DRUNKEN Mönch-			Mönch					
		ASTER	stufe ;	Sc Mönch-E	haden Waffenlose Bonus-	r Schlag		
		MÖNCH)		stufe 1	alente			
RK B	RÜST ONUS	TUNGSKLASSEN BON	NUS -	1	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	
+	RK	stu	ufe	2		Entrinnen	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexw	vurf
	BONUS		(abrunden)	3		Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Drunken Ki	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GABzum Ermitte +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking	eln des
Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos Betäubender Schlag			4	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen 6m	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand		
Betäubender Schlaginch- Anzahl Stufe Stufen			5		Hochsprung Drunken Strength 1W6	Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Inflict extra damage - 1 ki point		
		Betäubender Schlag	÷ 4) (abrunden)	6		Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen 9m	(gibt +8Akrobatik für Sprünge)	
	gkeits	HEUTE Mönch-		7		Unversehrtheit des Körpers	Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte	
-wur		stufe = 10 + (÷ 2)) + WE	8	W10 W8 / 2W8	Sturz abbremsen 12m		
Stufe 1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde	,	9	WO / ZWO	Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf (gibt +12 Akrobatik für Sprünge)	
4	Erschöpft	Verliere GE Bonus auf RK ; -2 1 Kann weder Rennen noch Sturr		10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m Drunken Strength 2W6	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe 2 ki points	à
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- un sowie Fertigkeits- und Fähigke		11		Drunken Courage	Immune to fear	
12 16	Wankend Blind	Darf eine Standard- oder Bewe durchführen (aber nicht beides Verliere GE bonus to AC; -2 R	3)	12	2W6 W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-P i (gibt +16 Akrobatik für Sprünge)	unkte
	oder	ord Verliere GE bonus to AC; -2 RK -4 auf Fertigkeitswürfe, die auf ST und GE basiere Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer ha				Nürte auf Wahrnehmung Drunken Resilience 1/–	Damage reduction	
	Taub -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf W Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatis		ende Würfe auf Wal slingen automatisc	լու գիչ րսո		Sturz abbremsen 21m		
20	gelähmt	20% Chance auf Zauberpatzer Keine Aktion diese Runde Verliere GE RK; -2 RK	bei verbaler Kompo	nente 15		Vibrierende Handfläche Schnelle Bewegung +15 m Drunken Strength 3W6	Verspäteter Tod (gibt +20Akrobatik für Sprünge) 3 ki points	
*	BONUSTALENTE ☐ Improvisierter Nahkar□pfKampfreflexe			16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m Drunken Resilience 2/ –	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe	
Stufe 1	□ Verbes	osse abwehren		17		Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch na Sprich mit jeder lebenden Kreatur	gische
Stufe	☐ Gorgor	nenfaust 🗆 Verbesser		18		Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen 27m	(gibt +24 Akrobatik für Sprünge)	
6	□ Verbes	sertes Entwaff@enVerbesser sertes Zu-Fall-briß@vreglich	ıkeit	19		Firewater Breath Drunken Resilience 3/—	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points	
Stufe 10		erter Kritischer⊡r Mfæ lusenz osse fangen □ Tänzelnde		20	2W10 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Sturz abbremsen jede Distanz	Zähle als Externar	
×		ersehrtheit des Körp	ers	_		Drunken Strength 4W6	4 ki points	
Stufe	HEILUNG PUNKTE	iS- Mönchstufe			ND A III	Ki-Vo		
7		=		KI-VOI KAPAZ		lönchstufe	Ki-Vorrat KI	
``	VIBR	ERENDE HANDFLÄG	CHE		= (÷ 2) + WE	000 000 000 0000 0000 + 0000 - 000 000 000	
	Vibration Tage Mönchstufe				AKROB	BATIK		
	Tage =		BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD mit halber Bewegungsrate					
Stufe 15	Zähigkei -wurf SG	Zähigkeits Mönch- -wurf SG stufe		Akrobatik SG=Gegnerischer KMV +10 bei voller Bewegungsrate BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS mit halber Bewegungsrate Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV +10 bei voller Bewegungsrate				
		= 10 + (÷	2)+ WE			ng 1,5m 3m 4,5m 6m	MV +10 bei voller Bewegungsrate 7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m 16,5m	
*	F	PERFEKTES SELBST	Ĭ.	WEITS	SPRUNG S	GG 5 10 15 20	25 30 35 40 45 50 55	
Stufe	Behandle al	s Externar en über Geistesbeinflussung und	l anderen Effokton d	HOCH		ng 0,3m 0,6m 0,9m 1,2m SG 4 8 12 16	1,5m 1,8m 2,1m 2,4m 2,7m 3m 3,3m 20 24 28 32 36 40 44	
20	uii gegi	aber deroteobenniussung und	a anderen Entertell U			Akrobatik +4 nro 3r	m die deine Grundhewegungsrate oberhalb 9m liegt	

Akrobatik +4

SG 15 (Akrobatik)

STURZ

AN VORSPRUNG FESCHPALITATION (SG 20) falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

20 nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos

pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

um 3m an Fallschaden zu ignorieren