DRUNKEN MASTER
(MÖNCH)

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (abrunden)

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag Anzahl = Mönch-stufe + (Nicht-Mönchs-Stufen ÷ 4) (abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 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 Fertigkeits- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind	Verliere **GE** bonus to AC; -2 **RK** -4 auf Fertigkeitswürfe, 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 Zauberpatzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde Verliere **GE** bonus to AC; -2 **RK**

BONUSTALENTE

Stufe 1
- ☐ Improvisierter Nahkampf
- ☐ Kampfreflexe
- ☐ Geschosse abwehren
- ☐ ☐ ☐ Ausweichen
- ☐ Verbesserter Ringkampf
- ☐ Skorpionstachel
- ☐ Improvisierter Fernkampf

Stufe 6
- ☐ Gorgonenfaust
- ☐ Verbesserter Ansturm
- ☐ Verbessertes Entwaffnen
- ☐ Verbesserte Finte
- ☐ Verbessertes Zu-Fall-bringen
- ☐ Beweglichkeit

Stufe 10
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
- ☐ Medusenzorn
- ☐ Geschosse fangen
- ☐ Tänzelnder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7

HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

VIBRIERENDE HANDFLÄCHE

Vibration Tage = Mönchstufe

Tage

Stufe 15

Zähigkeits-wurf SG = 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + WE

PERFEKTES SELBST

Stufe 20

Behandle als Externar

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

Mönch

Mönch-stufe	Bonus-talente	Schaden Waffenloser Schlag klein/groß		
1	■	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 **+4**Akrobatik 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 Fertigkeitswürfe (Springen) - **1 Ki-Punkt** Inflict extra damage - **1 ki point**
6	■		Schnelle Bewegung **+6m** Sturz abbremsen **9m**	(gibt **+8**Akrobatik 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 **+12**Akrobatik 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 **+16**Akrobatik 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 **+20**Akrobatik 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 Attributsverschlechterungen durch Altern noch magische Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Sturz abbremsen **27m**	(gibt **+24**Akrobatik 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 ÷ 2) + WE

Ki-Vorrat + DRUNKEN KI

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD — mit halber Bewegungsrate
SG Akrobatik = Gegnerischer **KMV** — +10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV** — +10 bei voller Bewegungsrate

WEITSPRUNG	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
HOCHSPRUNG	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
	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 — Akrobatik Wurf (SG 20) — falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ — SG 15 (Akrobatik) — um 3m an Fallschaden zu ignorieren