

TETORI (MÖNCH)

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

Mönch-
stufe

$$= WE + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

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

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

$$7 \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) =$$

FORM LOCK

Stufe

Mönchstufe

Caster Level

$$13 + WE \geq 11 +$$

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

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

Stufe

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

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 Waffloser Schlag
Mönch-
stufe

klein/groß

1

W6

W4 / W8

Rüstungsklassen Bonus
Graceful Grappler
Waffloser Schlag
Betaubender Schlag

Use monk level in place of **BAB** when grappling
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 +4Akrobatik für Sprünge)
Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB**zum Ermitteln des **KMV**
+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
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

18

Schnelle Bewegung +18m

(gibt +24Akrobatik für Sprünge)

19

Iron Body

Gain effect of *Iron Body* spell for 1 min - **3 ki points**

20

2W10

2W8 / 4W8

Perfektes Selbst

Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

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
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 (SG 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren