

TETORI (MÖNCH)

Mönch-
stufe

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

RK BONUS

+ **RK**

KMV BONUS

+ **KMV**

$$\left. \begin{array}{l} + \text{RK} \\ + \text{KMV} \end{array} \right\} = \text{WE} + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abunden)}$$

Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe Nicht-Mönchs-
Stufen

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

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE bonus to 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 to RK ; -2 RK -4 on ST and GE skills, opposed Perception
oder		50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere GE bonus to RK ; -2 RK

BONUSTALENTE

Stufe	
1	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf
2	<input type="checkbox"/> Crushing Embrace
6	<input type="checkbox"/> Greater Grapple
10	<input type="checkbox"/> Twin Lock
14	<input type="checkbox"/> Choke Hold
18	<input type="checkbox"/> Backbreaker

Unversehrtheit des Körpers

Stufe	HEILUNGS- PUNKTE	Mönchstufe
7	$\left[\begin{array}{c} \square \\ \square \\ \square \end{array} \right] =$	

FORM LOCK

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

Vibrierende Handfläche

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

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

Pefektes Selbst

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

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-
stufe

	klein/groß	Armour Class Bonus	
1	W6 W4 / W8	Graceful Grappler Waffenloser Schlag Stunning Fist	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	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des KM +2 Rettungswürfe 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	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) Make attack of opportunity even through total concealment
7		Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - 2 ki points
8	W10 W8 / 2W8	Graceful Grappler Counter-grapple	Heilt eigene Wunden - 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 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	(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 Schnelle Bewegung +15 m Graceful Grappler	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 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	(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	Zählt 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

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

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = Gegnerischer **KMV**

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer **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
HOCHSPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Volksbonus +4 (Akrobatik) 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 20 (Akrobatik)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren