

# KI MYSTIC

Mönch-  
stufe

## RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

### RK BONUS



### KMV BONUS



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

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

## Betäubender Schlag

### STUNNING FIST PRO TAG

Mönch-  
stufe Nicht-Mönchs-  
Stufen

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

### Betäubender Schlag HEUTE

### Zähigkeits- wurf SG

Mönch-  
stufe

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

Stufe		
1	Betäubt	Keine Aktion diese Runde 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> -4 on <b>ST</b> and <b>GE</b> skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
oder		
	Taub	-4 auf Initiative und konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung (Lauschen) misslingen automatisch 20% Chance auf Zauberputzer bei verbaler Kommunikation
20	gelähmt	Keine Aktion diese Runde 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"/> <input type="checkbox"/> Ausweichen	
	<input type="checkbox"/> Verbesserter Ringkampf <input type="checkbox"/> Skorpionstachel	
	<input type="checkbox"/> Improvisierter Fernkampf	
Stufe		
6	<input type="checkbox"/> Gorgonenfaust <input type="checkbox"/> Verbesserter Ansturm	
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Entwerfen <input type="checkbox"/> Verbesserte Finte	
	<input type="checkbox"/> Verbessertes Zu-Fall-Bridge <input type="checkbox"/> Beweglichkeit	
Stufe		
10	<input type="checkbox"/> Verbsserter Kritischer Treffer <input type="checkbox"/> Meusenzorn	
	<input type="checkbox"/> Geschosse fangen <input type="checkbox"/> Tänzelder Angriff	

## Unversehrtheit des Körpers

### HEILUNGS- PUNKTE

Stufe Mönchstufe

$$7 \left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] = \text{WE}$$

## Vibrierende Handfläche

### Vibration Tage

Mönchstufe

$$\left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] \text{ Tage} = \text{WE}$$

### Zähigkeits- wurf SG

Mönch-  
stufe

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

## MYSTIC PERSISTENCE

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.  
Aura lasts 1 round for every 2 ki points spent

Stufe  
19

## Pefektes Selbst

Behandle als Externar

Stufe Immune to Charm Person and other effects that target non-outsiders.  
20 Damage reduction 10/Chaos

## Mönch

Schaden Waffenloser Schlag  
Mönch-Bonus-  
stufe talente

	klein/groß	Armour Class Bonus	
1	■ <b>W6</b> <b>W4 / W8</b>	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 Mystic Insight Ki Pool	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des <b>GAB</b> zum Ermitteln des Insight bonus to knowledge and skills
4	<b>W8</b> <b>W6 / 2W6</b>	Ki-Vorrat (Magisch) Sturz abbremsen (6m)	Behandle unbewaffnete Attacken als ob mit Magischen waffen Reduziere Fallhöhe durch Abfangen an einer Wand
5		High Jump Mystic Insight	Addiere Mönchs Stufen zu Akrobatik Würfen +20 auf Fertigkeitwürfe (Springen) - 1 Ki-Punkt Ally may re-roll attack or save - 2 ki points
6	■	Schnelle Bewegung +6m Sturz abbremsen (9m)	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Wholeness of Body	Heilt eigene Wunden - 2 ki points
8	<b>W10</b> <b>W8 / 2W8</b>	Sturz abbremsen (12m)	
9		Verbessertes Ausweichen 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)	Behandle deine unbewaffneten Attacken als wären sie mit einer
11		Mystic Visions	Receive enlightenment while you rest - 2 ki points
12	<b>2W6</b> <b>W10 / 3W6</b>	Weiterer Schritt Schnelle Bewegung +12m Sturz abbremsen (18m)	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - 2 Ki-Punkte (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Mystic Presence +2	Insight bonus to <b>AC</b> and <b>CMD</b>
14	■	Sturz abbremsen (21m)	
15		Quivering Palm Schnelle Bewegung +15m +50 ft	Verspäteter Tod (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	<b>2W8</b> <b>2W6 / 3W8</b>	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen (24m)	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17		Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributverschlechterungen durch Altern noch magisches Spricht mit jeder lebenden Kreatur
18	■	Schnelle Bewegung +18m Sturz abbremsen (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> <b>2W8 / 4W8</b>	Perfect Self Sturz abbremsen jede Distanz Mystic Presence +4	Zählt als Externar

## Ki-Vorrat

### KI-VORRAT KAPAZITÄT

Stufe Stufe

$$\left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] = \text{WE} \quad \left| \quad \begin{matrix} 3 & 4 & \text{Mönchstufe} \end{matrix} \right. \quad \left[ \begin{matrix} \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square & \square & \square \\ \square & \square & \square & \square & \square & \square \end{matrix} \right] = 2 + \left( \frac{\text{Mönchstufe}}{2} \right) + \text{WE}$$

+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

Akrobatik SG=Gegnerischer **CMD**

mit halber Bewegungsrate  
+10 bei voller Bewegungsrate

### BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD

Akronatik SG=5+Gegnerischer **CMD**

über Bewegungsrate  
+10 bei voller Bewegungsrate

	Entfernung	1.5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
<b>WEITER SPRUNG</b>	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
<b>HOHER SPRUNG</b>	SG	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Volksbonus +4 (Akrobatik) jede 3m von deiner Standart Bewegung über 9m

### AN VORSPRUNG FESTHALTEN EX WURF

falls du einen Sprung bei 4 oder weniger versagst

### STURZ

SG 15 (Akrobatik)

um 3m an Fallschaden zu ignorieren