

# 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  
Anzahl

Mönch-  
stufe

Nicht-Mönchs-  
Stufen

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

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 zu **RK**; -2 **RK**
  - 4 Erschöpft Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
  - 8 Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe,  
sowie Fertigkeit- 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  
oder Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe  
SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer halben Bewegungsrate
  - 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 zu **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

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

## FORM LOCK

Stufe

Mönchstufe

Caster Level

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

## VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage Mönchstufe

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

Stufe

15

Zähigkeits-  
wurf SG

Mönch-  
stufe

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

## 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 Ellbogen 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

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  
Incorporeal creatures grappled on touch

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

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

Ki-Vorrat

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

## 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