MONK OF THE HEALING HAND

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS: + RK

KMV BONUS: + KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Anzahl = Mönch-stufe + (Nicht-Mönchs-Stufen ÷ 4) (abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere GEBonus 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 -4 auf Fertigkeitswürfe, die auf STund GEbasieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung
	oder	Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate
	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere GEBonus auf RK; -2 RK

BONUSTALENTE

Stufe 1
- ☐ Improvisierter Nahkampf
- ☐ Kampfreflexe
- ☐ Geschosse abwehren
- ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- ☐ Verbesserter Ringkampf
- ☐ Skorpionstachel
- ☐ Improvisierter Fernkampf

Stufe 6
- ☐ Gorgonenfaust
- ☐ Verbesserter Ansturm
- ☐ Verbessertes Entwaffnen
- ☐ Verbesserte Finte
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen
- ☐ Beweglichkeit

Stufe 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.

Stufe 15: As above, but cast *Resurrection*. 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 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 **+4**Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB**zum Ermitteln des **+2**Rettungswürfe 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 Reinheit des Körpers	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen **+20**auf Fertigkeitswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt** Immun gegen alle Krankheiten
6	■		Schnelle Bewegung **+6m** Langsamer Fall 9m **Langsamer Fall**	(gibt **+8**Akrobatik für Sprünge)
7			Ambient Healing Hand	Heal somebody else's wounds - **2 ki points**
8		W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen **12m**	
9			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung **+9m**	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt **+12**Akrobatik für Sprünge)
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** (gibt **+16**Akrobatik für Sprünge)
13			Diamantseele	Zauberresistenz
14	■		Sturz abbremsen **21m**	
15			Ki Sacrifice Schnelle Bewegung **+15m**	Resurrect a target - **all your kit points** (gibt **+20**Akrobatik für Sprünge)
16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Langsamer Fall 24m **Langsamer Fall**	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17			Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magisches Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Sturz abbremsen **27m**	(gibt **+24**Akrobatik für Sprünge)
19			Körper lösen	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - **3 Ki-Punkte**
20		2W10 2W8 / 4W8	True Sacrifice Sturz Abbremsen **über jede Distanz**	Give your life to revive allies within 50ft

Ki-Vorrat

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

Ki-Vorrat

AKROBATIK

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

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS — 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

		Akrobatik +4	pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt
AN VORSPRUNG FESTHALTEN		Stärkewurf (SG 20)	falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt
STURZ	SG	15 (Akrobatik)	um 3m an Fallschaden zu ignorieren