

# KI MYSTIC

Niveau  
de Moine

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

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

## COUP ETOURDISSANT

### COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

**1** Etourdi Pas d'action ce tour-ci  
Perd le bonus de **DEX** 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 **DEX** à la **CA**; -2 **CA**  
-4 aux compétences **FOR** et **DEX**, Perception  
50% risque de manquer son attaque  
Test d'Acrobaties DD10 pour se déplacer à plus de la moitié de sa vitesse

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 **DEX** à la **CA**; -2 **CA**

## DONS SUPPLEMENTAIRES

- ☐ Pris au dépourvu ☐ Reflexes de Combat  
☐ Parade de Projectile ☐ ☐ Esquive  
☐ Science de la lutte ☐ Style du Scorpion  
☐ Lancer improvisé

☐ Poing de la Gorgone ☐ Science de la Bousculade  
☐ Science du Désarmement ☐ Science de la Feinte  
☐ Science du Croc en Jambe ☐ Mobilité

☐ Critique Amélioré ☐ Fureur de la Méduse  
☐ Capture de projectiles ☐ Attaque en Mouvement

## PERFECTION DE L'ÊTRE

### POINTS DE VIE SOIGNES

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

## PAUME VIBATOIRE

### CARQUOIS JOUR

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

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

## 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

Considéré comme Planaire

Immunisé à Charme Personne et autres effets qui ciblent les non-planaires.

Réduction de Dommages 10/chaotique

# MOINE

Niveau Bonus de Moine Dons à Dommages de Frappe à Mains Nues

Niveau	Bonus de Moine	Dons	Dommages de Frappe à Mains Nues	Bonus de Classe d'Armure	Utiliser une attaque à outrance pour plus d'attaques
1	■	d6	d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Poing immobilisant	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 / 2d6	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 adamantium
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

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

+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	9 m	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	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Compétence d'acrobaties +4 chaque 10 pds au dessus de votre déplacement standard de 30 pds

SE RATTRAPER

DD 20 Sauvegarde Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobaties Pour ignorer 3m de dégâts de chute