

Mönch

UNCHAINED

Mönch-
stufe

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag

Anzahl

=

+

÷

4

Betäubender Schlag

HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

=

10

+

÷

2

+

WE

Stufe

1

Betäubt

Keine Aktion diese Runde
Verliere **GE**-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 (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

☐ Gorgonenfaust

☐ Verbesserter Ansturm

☐ Verbessertes Entwaffnen

☐ Verbesserte Finte

☐ Verbessertes Zu-Fall-Bridge

☐ Beweglichkeit

☐ Verbsserter Kritischer Treffer

☐ Medusenzorn

☐ Geschosse fangen

☐ Tänzelder Angriff

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

Betäubender 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

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Entrinnen

Schnelle Bewegung +3 m

Ruhiger Geist

Reinheit des Körpers

Schnelle Bewegung +6m

Unversehrtheit des Körpers

Verbessertes Entrinnen

Schnelle Bewegung +9m

Flurry of blows (second)

Schnelle Bewegung +12m

Sprache von Sonne und Mond

Schnelle Bewegung +15 m

2W8
2W6 / 3W8

Zeitloser Körper

Schnelle Bewegung +18m

Flawless Mind

2W10
2W8 / 4W8

Perfektes Selbst

Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf

(gibt +4Akrobatik für Sprünge)

+2 to saves against enchantment

Immun gegen alle Krankheiten

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte

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

Additional attack

(gibt +16Akrobatik für Sprünge)

Sprich mit jeder lebenden Kreatur

(gibt +20Akrobatik für Sprünge)

Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische

(gibt +24Akrobatik für Sprünge)

Take the better of 2 will saves

Zähle als Externar

KI POWERS

Stufe

4

Stufe

6

Stufe

8

Stufe

10

Stufe

12

Stufe

14

Stufe

16

Stufe

18

Stufe

20