

# KI MYSTIC

Moine  
Niveau

## BONUS DE CLASSE D'ARMURE

### CA BONUS

+ CA

### DMD BONUS

+ DMD

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

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 DC

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

Niveau		
1	Etourdi	Pas d'action ce tour-ci Per le bonus de <b>DEX DEX</b> à la <b>AC</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 DEX</b> à la <b>AC</b> ; -2 <b>CA</b>

## 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"/> CritiqueAmélioré	<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

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

### DD DU JET DE DC

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

## 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.  
19 Aura lasts 1 round for every 2 ki points spent

## PERFECTION DE L'ÊTRE

Considéré comme Planaire

Niveau 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	Armour Class Bonus	
1	■	d6 d4 / d8	Déluge de coups Combat à mains nues Stunning Fist	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 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			High Jump Mystic Insight	Ajouter votre niveau de Moine aux jets d'Acrobaties pour sauter +20aux 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			Wholeness of Body	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			Quivering Palm 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

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

Niveau Niveau

3

4

Niveau de moine

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

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

## ACROBATICS

### 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
<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 Reflexesi vous loupez un saut de 4 ou moins

### CHUTE

DD 15 Acrobatics pour ignorer 10pds de dommages de chute