

# KI MYSTIC

Mönch-  
stufe

## BONUS DER RÜSTUNGSKLASSE

### RK BONUS



### KMV BONUS



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

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

## Betäubender Schlag

Betäubender Schlag  
Anzahl

Mönch-  
stufe

Nicht-Mönchs-  
Stufen

$$\left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] = \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{4} \right) \text{ (abrunden)}$$

Betäubender Schlag  
HEUTE

Zähigkeits-  
wurf SG

Mönch-  
stufe

$$\left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

| Stufe |           |   |
|-------|-----------|---|
| 1     | Betäubt   | Keine Aktion diese Runde<br>Verliere <b>GE</b> bonus to <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>  |
| 4     | Erschöpft | Kann weder Rennen noch Sturmangriffe ausführen  |
| 8     | Kränkelnd | -2 auf Angriffs-, Schadens- und Rettungswürfe, sowie Fertigkeit- und Fähigkeitswürfe  |
| 12    | Wankend   | Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)  |
| 16    | Blind     | Verliere <b>GE</b> bonus to <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b><br>-4 on <b>ST</b> and <b>GE</b> skills, opposed Perception<br>50% miss chance when attacking<br>DC 10 Acrobatics to move more than half speed |
| oder  |           |   |
|       | Taub      | -4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch<br>20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Kommunikation  |
| 20    | gelähmt   | Keine Aktion diese Runde<br>Verliere <b>GE</b> bonus to <b>RK</b> ; -2 <b>RK</b>  |

## BONUSTALENTE

| Stufe |   |   |
|-------|---|---|
| 1     | <input type="checkbox"/> Improvisierter Nahkampf        | <input type="checkbox"/> Kampfreflexe         |
|       | <input type="checkbox"/> Geschosse abwehren             | <input type="checkbox"/> Ausweichen           |
| 6     | <input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf         | <input type="checkbox"/> Skorpionstachel      |
|       | <input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf       |   |
| 10    | <input type="checkbox"/> Gorgonenfaust                  | <input type="checkbox"/> Verbesserter Ansturm |
|       | <input type="checkbox"/> Verbessertes Entwarnen         | <input type="checkbox"/> Verbesserte Finte    |
|       | <input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Bringen   | <input type="checkbox"/> Beweglichkeit        |
| 15    | <input type="checkbox"/> Verbsserter Kritischer Treffer | <input type="checkbox"/> Meuseuzorn           |
|       | <input type="checkbox"/> Geschosse fangen               | <input type="checkbox"/> Tänzelder Angriff    |

## Unversehrtheit des Körpers

| Stufe | HEILUNGS-<br>PUNKTE  | Mönchstufe |
|-------|--|------------|
| 7     | $\left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] =$ |            |

## Vibrierende Handfläche

| Stufe | Vibration Tage  | Mönchstufe      |
|-------|---|-----------------|
| 15    | $\left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] \text{ Tage} =$   |                 |
|       | Zähigkeits-<br>wurf SG  | Mönch-<br>stufe |
|       | $\left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Mönch-stufe}}{2} \right) + \text{WE}$ |                 |

## MYSTIC PERSISTENCE

| Stufe |   |
|-------|---|
| 19    | As a swift action once a day, create a 20ft-radius aura of luck allowing yourself and all allies to take the better of two rolls for attacks and saving throws.<br>Aura lasts 1 round for every 2 ki points spent |

## Pefektes Selbst

| Stufe |  |
|-------|--|
| 20    | Behandle als Externar<br>Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.<br>Damage reduction <b>Schadensreduzierung 10/Chaos</b> |

## Mönch

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-Bonus-  
stufe talente

|    | klein/groß                      | Armour Class Bonus   |   |
|----|---------------------------------|--|---|
| 1  | ■ <b>W6</b><br><b>W4 / W8</b>   | Schlaghagel<br>Waffenloser Schlag<br>Stunning Fist                 | Nutze eine Volle Aktion für weitere Angriffe<br>Behandle Hände, Füße, Knie und Elbogen als Waffen<br>Betäubt das Ziel für eine Runde                            |
| 2  | ■                               | Entrinnen  | Verhindert allen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf   |
| 3  |                                 | Schnelle Bewegung +3 m<br>Manövertraining<br>Ki Pool               | (which grants +4 to Acrobatics checks for jumping)<br>Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Ermitteln des Insight bonus to knowledge and skills |
| 4  | <b>W8</b><br><b>W6 / 2W6</b>    | Ki-Vorrat (Magisch)<br>Sturz abbremmen (6m)                        | Behandle unbewaffnete Angriffe als magische Waffe<br>Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand  |
| 5  |                                 | High Jump<br>Mystic Insight  | Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik<br>+20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt<br>Ally may re-roll attack or save - 2 ki points                      |
| 6  | ■                               | Schnelle Bewegung +6m<br>Sturz abbremmen (9m)                      | (which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)  |
| 7  |                                 | Wholeness of Body  | Heilt eigene Wunden - 2 ki points   |
| 8  | <b>W10</b><br><b>W8 / 2W8</b>   | Sturz abbremmen (12m)  |   |
| 9  |                                 | Verbessertes Entrinnen<br>Schnelle Bewegung +9m                    | Nehme nur halben Schaden bei verfehltem Reflexwurf<br>(which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)   |
| 10 | ■                               | Ki-Vorrat (Rechtschaffen)<br>Sturz abbremmen (15m)                 | Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe   |
| 11 |                                 | Mystic Visions   | Receive enlightenment while you rest - 2 ki points  |
| 12 | <b>2W6</b><br><b>W10 / 3W6</b>  | Weiter Schritt<br>Schnelle Bewegung +12m<br>Sturz abbremmen (18m)  | Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte<br>(which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)   |
| 13 |                                 | Mystic Presence +2   | Insight bonus to <b>AC</b> and <b>CMD</b>   |
| 14 | ■                               | Sturz abbremmen (21m)  |   |
| 15 |                                 | Quivering Palm<br>Schnelle Bewegung +15 m                          | Verspäteter Tod<br>(which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)  |
| 16 | <b>2W8</b><br><b>2W6 / 3W8</b>  | Ki-Vorrat (Adamant)<br>Sturz abbremmen (24m)                       | Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe   |
| 17 |                                 | Zeitloser Körper<br>Sprache von Sonne und Mond                     | Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magische   |
| 18 | ■                               | Schnelle Bewegung +18m<br>Sturz abbremmen (27m)                    | (which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)   |
| 19 |                                 | Mystic Persistence   | 20ft aura of luck - 2 or more ki points   |
| 20 | <b>2W10</b><br><b>2W8 / 4W8</b> | Perfect Self<br>Sturz abbremmen jede Distanz<br>Mystic Presence +4 | Zählt als Externar  |

## Ki-Vorrat

KI-VORRAT  
KAPAZITÄT

Stufe

Stufe

$$\left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] = \text{WE} \quad \left| \quad \left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] = 2 + \left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

Ki-Vorrat



+2 to all Knowledge skills as long as you have at least 1 ki point in you pool  
As a swift action, gain +4 insight bonus to any skill or ability check, at a cost of 1 ki point

## 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    |
| 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 (Akrobatik)

falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

### STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren