

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 to **RK**; -2 **RK**

4

Erschöpft

Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen

8

Kränkeldnd

-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 to **RK**; -2 **RK**
-4 on **ST** and **GE** skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed

oder

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 Entwerfen

☐ Verbesserte Finte

☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen

☐ Beweglichkeit

Stufe

6

☐ Verbsserter Kritischer Treffer

☐ Medusenzorn

☐ Geschosse fangen

☐ Tänzelnder 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

Armour Class Bonus

Schlaghagel

Waffenloser Schlag

Stunning Fist

Use a full attack action for an extra attack
Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen
Betäubt das Ziel für eine Runde

1

■

W6
W4 / W8

2

■

Entrinnen

Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf

3

Schnelle Bewegung +3 m

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)

4

W8
W6 / 2W6

Ruhiger Geist

+2 to saves against enchantment

5

Reinheit des Körpers

Immun gegen alle Krankheiten

6

■

Schnelle Bewegung +6m

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Heilt eigene Wunden - 2 ki points

8

W10
W8 / 2W8

9

Verbessertes Entrinnen

Schnelle Bewegung +9m

Nehme nur halben Schaden bei verfehltm Reflexwurf
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

10

■

11

Flurry of blows (second)

Additional attack

12

2W6
W10 / 3W6

Schnelle Bewegung +12m

(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Sprache von Sonne und Mond

Sprich mit jeder lebenden Kreatur

14

■

15

Schnelle Bewegung +15 m

(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)

16

2W8
2W6 / 3W8

17

Zeitloser Körper

Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische

18

■

Schnelle Bewegung +18m

(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)

19

Flawless Mind

Take the better of 2 will saves

20

2W10
2W8 / 4W8

Perfect Self

Zählt als Externar

KI POWERS

Stufe

4

Stufe

6

Stufe

8

Stufe

10

Stufe

12

Stufe

14

Stufe

16

Stufe

18

Stufe

20