

TETORI (MONK)

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 only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs
Stufen

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

STUNNING FIST TODAY

Zähigkeits- wurf SG

Mönch-
stufe

$$\left[\frac{\text{Stufe}}{4} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Stufe		
1	Stunned	Keine Aktion diese Runde Verliere Ge bonus to RK ; -2 RK
4	erschöpft	Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity
8	Kränkelnd	-2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks
12	Staggered	May make a standard or move action, but not both
16	Blinded	Lose DEX bonus to AC ; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception
oder		50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound
20	Paralysed	Keine Aktion diese Runde Verliere Ge bonus to RK ; -2 RK

BOUNS TALENT

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

Unversehrtheit des Körpers

Stufe	HEILUNGS- PUNKTE	Mönchstufe
7	$\left[\frac{\text{Stufe}}{4} \right] =$	

FORM LOCK

Stufe	Mönchstufe	Caster Level
13	$+ \text{WE} \geq 11 +$	

Vibrierende Handfläche

Stufe	QUIVER DAYS	Mönchstufe
15	$\left[\frac{\text{Stufe}}{4} \right] =$ Tage	
	Zähigkeits- wurf SG	Mönch- stufe
	$\left[\frac{\text{Stufe}}{4} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$	

Pefektes Selbst

Stufe	
20	Behandle als Externar Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Mönch- stufe	Unbewaffneter Schlag Schaden klein/groß	Armour Class Bonus Graceful Grappler Waffenloser Schlag Stunning Fist	Use monk level in place of BAB when grappling Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Stun (or other effects) target for one round
1	W6 W4 / W8		
2		Entrinnen	Avoid all damage on successful reflex save
3		Fast Movement +10 ft Manoeuvre Training Still Mind	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Benutze Mönchs Level anstatt von BAR zum berchnen des KMV +2 saving throws against enchantment
4	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Counter-grapple Graceful Grappler	Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen 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 Purity of Body	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	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) Make attack of opportunity even through total concealment
7		Wholeness of Body	Heal your own wounds - 2 ki points
8	W10 W8 / 2W8	Graceful Grappler Counter-grapple	Heal your own wounds - 2 ki points Make attack of opportunity even when flat-footed
9		Inescapable Grasp Schnelle Bewegung +9m	Suppress foe's magical bonus to escape - 1 ki point (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Counter-grapple	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer rechts Make attack of opportunity when foe has exceptional reach
11		Diamond Body	Immun gegen alle Gifte
12	2W6 W10 3W6	Schnelle Bewegung +12m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Form Lock Inescapable Grasp	Negate a polymorph attempt by touch - 2 ki points Dimensional anchor when using inescapable grasp
15		Quivering Palm Fast Movement +50 ft Graceful Grappler	Delayed death (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) Deals unarmed strike damage on a successful grapple
16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant)	Behandle deine unbewaffneten Angriffe als mit einer Adamantin Waffe
17		Inescapable Grasp	Ghost touch when using inescapable grasp Incorporeal creatures grappled on touch
18		Schnelle Bewegung +18m	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Iron Body	Gain effect of <i>Iron Body</i> spell for 1 min - 3 ki points
20	2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self	Treated as outsider

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

$$\left[\frac{\text{Stufe}}{4} \right] = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

	Entfernung	1.5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITER SPRUNG	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik Fertigkeit +4 Für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 14 Akrobatik

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst
um 3m an Fallschaden zu ignorieren

STURTZ