

KI MYSTIC

Moine
Niveau

BONUS DE CLASSE D'ARMURE

CA BONUS



DMD BONUS



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

(arrondi à l'inférieur)

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

COUP ETOURDISSANT

COUP ETOURDISSANT PAR JOUR

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

(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 Per 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	Lose DEX bonus to AC ; -2 AC -4 on STR and DEX 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 DEX 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

POINTS DE VIE

$$\text{Niveau} \quad \text{SOIGNES} \quad \text{Niveau de moine}$$

$$7 \quad \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right]$$

PAUME VIBATOIRE

CARQUOIS JOUR

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

$$\text{Niveau} \quad \text{DD DU JET DE VIGUEUR} \quad \text{Moine Niveau}$$

$$15 \quad \left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = 10 + \left(\frac{\text{Moine Niveau}}{2} \right) + \text{SAG}$$

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

Considéré comme Planaire

Niveau 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 Ki Pool	(which grants +4 to Acrobatics checks for jumping) Utiliser votre Niveau de Moine à la Place de BBA Pour calculer F Insight bonus to knowledge and skills
4		d8 d6 / d6	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 / d8	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 / d6	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 AC and CMD
14	■		Chute ralentie 21 m	
15			Main tremblante Déplacement accéléré +15 m	Mort différée (which grants +20 to Acrobatics checks for jumping)
16		2d8 d6 / d8	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 d8 / d8	Perfect Self Chute ralentie Toute distances Mystic Presence +4	Considéré comme un extérieur

Réserve de ki

RESERVE DE KI CAPACITE

$$\left[\begin{array}{c} \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \\ \square\square\square\square \end{array} \right] = \text{SAG}$$

Niveau Niveau

3

4

Niveau de moine

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

Réserve de ki



+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

DD Acrobatics = Adversaire **CMD**

à la moitié de la vitesse

+10 pour se déplacer à pleine vitesse

TRAVERSER LA CASE D'UN ENNEMI

DD d'Acrobatics = 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	9,00 m	10,50 m	12,00 m	13,50 m	15,00 m	16,50 m
SAUT EN LONGUEUR	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
SAUT EN HAUTEUR	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 Reflexe si vous loupez un saut de 4 ou moins

CHUTE

DD 15 Acrobatics Pour ignorer 3m de dégâts de chute