

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

Betäubender Schlag

STUNNING FIST PRO TAG

Mönch-
stufe

Nicht-Mönchs-
Stufen

$$\left[\text{Stufe} \right] = \left[\text{Stufe} \right] + \left(\frac{\text{Stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

□□□□
□□□□
□□□□
HEUTE

Betäubender Schlag

Zähigkeits- wurf SG

Mönch-
stufe

$$\left[\text{Stufe} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Stufe}}{2} \right) + WE$$

Stufe		
1	Betäubt	No action this round Lose DEX Bonus auf RK ; -2 RK
4	Erschöpft	Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen
8	Kränkelnd	-2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeitss- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind	Verliere GE bonus to AC; -2 RK -4 auf Fertigkeitsswürfe, 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	No action this round Lose DEX Bonus auf RK ; -2 RK

BONUSTALENTE

- Stufe
- ☐ Improvisierter Nahkampf
 - ☐ Kampfreflexe
 - ☐ Geschosse abwehren
 - ☐ Ausweichen
 - ☐ Verbesserter Ringkampf
 - ☐ Skorpionstachel
 - ☐ Improvisierter Fernkampf

- Stufe
- ☐ Gorgonenfaust
 - ☐ Verbesserter Ansturm
 - ☐ Verbessertes Entwaffnen
 - ☐ Verbesserte Finte
 - ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen
 - ☐ Beweglichkeit

- Stufe
- ☐ Verbsserter Kritischer Treffer
 - ☐ Medusenzorn
 - ☐ Geschosse fangen
 - ☐ Tänzelder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

HEILUNGS- PUNKTE

Stufe Mönchstufe

$$7 \left[\text{Stufe} \right] = \left[\text{Stufe} \right]$$

Vibrierende Handfläche

VIBRATION Tage Mönchstufe

$$\left[\text{Stufe} \right] \text{ Tage} = \left[\text{Stufe} \right]$$

- Stufe
- ☐ Verbessertes Entwaffnen
 - ☐ Verbesserte Finte
 - ☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen
 - ☐ Beweglichkeit

PERFEKTES SELBST

Behandle als Externar

- Stufe
- ☐ Immun gegen über Geistesbeeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben
 - ☐ 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 +10m Märtyrer Drunken Ki	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ermitteln des W +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 Fertigkeitsswürfe (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	■	Unversehrtheit des Körpers	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 Langsamer Fall 10m Drunken Resilience 1/—	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13	■	Langsamer Fall 21m Langsamer Fall 21m Verderende Handfläche Schnelle Bewegung +15m Drunken Strength 3W6	Damage reduction
14	■	Langsamer Fall 21m Langsamer Fall 21m Verderende Handfläche Schnelle Bewegung +15m Drunken Strength 3W6	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 3 ki points
15	■	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen 24m Drunken Resilience 2/—	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
16	2W8 2W6 / 3W8	Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische
17	■	Schnelle Bewegung +18m Langsamer Fall 27m Langsamer Fall 27m Water Breath Drunken Resilience 3/—	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
18	■	Perfektes Selbst Langsamer Fall jede Distanz Drunken Strength 4W6	Zähle als Externar 4 ki points
19	■		
20	2W10 2W8 / 4W8		

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Mönchstufe

$$\left[\text{Stufe} \right] = \left(\frac{\text{Stufe}}{2} \right) + WE$$

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

Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV** über 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

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

STURZ

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