

DRUNKEN MASTER (MÖNCH)

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

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

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

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 Fertigkeiten- und Fähigkeitenwürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind	Verliere GE bonus to AC; -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	Keine Aktion diese Runde Verliere GE bonus to AC; -2 RK

BONUSTALENTE

- Stufe
- ☐ Improvisierter Nahkampf
 - ☐ Kampfreflexe
 - ☐ Geschosse abwehren
 - ☐ Ausweichen
 - ☐ Verbesserter Ringkampf
 - ☐ Skorpionstachel
 - ☐ Improvisierter Fernkampf

- Stufe
- ☐ Gorgonenfaust
 - ☐ Verbesserter Ansturm
 - ☐ Verbessertes Entwarnen
 - ☐ Verbesserte Finte
 - ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen
 - ☐ Beweglichkeit

- Stufe
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
 - ☐ Medusenzorn
 - ☐ Geschosse fangen
 - ☐ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

$$7 \boxed{} = \frac{\text{Mönchstufe}}{2}$$

VIBRIERENDE HANDEFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

$$\boxed{} \text{ Tage} = \frac{}{2}$$

Stufe

15

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe

20

Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	■	klein/groß W6 W4 / W8	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Betaubender Schlag	Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe 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 Drunken Ki	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking
4		W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen 6m	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5			Hochsprung Drunken Strength 1W6	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Inflict extra damage - 1 ki point
6	■		Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)
7			Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte
8		W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m	
9			Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12Akrobatik für Sprünge)
10	■		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m Drunken Strength 2W6	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe 2 ki points
11			Drunken Courage	Immune to fear
12		2W6 W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (gibt +16Akrobatik für Sprünge)
13			Drunken Resilience 1/—	Damage reduction
14	■		Sturz abbremsen 21m	
15			Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m Drunken Strength 3W6	Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge) 3 ki points
16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m Drunken Resilience 2/—	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17			Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische
18	■		Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m	(gibt +24Akrobatik für Sprünge)
19			Firewater Breath Drunken Resilience 3/—	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points
20		2W10 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Sturz abbremsen jede Distanz Drunken Strength 4W6	Zähle als Externar 4 ki points

Ki-Vorrat

KI-VORRAT
KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

□□□ □□□ □□□
□□□ □□□ □□□
□□□ □□□ □□□

DRUNKEN
KI

□□□
□□□
□□□

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer **KMV**

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV**

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
WEITSPRUNG	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
		Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
HOCHSPRUNG	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		Stufe 20											falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt
STURZ	SG	15 (Akrobatik)											um 3m an Fallschaden zu ignorieren