

# KI MYSTIC

Moine  
Niveau

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

$$\left. \begin{array}{l} + CA \\ + DMD \end{array} \right\} = \text{SAG} + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

Ce bonus ne s'applique que sans armure, pas encombré et pas sans défense

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{4} \right) \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + \text{SAG}$$

Niveau		
1	Etourdi	Pas d'action ce tour-ci Perd le bonus de <b>DEX</b> à la CA; -2 CA
4	Fatigué	Ne peut pas courir ou charger -2 Force et Dextérité
8	Malade	-2 aux jets d'attaque, de dommages, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique
12	Hébété	Peut faire une action simple ou de mouvement, pas les deux
16	Aveuglé	Perd le bonus de <b>DEX</b> à la CA; -2 CA -4 aux compétences <b>FOR</b> et <b>DEX</b> , Perception 50% risque de manquer son attaque Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse
ou		
	Assourdi	-4 initiative; 20% de chance de louper lors d'une attaque -4 aux jets de perception en opposition loupe automatiquement les jets de perception basés sur le son
20	Paralysé	Pas d'action ce tour-ci Perd le bonus de <b>DEX</b> à la CA; -2 CA

## DONS SUPPLEMENTAIRES

	<input type="checkbox"/> Pris au dépourvu	<input type="checkbox"/> Reflexes de Combat
Niveau	<input type="checkbox"/> Parade de Projectile	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Esquive
1	<input type="checkbox"/> Science de la lutte	<input type="checkbox"/> Style du Scorpion
	<input type="checkbox"/> Lancer improvisé	
Niveau	<input type="checkbox"/> Poing de la Gorgone	<input type="checkbox"/> Science de la Bousculade
6	<input type="checkbox"/> Science du Désarmement	<input type="checkbox"/> Science de la Feinte
	<input type="checkbox"/> Science du Croc en Jambe	<input type="checkbox"/> Mobilité
Niveau	<input type="checkbox"/> Critique Amélioré	<input type="checkbox"/> Fureur de la Méduse
10	<input type="checkbox"/> Capture de projectiles	<input type="checkbox"/> Attaque en Mouvement

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Niveau	POINTS DE VIE SOIGNÉS	Niveau de moine
7	$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] =$	

## PAUME VIBATOIRE

Niveau	CARQUOIS JOUR	Niveau de moine
	$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] \text{ jours} =$	

$$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left( \frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + \text{SAG}$$

## 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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Niveau	Considéré comme Planaire
20	Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.
	Réduction de Dommages 10/chaotique

## MOINE

Moine Niveau	Bonus Dons	Dommages de Frappe à Mains Nues Pte / Grd	Bonus de Classe d'Armure	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques Traiter les mains, pieds, genoux et coudes comme des armes Etourdi (ou autres effets) la cible pour un round
2	■		Evasion	Annule tout dégât en cas de jet de Réflexes réussi
3			Déplacement accéléré +3 m Entraînement aux manœuvres Réserve de ki	qui donne +4 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de <b>BBA</b> Pour calculer P Insight bonus to knowledge and skills
4		d8 d6 / 2d6	Réserve de ki (magique) Chute ralentie 6 m	Considérer les attaques à mains nues comme des armes magiques Chute ralentie
5			Saut en Hauteur Mystic Insight	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter +20 aux jets de saut - 1 point de Ki Ally may re-roll attack or save - 2 ki points
6	■		Déplacement accéléré +6 m Chute ralentie 9 m	qui donne +8 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
7			Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8		d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
9			Évasion améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté qui donne +12 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
10	■		Réserve de ki (loyale) Chute ralentie 15 m	Considère les attaques à mains nues comme des armes Loyales
11			Mystic Visions	Receive enlightenment while you rest - 2 ki points
12		2d6 d10 / 3d6	Pas chassé Déplacement accéléré +12 m Chute ralentie 18 m	Se faufile magiquement dans les espaces - 2 points de ki qui donne +16 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
13			Mystic Presence +2	Insight bonus to AC and CMD
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Main tremblante Déplacement accéléré +15 m	Mort différée qui donne +20 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
16		2d8 2d6 / 3d8	Réserve de ki (adamantium) Chute ralentie 24 m	Traiter attaques à mains nues comme des armes en adamantine
17			ÉTERNELLE JEUNESSE Langue du Soleil et de la Lune	Pas de pénalités dues à l'âge ou le vieillissement artificiel Parler à n'importe quelle créature vivante
18	■		Déplacement accéléré +18 m Chute ralentie 27 m	qui donne +24 aux tests d'Acrobaties relatifs à des sauts
19			Mystic Persistence	20ft aura of luck - 2 or more ki points
20		2d10 2d8 / 4d8	Perfection de l'être Chute ralentie Toute distances Mystic Presence +4	Considéré comme un extérieur

## Réserve de ki

CAPACITÉ DE LA RÉSERVE DE KI	Niveau	Niveau		Réserve de ki
$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \text{SAG}$	3	4	$= 2 + \left( \frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + \text{SAG}$	$\left[ \begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$

+2 à tous les tests de Connaissances pour autant que vous ayez au moins 1 point de ki dans votre réserve  
As a swift action, gain +4 insight bonus to any skill or ability check, at a cost of 1 ki point

## ACROBATIE

SE DEPLACER DANS DES CASES CONTROLEES	DD Acrobaties = Adversaire CMD	à la moitié de la vitesse +10 pour se déplacer à pleine vitesse
TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI	DD d'Acrobaties = 5 + Adversaire DMD	à la moitié de la vitesse +10 pour se déplacer à pleine vitesse
Distance	1,5 m 3 m 4,50 m 6,00 m 7,50 m 9m 10,50 m 12,00 m 13,50 m 15,00 m 16,50 m	
SAUT EN LONGUEUR	5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55	
Distance	0,30 m 0,60 m 0,90 m 1,20 m 1,5 m 1,80 m 2,10 m 2,40 m 2,70 m 3 m 3,30 m	
SAUT EN HAUTEUR	DD 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44	
	Compétence d'acrobaties +4	chaque 10pds au dessus de votre déplacement standard de 30pds
SE RATTRAPER	DD 20 Sauvegarde Reflexes	si vous loupez un saut de 4 ou moins
CHUTE	DD 15 Acrobaties	Pour ignorer 3m de dégâts de chute