DRUNKEN stufe Schaden Waffenloser Schlag Mönch-Bonus-**MASTER** stufe talente (MÖNCH) Armour Class Bonus klein/groß BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE Schlaghagel Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe W₆ 1 Waffenloser Schlag Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen RK BONUS W4/W8 Stunning Fist Betäubt das Ziel für eine Runde Mönchstufe Entrinnen Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf 2 **KMV** BONUS Schnelle Bewegung +3 m (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) (abrunden) Manövertraining Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des GAB zum Ern itteln des 3 Drunken Ki +1 temporary ki point (for 1 hour) on drinking Bonus gilt nur wenn ohne Rüstung, nicht überlastet und nicht hilflos W8 Ki-Vorrat (Magisch) Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe Betäubender Schlag 4 Sturz abbremsen 6m Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand W6/2W6 Betäubender Schlagönch-Nicht-Mönchs-High Jump Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik stufe Stufen Anzahl +20auf Fertigkeitswürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt 5 Drunken Strength 1W6 Inflict extra damage - 1 ki point Schnelle Bewegung +6m (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping) (abrunden) Betäubender Schlag 6 Sturz abbremsen 9m Zähigkeits -wurf SG Mönch-7 Wholeness of Body Heilt eigene Wunden - 2 ki points stufe W10 8 Sturz abbremsen 12m W8 / 2W8 Nimm nur halben Schaden bei misslungenem Reflexwu Stufe Verbessertes Entrinnen 9 No action this round Schnelle Bewegung +9m (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping) 1 Betäubt Lose DEXBonus auf AC; -2 RK Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe Ki-Vorrat (Rechtschaffen) Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführer Erschöpft 10 Sturz abbremsen 15m Drunken Strength 2W6 2 ki points 8 Kränkelnd -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeits- und Fähigkeitswürfe 11 Drunken Courage Immune to fear Wankend Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion 12 Weiter Schritt Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte durchführen (aber nicht beides) 2W6 12 Schnelle Bewegung +12m (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping) Blind Verliere GE bonus to AC: -2 RK W10/3W6 16 Sturz abbremsen 18m -4 on ST and GE skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking oder 13 Drunken Resilience 1/-Damage reduction DC 10 Acrobatics to move more than half speed -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wallrnehmung Taub Sturz abbremsen 21m Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisc 20% Chance auf Zauberpatzer bei verbaler Komponente Quivering Palm Verspäteter Tod gelähmt No action this round Schnelle Bewegung +15 m (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping) 20 15 Lose DEXBonus auf RK: -2 AC Drunken Strength 3W6 3 ki points **BONUSTALENTE** Ki-Vorrat (Adamant) Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe 2.W8 16 Sturz abbremsen 24m ☐ Improvisierter Nahkar ☐pfKampfreflexe 2W6/3W8 Drunken Resilience 2/-Stufe □ Geschosse abwehren □ □ □ Ausweichen Zeitloser Körper Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch ☐ Verbesserter Ringkampf Skorpionstachel 17 Sprache von Sonne und Mond Sprich mit ieder lebenden Kreatur ☐ Improvisierter Fernkampf (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping) Schnelle Bewegung +18m 18 ☐ Verbesserter Ansturm □ Gorgonenfaust Sturz abbremsen 27m Stufe ☐ Verbessertes EntwaffnenVerbesserte Finte 6 Firewater Breath 30ft cone of fire, deals 2d6 damage - 4 ki points 19 □ Verbessertes Zu-Fall-brißœvreglichkeit Drunken Resilience 3/-☐ Verbsserter Kritischer☐r**Mfc**usenzorn Stufe Perfect Self Zählt als Externar 2W10 10 ☐ Geschosse fangen ☐ Tänzelnder Angriff 20 Sturz abbremsen iede Distanz 2W8/4W8 Drunken Strength 4W6 4 ki points Unversehrtheit des Körpers HEILUNGS-Ki-Vorrat Stufe PUNKTE Mönchstufe KI-VORRAT DRUNKEN 7 KAPAZITÄT Mönchstufe KI Vibrierende Handfläche Vibration Tage Mönchstufe ACROBATICS = Tage mit halber Bewegungsrate BEWEGUNG DURCH EIN BEDROHTES FELD Stufe SG Akrobatik = Gegnerischer KMV +10 bei voller Bewegungsrate **Zähigkeits** Mönch-15 BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FEID ber Bewegungsrate -wurf SG stufe +10 bei voller Bewegungsrate Akrobatik SG = 5 + Gegnerische CMD Entfernung 1,5m 3m 4,5m 6m 7,5m 9m 10,5m 12m 13,5m 15m WEITSPRUNG 30 50 SG 5 10 15 20 25 35 40 45 Pefektes Selbst Entfernung 0,3m 0,6m 0.9m 1.2m 1.5m 1.8m 2,1m 2.4m 2.7m 3m Behandle als Externar

HOCHSPRUNG

STURZ

Immune to Charm Person and other effects that

target non-outsiders. Damage reduction 10/Chaos

20

SG 4

AN VORSPRUNG FESTHRALTERNIT (SG 20)

8

Akrobatik +4

SG 15 (Akrobatik)

12

nagische

16,5m

55

44

40

32

36

28

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

pro 3m, die deine Grundbewegungsrate oberhalb 9m liegt

20

16

24

um 3m an Fallschaden zu ignorieren

3.3m

Mönch-