

DRUNKEN MASTER (MÖNCH)

Mönch-
stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS

+ RK

KMV BONUS

+ KMV

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

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

Betäubender Schlag

Betäubender Schlag
Anzahl

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

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

□□□□ □□□□
□□□□ □□□□
□□□□ □□□□

Betäubender Schlag
HEUTE

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde Verliere Ge Bonus zu 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 auf Fertigkeitwürfe, 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 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
 - ☐ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS-
PUNKTE

Stufe

Mönchstufe

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

VIBRIERENDE HANDEFLÄCHE

Vibration Tage

Mönchstufe

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

Stufe

Zähigkeits-
wurf SG

Mönch-
stufe

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

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

Stufe

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

Mönch

Schaden Waffenloser Schlag
Mönch-Bonus-
stufe talente

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 +4Akrobatik 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 Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt
Inflict extra damage - 1 ki point

6 ■

Schnelle Bewegung +6m
Sturz abbremsen 9m

(gibt +8Akrobatik für Sprünge)

7

Unversehrtheit des Körpers

Heilt eigene Wunden - 2 Ki-Punkte

8

W10
W8 / 2W8

Sturz abbremsen 12m

Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwurf
(gibt +12Akrobatik für Sprünge)

9

Verbessertes Entrinnen
Schnelle Bewegung +9m

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
Drunken Strength 3W6

Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte
(gibt +16Akrobatik 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 +20Akrobatik 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 Attributverschlechterungen durch Altern noch magische

18 ■

Schnelle Bewegung +18m
Sturz abbremsen 27m

(gibt +24Akrobatik 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

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

Ki-Vorrat

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

DRUNKEN
KI

□□□ □□□
□□□ □□□
□□□ □□□

AKROBATIK

BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD

Akrobatik SG=Gegnerischer **KMV**

mit halber Bewegungsrate
+10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **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

Akrobatik +4

pro 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