

# TETORI (MÖNCH)

Mönch-  
stufe

## BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

### RK BONUS

+ **RK**

### KMV BONUS

+ **KMV**

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

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

## Betäubender Schlag

Betäubender Schlag  
Anzahl

Mönch-  
stufe

Nicht-Mönchs-  
Stufen

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

**Betäubender Schlag**  
HEUTE

Zähigkeits-  
wurf SG

Mönch-  
stufe

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

Stufe		
1	Betäubt	No action this round Lose <b>DEX</b> Bonus auf <b>AC</b> ; -2 <b>RK</b>
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 <b>GE</b> bonus to <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b> -4 on <b>ST</b> and <b>GE</b> 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 Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	No action this round Lose <b>DEX</b> Bonus auf <b>AC</b> ; -2 <b>RK</b>

## 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	<input type="text"/>	= <input type="text"/>

## FORM LOCK

Stufe	Mönchstufe	Caster Level
13	+ <b>WE</b>	≥ 11 +

## Vibrierende Handfläche

Vibration	Tage	Mönchstufe
<input type="text"/>	Tage	= <input type="text"/>

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

## Pefektes Selbst

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

# MÖNCH

Schaden  
Mönch-  
stufe

klein/groß	Armour Class Bonus	
1 <b>W6</b> <b>W4 / W8</b>	Graceful Grappler Waffenloser Schlag Stunning Fist	Use monk level in place of <b>BAB</b> 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 <b>GAB</b> zum Ermitteln des <b>KMV</b> +2Rettungswürfe gegen Verzauberung
4 <b>W8</b> <b>W6 / 2W6</b>	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 <b>DEX</b> 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 - <b>1 ki point</b> 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 - <b>2 ki points</b>
8 <b>W10</b> <b>W8 / 2W8</b>	Graceful Grappler Counter-grapple	Heilt eigene Wunden - <b>2 ki points</b> Make attack of opportunity even when flat-footed
9	Inescapable Grasp Schnelle Bewegung +9m	Suppress foe's magical bonus to escape - <b>1 ki point</b> (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 <b>2W6</b> <b>W10 / 3W6</b>	Schnelle Bewegung +12m	(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13	Form Lock Inescapable Grasp	Negate a polymorph attempt by touch - <b>2 ki points</b> 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 <b>2W8</b> <b>2W6 / 3W8</b>	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 - <b>3 ki points</b>
20 <b>2W10</b> <b>2W8 / 4W8</b>	Perfect Self	Zählt als Externar

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

$$\left[ \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right] + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

## ACROBATICS

### BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

SG Akrobatik = Gegnerischer **KMV**

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

### BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **CMD**

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
<b>HOCHSPRUNG</b>	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 15 (Akrobatik)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

### STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren