

DRUNKEN MASTER (MONK)

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ **RK**

KMV BONUS

+ **KMV**

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

Bonus only applied when unarmoured, unencumbered and not helpless

STUNNING FIST

STUNNING FIST PER DAY

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abunden)}$$

Zähigkeits-wurf SG

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Stufe		
1	Stunned	Keine Aktion diese Runde Verliere Ge bonus to RK ; -2 RK
4	erschöpft	Cannot run or charge -2 Strength and Dexterity
8	Kränkelnd	-2 to attack rolls, damage rolls, saving throws, skill and ability checks
12	Staggered	May make a standard or move action, but not both
16	Blinded	Lose DEX bonus to AC; -2 AC -4 on STR and DEX skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
	oder	
	Deafened	-4 initiative; 20% miss chance when attacking -4 on opposed Perception automatically fail Perception checks for sound
20	Paralysed	Keine Aktion diese Runde Verliere Ge bonus to AC; -2 RK

BOUNS TALENT

Stufe		
1	<input type="checkbox"/> Catch off-guard	<input type="checkbox"/> Kampfreflexe
	<input type="checkbox"/> Geschoße Abwehren	<input type="checkbox"/> Ausweichen
	<input type="checkbox"/> Improved Grapple	<input type="checkbox"/> Skobionsstachel
	<input type="checkbox"/> Throw Anything	
6	<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust	<input type="checkbox"/> Improved Bull Rush
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Entwaffnen	<input type="checkbox"/> Improved Feint
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Bringen	<input type="checkbox"/> Mobilität
10	<input type="checkbox"/> Improved Critical	<input type="checkbox"/> Medusenzorn
	<input type="checkbox"/> Geschoße fangen	<input type="checkbox"/> Sprungattacke

Unversehrtheit des Körpers

Stufe	HEILUNGS-PUNKTE	Mönchstufe
7	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$	

Vibrierende Handfläche

Stufe	QUIVER DAYS	Mönchstufe
15	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ Tage} =$	
	$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$	

Pefektes Selbst

Stufe	
20	Behandle als Externar Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders. Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Mönch- Bonus stufe	Unbewaffneter Schlag Schaden klein/groß	Armour Class Bonus	
1	■ W6 W4 / W8	Schlaghagel Waffenloser Schlag Stunning Fist	Use a full attack action for more attacks Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen Stun (or other effects) target for one round
2	■	Entrinnen	Avoid all damage on successful reflex save
3		Fast Movement +10 ft Manoeuvre Training Drunken Ki	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Benutze Mönchs Level anstatt von BAR zum berechnen des KM +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking
4	W8 W6 / 2W6	Ki-Vorrat (Magisch) Slow Fall 20 ft	Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen Reduce effective falling height using wall
5		High Jump Drunken Strength 1d6	Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfeln +20 to jump checks - 1 ki point Inflict extra damage - 1 ki point
6	■	Schnelle Bewegung +6m Slow Fall 30 ft	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Heal your own wounds - 2 ki points
8	W10 W8 / 2W8	Langsamer Fall 12m	
9		Verbessertes Ausweichen Schnelle Bewegung +9m	Avoid half damage on failed reflex save (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10	■	Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Slow Fall 50 ft Drunken Strength 2d6	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer 2 ki points
11		Drunken Courage	Immune to fear
12	2W6 W10 3W6	Weiterer Schritt Schnelle Bewegung +12m Slow Fall 60 ft	Slip magically between spaces - 2 ki points (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Drunken Resilience 1/–	Damage reduction
14	■	Slow Fall 70 ft	
15		Quivering Palm Fast Movement +50 ft Drunken Strength 3d6	Delayed death (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 3 ki points
16	2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Slow Fall 80 ft Drunken Resilience 2/–	Behandle deine unbewaffneten Angriffe als mit einer Adamantin V
17		Zeitloser Körper Tongue of the Sun and Moon	No age penalties or artificial ageing Speak with any living creature
18	■	Schnelle Bewegung +18m Slow Fall 90 ft	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Firewater Breath Drunken Resilience 3/–	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points
20	2W10 2W8 / 4W8	Perfect Self Langsamer Fall jede Distanz Drunken Strength 4d6	Treated as outsider 4 ki points

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left(\frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat

$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$

DRUNKEN KI

$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH DES GEGNERS FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate

+10 zur Bewegung mit voller Bewegungsrate

	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
WEITER SPRUNG	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
HOHER SPRUNG	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Akrobatik Fertigkeit +4 für jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 14 Akrobatik

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst

um 3m an Fallschaden zu ignorieren