MONK OF THE HEALING HAND

Mönch-stufe

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

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	No action this round Lose **DEX**Bonus auf **AC**; -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 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 Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	No action this round Lose **DEX**Bonus auf **AC**; -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	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	■		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 **+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			High Jump Reinheit des Körpers	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik **+20**auf Fertigkeitswürfe (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**	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem 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 Attributsverschlechterungen durch Altern noch magisches Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Sturz abbremsen **27m**	(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)
19			Empty Body	Nimm 1 Minute lang ätherische Form an - **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 ÷ 2) + WE

Ki-Vorrat

ACROBATICS

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

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

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