

# TETORI (MÖNCH)

Mönch-  
stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

### RK BONUS

+ RK

### KMV BONUS

+ KMV

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

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

## Betäubender Schlag

### STUNNING FIST PRO TAG

Mönch-  
stufe

Nicht-Mönchs-  
Stufen

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

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

**Betäubender Schlag**  
HEUTE

### Zähigkeits- wurf SG

Mönch-  
stufe

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

- Stufe
- 1** Betäubt No action this round  
Lose **DEX**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  
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 No action this round  
Lose **DEX**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 **7** **HEILUNGS-PUNKTE** = Mönchstufe

## FORM LOCK

Stufe **13** Mönchstufe + WE ≥ 11 + Caster Level

## Vibrierende Handfläche

**VIBRATION** Tage Mönchstufe

$$\left[ \text{Stufe} \right] \text{ Tage} = \left[ \text{Mönchstufe} \right]$$

Stufe **15** **Zähigkeits-  
wurf SG** = 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 Waffnenloser Schlag  
Mönch-  
stufe

klein/groß

**1** **W6**  
**W4 / W8** Armour Class Bonus  
Graceful Grappler  
Waffenloser Schlag  
Stunning Fist

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  
Maßvolles Handeln  
Ruhiger Geist

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)  
Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB** zum Ermitteln des **KMF**  
+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

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** Unversehrtheit des Körpers

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  
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** Vibrierende Handfläche  
Schnelle Bewegung +15m  
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 *Iron Body* spell for 1 min - **3 ki points**

**20** **2W10**  
**2W8 / 4W8** Perfektes Selbst

Zähle als Externar

## Ki-Vorrat

### KI-VORRAT KAPAZITÄT

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

Ki-Vorrat

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

## ACROBATICS

### BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

### BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

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
<b>WEITSPRUNG</b>	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
<b>HOCHSPRUNG</b>	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