

DRUNKEN MASTER (MÖNCH)

Mönch-
stufe

BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

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

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
HEUTE

Betäubender Schlag
HEUTE

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

- 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
 - ☐ Tänzelnder 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

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

Damage reduction Schadensreduzierung 10/Chaos

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

1	klein/groß ■ 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 +3 m Manövertraining 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 Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5		High Jump Drunken Strength 1W6	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik +20 auf Fertigkeitswürfe (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)	
9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m	Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Drunken Resilience 1/–	Damage reduction
14	■	Sturz abbremsen (21m)	
15		Quivering Palm Schnelle Bewegung +15 m Drunken Strength 3W6	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 4W6	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

SG Akrobatik = Gegnerischer **KMV**

mit halber Bewegungsrate

+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

SG Akrobatik = 5 + Gegnerischer **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

Volksbonus +4 (Akrobatik) 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

AN VORSPRUNG FESTHALTEN (SG 20)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren