

Mönch

UNCHAINED

Mönch-  
stufe

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag

Anzahl

=

+

(

÷

4

)

(abrunden)

Betäubender Schlag

HEUTE

Zähigkeits-  
wurf

SG

Mönch-  
stufe

= 10 +

(

÷

2

)

+

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**  
Fehlchlagschance 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

No action for 1d6 rounds  
Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**

BONUSTALENTE

☐ Improvisierter Nahkampf

☐ Kampfreflexe

☐ Geschosse abwehren

☐ Ausweichen

☐ Verbesserter Ringkampf

☐ Skorpionstachel

☐ Improvisierter Fernkampf

Stufe

1

☐ Gorgonenfaust

☐ Verbesserter Ansturm

☐ Verbessertes Entwaffnen

☐ Verbesserte Finte

☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridge

☐ Beweglichkeit

Stufe

6

☐ Verbsserter Kritischer Treffer

☐ Mehlusenzorn

☐ Geschosse fangen

☐ Tänzelder Angriff

Stufe

10

Ki-Vorrat

KI-VORRAT

KAPAZITÄT

Mönch-  
stufe

Stufe

3

=

(

÷

2

)

+

WE

Stufe

3

KI STRIKE

As long as you have at least 1 ki point left, treat unarmed attacks as magic weapons

7

Treat unarmed attacks as cold iron and silver weapons

10

Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe

16

Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe

STYLE STRIKE

Stufe

5

Stufe

9

Stufe

13

Stufe

15

Apply two unarmed style strikes each round

Stufe

17

Mönch

Schaden

Waffenloser Schlag

Mönch-  
stufe

Bonus-  
talente

klein/groß

W6

W4 / W8

Rüstungsklassen Bonus

Schlaghagel

Waffenloser Schlag

Betaubender Schlag

Use a full attack action for an extra attack

Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen

Betäubt das Ziel für eine Runde

1

Entrinnen

Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf

2

Schnelle Bewegung +3 m

(gibt +4Akrobatik für Sprünge)

3

Ruhiger Geist

+2 to saves against enchantment

4

W8

W6 / 2W6

Reinheit des Körpers

Immun gegen alle Krankheiten

5

Schnelle Bewegung +6m

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

6

Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte

7

W10

W8 / 2W8

Verbessertes Entrinnen

Schnelle Bewegung +9m

Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12Akrobatik für Sprünge)

8

Schnelle Bewegung +9m

(gibt +12Akrobatik für Sprünge)

9

Flurry of blows (second)

Additional attack

10

Schnelle Bewegung +12m

(gibt +16Akrobatik für Sprünge)

11

Sprache von Sonne und Mond

Sprich mit jeder lebenden Kreatur

12

Schnelle Bewegung +15 m

(gibt +20Akrobatik für Sprünge)

13

2W8

2W6 / 3W8

Zeitloser Körper

Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische

14

Schnelle Bewegung +18m

(gibt +24Akrobatik für Sprünge)

15

Flawless Mind

Take the better of 2 will saves

16

2W10

2W8 / 4W8

Perfektes Selbst

Zähle als Externar

17

18

19

20

Stufe

4

Stufe

6

Stufe

8

Stufe

10

Stufe

12

Stufe

14

Stufe

16

Stufe

18

Stufe

20