DRUNKEN Mönch-			Mönch							
MASTER				Schaden Waffenloser Schlag Mönch-Bonus-						
		MÖNCH)		stufe ta		Diiotungaldaaan Banua				
	ONUS	TUNGSKLASSEN F	Mönch-	1	w4/w8	Rüstungsklassen Bonus Schlaghagel Waffenloser Schlag Betaubender Schlag	Behandle Hä	olle Aktion für weitere Ang inde, Füße, Knie und Elbog Ziel für eine Runde		
+ RK stufe			2		Entrinnen	Verhindert a	Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwur			
+ KMV BONUS (abrunden) Bonus qilt nur wenn ohne Rüstung,			3		Schnelle Bewegung +3 m Manövertraining Drunken Ki	Nutze die St	(gibt +4Akrobatik für Sprünge) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking			
nicht überlastet und nicht hilflos Betäubender Schlag				4	W8	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen 6m	Behandle un	Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand		
Betäubender Schlagönch- Nicht-Mönchs-					W6/2W6 Sturz abbremsen 6m Heduziere Fallhohe durch Abrangen an einer Wand Hochsprung Addiere Mönchstufe zu Akrobatik bei Sprüngen					
stufe Stufen = +(÷4)			5		Drunken Strength 1W6	+20auf Ferti	+20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Inflict extra damage - 1 ki point			
		Betäubender Schlag HEUTE	(abrunden)	6		Schnelle Bewegung +6m Langsamer Fall 9m Langsamer Fall	(gibt +8 Akro	batik für Sprünge)		
Zähig	keits	Mönch-		7		Gw ersehrtheit des Körpe	rs Heile deine V	Wunden 2 Ki-Punkte		
-wuri		= 10 + (stufe	2) + WE	8	W10 W8/2W8	Sturz abbremsen 12m				
Stufe 1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde		9		Verbessertes Entrinnen Schnelle Bewegung +9m		alben Schaden bei misslun obatik für Sprünge)	igenem Reflexwurf	
4	Erschöpft	Verliere GE Bonus auf RE Kann weder Rennen noch		10		Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Sturz abbremsen 15m	Behandle un	bewaffnete Angriffe als re	chtschaffene Waffe	
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schaden	e- und Pattungewürfe			Drunken Strength 2W6	2 ki points			
12	Wankend	sowie Fertigkeits- und Fä Darf eine Standard- oder	higkeitswürfe	11		Drunken Courage	Immune to fo	Immune to fear		
16	Blind	durchführen (aber nicht beides) Verliere GE bonus to AC; -2 RK -4 auf Fertigkeitswürfe, die auf STund GEbasiere Fehlschlagschance von 50% auf Angriffe SG Akrobatik = 10 bei Bewegungen größer ihrer h		12	2W6 W10/3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen 18m		Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkt (gibt +16 Akrobatik für Sprünge)		
	oder									
	Taub			rnehmung		Sturz abbremsen 21m				
20	gelähmt	20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Kompo			Vibriefende nandriache Verspateter fod					
×	BONUSTALENTE -		- ****		Ki-Vorrat (Adamant)		Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe			
		□ Improvisierter Nahkar□pfKampfreflexe		16	2W8 2W6/3W8	Langsamer Fall Dr4mklearigssinen Fall/—		behandle dispersamete Angrine dio Adamantinane		
Stufe 1	tufe ☐ Geschosse abwehren ☐ ☐ Ausweichen 1 ☐ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel ☐ Improvisierter Fernkampf		17		24m Zeitloser Körper Sprache von Sonne und M		Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch Sprich mit jeder lebenden Kreatur			
Stufe	□ Gorgonenfaust □ Verbesserter Ansturm □ Verbessertes EntwaffnenVerbesserte Finte □ Verbessertes Zu-Fall-brißgereglichkeit		18		Schnelle Bewegung +18 m Sturz abbremsen 27 m	(gibt +24 Akr	(gibt +24 Akrobatik für Sprünge)			
6			19		Firewater Breath Drunken Resilience 3/-	30ft cone of	30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points			
Stufe 10	ıfe □ Verbsserter Kritischer⊡r e√fæ dusenzorn 0 □ Geschosse fangen □ Tänzelnder Angriff		20	2W10 2W8/4W8	Perfektes Selbst Sturz Abbremsen über je d		ernar			
*	Unversehrtheit des Körpers			Drunken Strength 4W6 4 KI Points						
Stufe	HEILUNGS- PUNKTE Mönchstufe		Ki-Vorrat							
7			KI-VORRAT KAPAZITÄT Mönchstufe Ki-Vorrat KI							
VIBRIERENDE HANDFLÄCHE			= (÷ 2) + WE							
	VIBRATION Tage Mönchstufe		AKROBATIK							
Stufe 15	Tage =		BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Akrobatik SG=Gegnerischer KMV BEWEGUNG DURCH FELD EINES GEGNERS Akrobatik SG = 5 + Gegnerische KMV mit halber Bewegungsrate mit halber Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate +10 bei voller Bewegungsrate							
	Zähigkeits Mönch- wurf SG stufe									
``	PERFEKTES SELBST				SPRUNG S		20 25 30	10,5m 12m 13,5m 35 40 45	50 55	
Stufe	Behandle als Externar Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekten on nicht Externare als Ziel haben Schadensreduzierung 10/Chaos		HOCH			1,2m 1,5m 1,8m 16 20 24	1 2,1m 2,4m 2,7m 28 32 36	3m 3,3m 40 44		
20							undbewegungsrate oberha	alb 9m liegt		

STURZ

SG 15 (Akrobatik) um 3m an Fallschaden zu ignorieren