KI MYSTIC

Mönch-stufe

RÜSTUNGSKLASSEN BONUS

RK BONUS: + RK

KMV BONUS: + KMV

= WE + (Mönch-stufe ÷ 4) (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 ÷ 4) (abrunden)

Betäubender Schlag HEUTE

Zähigkeits-wurf SG

= 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + 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 Fertigkeits- und Fähigkeitswürfe
12	Wankend	Darf eine Standard- oder Bewegungsaktion durchführen (aber nicht beides)
16	Blind oder	Verliere **GE**-Bonus auf **RK**; -2 **RK** -4 auf Fertigkeitswürfe, die auf **ST**und **GE**basieren, sowie auf konkurrierende Würfe auf Wahrnehmung 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 Zauberpatzer bei verbaler Komponente
20	gelähmt	No action this round Lose **DEX**Bonus auf **RK**; -2 **RK**

BONUSTALENTE

Stufe		
1	☐ Improvisierter Nahkampf	☐ Kampfreflexe
	☐ Geschosse abwehren	☐ ☐ ☐ Ausweichen
	☐ Verbesserter Ringkampf	☐ Skorpionstachel
	☐ Improvisierter Fernkampf	
6	☐ Gorgonenfaust	☐ Verbesserter Ansturm
	☐ Verbessertes Entwaffnen	☐ Verbesserte Finte
	☐ Verbessertes Zu-Fall-Bringen	☐ Beweglichkeit
10	☐ Verbsserter Kritischer Treffer	☐ Medusenzorn
	☐ Geschosse fangen	☐ Tänzelnder Angriff

Unversehrtheit des Körpers

Stufe 7

HEILUNGS-PUNKTE = Mönchstufe

Vibrierende Handfläche

Stufe 15

VIBRATION Tage = Mönchstufe

Zähigkeits-wurf SG

= 10 + (Mönch-stufe ÷ 2) + 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.
Aura lasts **1 round** for every **2 ki points** spent

PERFEKTES SELBST

Stufe 20

Behandle als Externar
Immun gegen über Geistesbeinflussung und anderen Effekten die nicht Externare als Ziel haben **Schadensreduzierung 10/Chaos**

Mönch

Mönch-stufe	Bonus-talente	Schaden Waffenloser Schlag klein/groß		
1	■	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 +3m +10 ft Manöverfahrung Ki Pool	(which grants **+4** to Acrobatics checks for jumping) Nutze die Stufe des Mönchs anstatt des **GAB**zum Ermitteln des Insight bonus to knowledge and skills
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 Mystic Insight	Addiere Stufe des Mönchs auf Akrobatik **+20**auf Fertigkeitswürfe (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			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**	Behandle unbewaffnete Angriffe als rechtschaffene Waffe
11			Mystic Visions	Receive enlightenment while you rest - **2 ki points**
12		2W6 W10 / 3W6	Weiter Schritt Schnelle Bewegung **+12m** Langsamer Fall 18m **Langsamer Fall** Mystic Presence **+2**	Magische Bewegung zwischen den Dimensionen - **2 Ki-Punkte** (which grants **+16** to Acrobatics checks for jumping)
13				Insight bonus to **AC** and **CMD**
14	■		Langsamer Fall 21m **Langsamer Fall** Vibrierende Handfläche	
15			Schnelle Bewegung **+15m**	Verspäteter Tod (which grants **+20** to Acrobatics checks for jumping)
16		2W8 2W6 / 3W8	Ki-Vorrat (Adamant) Sturz abbremsen **24m**	Behandle unbewaffnete Angriffe als Adamantwaffe
17			Zeitloser Körper Sprache von Sonne und Mond	Weder Attributsverschlechterungen durch Altern noch magisches Sprich mit jeder lebenden Kreatur
18	■		Schnelle Bewegung **+18m** Langsamer Fall 27m **Langsamer Fall**	(which grants **+24** to Acrobatics checks for jumping)
19			Mystic Persistence	20ft aura of luck - **2 or more ki points**
20		2W10 2W8 / 4W8	Perfektes Selbst Langsamer Fall **jede Distanz** Mystic Presence **+4**	Zähle als Externar

Ki-Vorrat

KI-VORRAT KAPAZITÄT

Stufe 3: = WE

Stufe 4: = 2 + (Mönchstufe ÷ 2) + 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 — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = Gegnerischer **CMD** — +10 bei voller Bewegungsrate

BEWEGUNG DURCH VON EINEM FEIND BESETZTES FELD — mit halber Bewegungsrate
Akrobatik SG = 5 + Gegnerische **KMV** — +10 bei voller Bewegungsrate

WEITSPRUNG	Entfernung	1,5m	3m	4,5m	6m	7,5m	9m	10,5m	12m	13,5m	15m	16,5m
	SG	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
HOCHSPRUNG	Entfernung	0,3m	0,6m	0,9m	1,2m	1,5m	1,8m	2,1m	2,4m	2,7m	3m	3,3m
	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 Fallwurf (SG 20) — falls der Wurf um 4 oder weniger misslingt

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