

Mönch

UNCHAINED

Mönch-
stufe

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

$$\boxed{} = \boxed{} + \left(\boxed{} \div 4 \right) \quad (\text{abrunden})$$

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

Betäubender Schlag

HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

$$\boxed{} = 10 + \left(\boxed{} \div 2 \right) + WE$$

- 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 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 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 for 1d6 rounds
Lose **DEX** bonus to **AC**; -2 **AC**

BONUSTALENTE

- Improvisierter Nahkampf □ Kampfreflexe
- Stufe □ Geschosse abwehren □ Ausweichen
- 1** □ Verbesserter Ringkampf □ Skorpionstachel
- Improvisierter Fernkampf
- Gorgonenfaust □ Verbesserter Ansturm
- Stufe **6** □ Verbessertes Entwaffnen □ Verbesserte Finte
- Verbessertes Zu-Fall-Bridge □ Beweglichkeit
- Stufe □ Verbsserter Kritischer Treffer □ Meusenzorn
- 10** □ Geschosse fangen □ Tänzelter Angriff

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönch-
stufe

$$\text{Stufe } 3 \quad \boxed{} = \left(\boxed{} \div 2 \right) + WE$$

- Stufe **KI STRIKE** **KI POOL** □□□ □□□
□□□ □□□ □□□ □□□
- 3** 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** Handle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
- 16** Handle 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-Bonus-
stufe 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			
4		W8 W6 / 2W6	Ruhiger Geist +2 to saves against enchantment
5		Reinheit des Körpers	Immun gegen alle Krankheiten
6	■	Schnelle Bewegung +6m	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)
7		Unversehrtheit des Körpers	Heile deine Wunden 2 Ki-Punkte
8		W10 W8 / 2W8	
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12Akrobatik für Sprünge)
10	■	Wahrnehmung	
11		Flurry of blows (second)	Additional attack
12		2W6 W10 / 3W6	Schnelle Bewegung +12m (gibt +16Akrobatik für Sprünge)
13		Sprache von Sonne und Mond	Sprich mit jeder lebenden Kreatur
14	■		
15		Schnelle Bewegung +15m	(gibt +20Akrobatik für Sprünge)
16		2W8 2W6 / 3W8	
17		Zeitloser Körper	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches
18	■	Schnelle Bewegung +18m	(gibt +24Akrobatik für Sprünge)
19		Flawless Mind	Take the better of 2 will saves
20		2W10 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Zählt als Externar

KI POWERS

- Stufe **4** _____
- Stufe **6** _____
- Stufe **8** _____
- Stufe **10** _____
- Stufe **12** _____
- Stufe **14** _____
- Stufe **16** _____
- Stufe **18** _____
- Stufe **20** _____