

DRUNKEN MASTER (MÖNCH)

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ **RK**

KMV BONUS

+ **KMV**

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

Bonus nur ohne Rüstung anwendbar und wenn du weder bewegungsunfähig noch hilflos bist

Betäubender Schlag

STUNNING FIST PRO TAG

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

Betäubender Schlag
HEUTE

(abrunden)

Zähigkeits- wurf SG

Mönch-
stufe

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

Stufe

- | | | |
|----|-----------|---|
| 1 | Betäubt | Keine Aktion diese Runde
Verliere GE bonus to 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 on ST and GE skills, opposed Perception
50% miss chance when attacking
DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
| | oder | |
| | Taub | -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf 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

☐ Improvisierter Nahkampf

☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ Ausweichen

- Stufe 1 ☐ Verbessertes Ringkampf
☐ Improvisierter Fernkampf

- Stufe 6 ☐ Gorgonenfaust ☐ Verbessertes Ansturm
☐ Verbessertes Entwerfen ☐ Verbesserte Finte
☐ Verbessertes Zu-Fall-Brückenmöglichkeit

- Stufe 10 ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
☐ Geschoße fangen ☐ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS- PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

$$7 \boxed{} = \boxed{}$$

Vibrierende Handfläche

Vibration Tage

Mönchstufe

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

Stufe

Zähigkeits- wurf SG

Mönch-
stufe

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

Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe 20 Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.

Damage reduction 10/Chaos

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

klein/groß
1 ■ **W6**
W4 / W8

Armour Class Bonus
Schlaghagel
Waffenloser Schlag
Stunning Fist

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
+10 auf Springen
Drunken Ki

(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)
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 Attacken als ob mit Magischen waffen
Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand

5

High Jump
Drunken Strength 1d6

Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen
+20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt
Inflict extra damage - 1 ki point

6 ■

Schnelle Bewegung +6m
Sturz abbremsen (9m)

(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)

7

Wholeness of Body

Heilt eigene Wunden - 2 ki points

8

W10
W8 / 2W8

Sturz abbremsen (12m)

Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf
(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)

9

Verbessertes Ausweichen
Schnelle Bewegung +9m

10 ■

Ki-Vorrat (Rechtschaffen)
Sturz abbremsen (15m)
Drunken Strength 2W6

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
Sturz abbremsen (18m)

Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte
(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)

13

Drunken Resilience 1/—

Damage reduction

14 ■

Sturz abbremsen (21m)

15

Quivering Palm
Schnelle Bewegung
Drunken Strength 3d6

Verspäteter Tod
(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
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)

(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
Sturz abbremsen jede Distanz
Drunken Strength 4d6

Zählt als Externar
4 ki points

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

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

Ki-Vorrat

DRUNKEN
KI
□□□ □□□ + □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

ACROBATICS

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer **CMD**

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
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

Volksbonus +4 (Akrobatik) jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

AN VORSPRUNG FESTHALTEN

SG 15 (Akrobatik)

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst

STURZ

um 3m an Fallschaden zu ignorieren