

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-
Anzahl stufe Nicht-Mönchs-
Stufen

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits- wurf SG

$$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

- Stufe
- 1 Betäubt Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE**Bonus auf **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 auf **RK**; -2 **RK**
-4 auf Fertigkeitwürfe, die auf **ST** und **GE** basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung, SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate
oder Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe
Taub -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch
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

$$7 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

FORM LOCK

Stufe Mönchstufe Caster Level

$$13 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] + \text{WE} \geq 11 + \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right]$$

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage Mönchstufe

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

Stufe Zähigkeits-
wurf SG Mönch-
stufe

$$15 \left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

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

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

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

Ki-Vorrat

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD**

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
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											

AN VORSPRUNG FESTHALTEN (SG 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren