** — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV** — +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 Fertigkeitswurf (SG 20) — falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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