

KI MYSTIC

Niveau
de Moine

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS



DMD BONUS



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

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR



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



COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

DD DU JET DE VIGUEUR



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

Niveau

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

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 **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

Niveau

1

Niveau

6

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

Niveau

10

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

PERFECTION DE L'ÊTRE

POINTS DE VIE

Niveau SOIGNES

7



Niveau de moine

$$= \text{SAG} + \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + \text{SAG}$$

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR

Niveau

15



Niveau de moine

$$\left\{ \begin{array}{l} \text{Niveau de moine} \end{array} \right\} = \text{SAG} + \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + \text{SAG}$$

DD DU JET DE VIGUEUR

Niveau

15



Niveau de Moine

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

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

Niveau

19

PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau

20

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

1



d6
d4 / d8

Bonus de Classe d'Armure
Défuge 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 **BBA** 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 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

Niveau Niveau

3

4

Niveau de moine

Réserve de ki



$$= \text{SAG} + \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + \text{SAG}$$

$$= 2 + \left(\frac{\text{Niveau de moine}}{2} \right) + \text{SAG}$$



+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