

# 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

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



### COUP ETOURDISSANT AUJOURD'HUI

### DD DU JET DE VIGUEUR

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

Niveau 1	Etourdi	Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de <b>DEX</b> à la <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>
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	Lose <b>DEX</b> bonus to <b>AC</b> ; -2 <b>AC</b> -4 on <b>STR</b> and <b>DEX</b> skills, opposed Perception 50% miss chance when attacking DC 10 Acrobatics to move more than half speed
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 Per le bonus de <b>DEX</b> à la <b>CA</b> ; -2 <b>CA</b>

## DONS SUPPLEMENTAIRES

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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Niveau 7	POINTS DE VIE SOIGNES	Niveau de moine
	$\left[ \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right] =$	

## PAUME VIBATOIRE

Niveau 15	CARQUOIS JOURS	Niveau de moine
	$\left[ \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right] \text{ jours} =$	

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

## 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

## PERFECTION DE L'ÊTRE

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

# MOINE

Niveau de Moine	Dommages de Frappe à Mains Nues	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 Ki Pool	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de <b>BBA</b> Pour calculer <b>F</b> Insight bonus to knowledge and skills
4	d8 d6 / 2d6	Résèrve de Ki (Magie) 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	(which grants +8 to Acrobatics checks for jumping)
7		Intégrité du Corps	Soigner ses blessures - 2 points de Ki
8	d10 d8 / 2d8	Chute ralentie 12 m	
9		Evasion Améliorée Déplacement accéléré +9 m	Ne prend que la moitié des dégâts sur un jet de réflexes raté (which grants +12 to Acrobatics checks for jumping)
10		Résèrve de Ki (Loyal) 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 (which grants +16 to Acrobatics checks for jumping)
13		Mystic Presence +2	Insight bonus to <b>AC</b> and <b>CMD</b>
14		Chute ralentie 21 m	
15		Main tremblante Déplacement accéléré +15 m	Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16	2d8 2d6 / 3d8	Résèrve de Ki (adamantine) 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	(which grants +24 to Acrobatics checks for jumping)
19		Mystic Persistence	20ft aura of luck - 2 or more ki points
20	2d10 2d8 / 4d8	Perfect Self Chute ralentie Toute distances Mystic Presence +4	Considéré comme un extérieur

## Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE	Niveau	Niveau	Réserve de ki
	3	4	
$\left[ \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right] = \text{SAG}$		$= 2 + \left( \frac{\text{Niveau de moine}}{4} \right) + \text{SAG}$	$\left[ \frac{\text{Niveau de Moine}}{4} \right] =$

+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

## ACROBATIE

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