

# TETORI (MÖNCH)

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 gilt nur wenn ohne Rüstung,  
nicht überlastet und nicht hilflos

## Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Mönch-stufe Nicht-Mönchs-Stufen

$$\text{Anzahl} = \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) + \left( \frac{\text{Nicht-Mönchs-Stufen}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

Betäubender Schlag  
HEUTE

### Zähigkeits- wurf SG

$$\text{Stufe} = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

- Stufe
- 1** Betäubt Keine Aktion diese Runde  
Verliere **GE**Bonus auf **RK**; -2 **RK**
  - 4** Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
  - 8** Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe,  
sowie Fertigkeiten- und Fähigkeitenwürfe
  - 12** Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion  
durchführen (aber nicht beides)
  - 16** Blind Verliere **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK**  
-4 auf Fertigkeitenwürfe, die auf **ST** und **GE** basieren, 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 Zauberputzer bei verbaler Komponente
  - 20** gelähmt Keine Aktion diese Runde  
Verliere **GE**Bonus auf **RK**; -2 **RK**

## BONUSTALENTE

- Stufe
- 1** ☐ Verbesserter Ringkampf
  - 2** ☐ Crushing Embrace
  - 6** ☐ Greater Grapple
  - 10** ☐ Twin Lock
  - 14** ☐ Choke Hold
  - 18** ☐ Backbreaker

## Unversehrtheit des Körpers

Stufe **HEILUNGS-PUNKTE** Mönchstufe

$$7 \text{ } \square = \text{Mönchstufe}$$

## FORM LOCK

Stufe Mönchstufe Caster Level

$$13 + \text{WE} \geq 11 +$$

## VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage Mönchstufe

$$\text{Tage} = \text{Mönchstufe}$$

Stufe **Zähigkeits-  
wurf SG** Mönch-stufe

$$15 \text{ } \square = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

## PERFEKTES SELBST

- Behandle als Externar
- Stufe **20** Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten die  
nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

## Mönch

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-stufe

| klein/groß                                | Rüstungsklassen Bonus  |   |
|---|--|---|
| <b>1</b> <b>W6</b><br><b>W4 / W8</b>      | Graceful Grappler<br>Waffenloser Schlag<br>Betaubender Schlag          | Use monk level in place of <b>BAB</b> when grappling<br>Behandle Hände, Füße, Knie und Ellbogen als Waffen<br>Betäubt das Ziel für eine Runde   |
| <b>2</b>                                  | Entrinnen  | Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf   |
| <b>3</b>                                  | Schnelle Bewegung +3 m<br>Manövertraining<br>Ruhiger Geist             | (gibt +4Akrobatik für Sprünge)<br>Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Ermitteln des <b>KMV</b><br>+2Rettungswürfe gegen Verzauberung  |
| <b>4</b> <b>W8</b><br><b>W6 / 2W6</b>     | Ki-Vorrat (Magisch)<br>Counter-grapple<br>Graceful Grappler            | Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe<br>Make attack of opportunity when grapple attempted<br>No attack penalty, may attack of opportunity when grappling<br>Keep <b>DEX</b> bonus when pinning or grappled |
| <b>5</b>                                  | Break Free<br>Reinheit des Körpers                                     | Add monk level to checks for escaping a grapple<br>Retry failed saves against entanglement - <b>1 ki point</b><br>Immun gegen alle Krankheiten  |
| <b>6</b>                                  | Schnelle Bewegung +6m<br>Counter-grapple                               | (gibt +8Akrobatik für Sprünge)<br>Make attack of opportunity even through total concealment   |
| <b>7</b>                                  | Unversehrtheit des Körpers   | Heilt eigene Wunden - <b>2 Ki-Punkte</b>  |
| <b>8</b> <b>W10</b><br><b>W8 / 2W8</b>    | Graceful Grappler<br>Counter-grapple                                   | Heilt eigene Wunden - <b>2 Ki-Punkte</b><br>Make attack of opportunity even when flat-footed  |
| <b>9</b>                                  | Inescapable Grasp<br>Schnelle Bewegung +9m                             | Suppress foe's magical bonus to escape - <b>1 ki point</b><br>(gibt +12Akrobatik für Sprünge)   |
| <b>10</b>                                 | Ki-Vorrat (Rechtschaffen)<br>Counter-grapple                           | Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe<br>Make attack of opportunity when foe has exceptional reach  |
| <b>11</b>                                 | Diamantkörper  | Immun gegen jedes Gift  |
| <b>12</b> <b>2W6</b><br><b>W10 / 3W6</b>  | Schnelle Bewegung +12m<br>Schnelle Bewegungsrate                       | (gibt +16Akrobatik für Sprünge)   |
| <b>13</b>                                 | Form Lock<br>Inescapable Grasp   | Negate a polymorph attempt by touch - <b>2 ki points</b><br>Dimensional anchor when using inescapable grasp   |
| <b>15</b>                                 | Vibrierende Handfläche<br>Schnelle Bewegung +15 m<br>Graceful Grappler | Verspäteter Tod<br>(gibt +20Akrobatik für Sprünge)<br>Deals unarmed strike damage on a successful grapple   |
| <b>16</b> <b>2W8</b><br><b>2W6 / 3W8</b>  | Ki-Vorrat (Adamant)  | Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe   |
| <b>17</b>                                 | Inescapable Grasp  | Ghost touch when using inescapable grasp<br>Incorporeal creatures grappled on touch   |
| <b>18</b>                                 | Schnelle Bewegung +18m   | (gibt +24Akrobatik für Sprünge)   |
| <b>19</b>                                 | Iron Body  | Gain effect of <i>Iron Body</i> spell for 1 min - <b>3 ki points</b>  |
| <b>20</b> <b>2W10</b><br><b>2W8 / 4W8</b> | Perfektes Selbst   | Zähle als Externar  |

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

$$\text{Mönchstufe} = \left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

□□□□ □□□□  
□□□□ □□□□

## AKROBATIK

**BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD**  
Akrobatik SG=Gegnerischer **KMV**

mit halber Bewegungsrate  
+10 bei voller Bewegungsrate

**BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS**  
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV**

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 |
|-------------------|------------|------|----|------|----|------|----|-------|-----|-------|-----|-------|
| <b>WEITSPRUNG</b> | SG         | 5    | 10 | 15   | 20 | 25   | 30 | 35    | 40  | 45    | 50  | 55    |
| <b>HOCHSPRUNG</b> | 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** (SG 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

**STURZ**

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren