

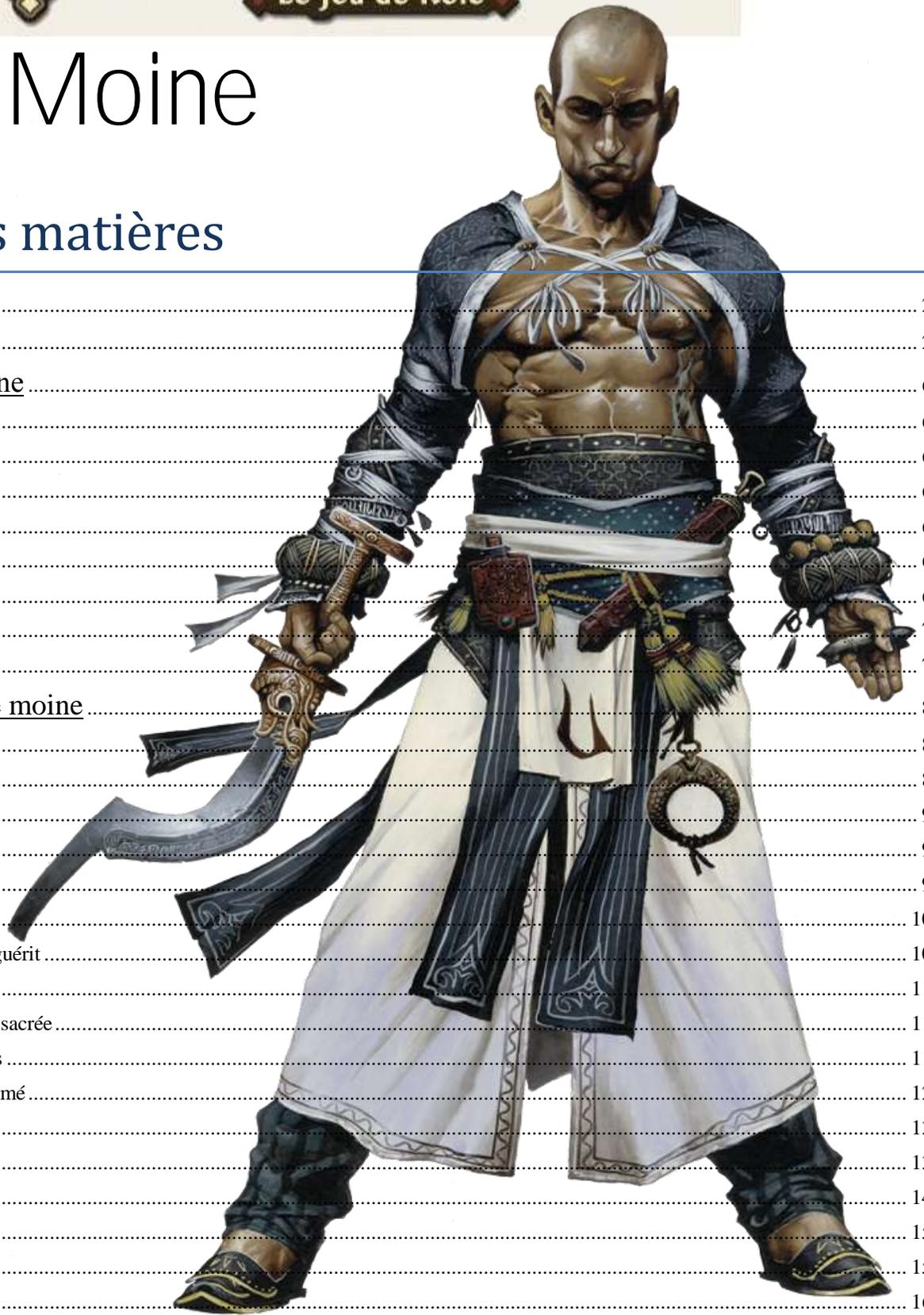
# PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

## Le Moine

### Table des matières

<u>Le moine</u> .....	2
Descriptif de la classe .....	2
<u>Les vœux du moine</u> .....	6
Vœu de célibat .....	6
Vœu des chaînes .....	6
Vœu de jeun .....	6
Vœu de paix .....	6
Vœu de pauvreté .....	6
Vœu de propreté .....	6
Vœu de silence .....	7
Vœu de vérité .....	7
<u>Les archétypes de moine</u> .....	8
Adeptes des armes .....	8
Archer zen .....	8
Artiste martial .....	9
Maître des écoles .....	9
Maître des manœuvres .....	9
Maître ivre .....	10
Moine de la main qui guérit .....	10
Moine de la Main vide .....	11
Moine de la montagne sacrée .....	11
Moine des quatre vents .....	11
Moine du fantôme affamé .....	12
Moine du lotus .....	13
Moine fluide .....	13
Moine qingong .....	14
Mystique ki .....	15
Sensei .....	15
Sohei .....	16
Tetori .....	16



# Le moine

Pour certains individus réellement exemplaires, l'art du combat ne se limite pas au champ de bataille : il s'agit d'un mode de vie, d'une doctrine, d'un état d'esprit. Ces artistes-combattants recherchent des méthodes de combat qui transcendent les épées et les boucliers. Ils découvrent que la nature les a dotés d'armes tout aussi capables d'affaiblir ou de tuer que les lames. Il s'agit des moines, qu'on appelle ainsi parce qu'ils adhèrent à d'anciennes philosophies et à une discipline martiale stricte. Qu'il s'agisse d'ascètes avec un penchant pour le combat ou de pugilistes qui ont appris sur le tas, ils font de leur corps de véritables armes de guerre. Les moines suivent la voie de la discipline, et ceux qui possèdent suffisamment de volonté pour rester sur ce chemin découvrent en eux non pas qui ils sont, mais ce qu'ils sont destinés à devenir.

**Rôle.** Les moines excellent lorsqu'il s'agit de surmonter les dan-

gers les plus périlleux. Ils frappent où on s'y attend le moins et profitent de tous les points faibles de l'ennemi. Rapides et doués au combat, ils peuvent se déplacer facilement sur le champ de bataille pour prêter main-forte à leurs alliés là où on a le plus besoin d'eux.

**Voir aussi les vœux.**

**Voir les archétypes du moine.** Adeptes des armes (APG) / Archer zen (APG) / Artiste martial (UC) / Maître des écoles (UC) / Maître des manœuvres (UC) / Maître ivre (APG) / Moine de la main qui guérit (APG) / Moine de la main vide (APG) / Moine de la montagne sacrée (APG) / Moine des quatre vents (APG) / Moine du fantôme affamé (APG) / Moine du lotus (APG) / Moine fluide (UC) / Moine qingong (UM) / Mystique ki (APG) / Sensei (UC) / Sohei (UC) / teteri (UC).

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial	Déluge de coups	Dégâts à mains nues*	Bonus de CA	Déplacement accéléré
1	+0	+2	+2	+2	don supplémentaire, déluge de coups, coup étourdissant, combat à mains nues	-1/-1	1d6	+0	+0 m
2	+1	+3	+3	+3	don supplémentaire, esquive totale	+0/+0	1d6	+0	+0 m
3	+2	+3	+3	+3	déplacement accéléré, entraînement aux manœuvres offensives, sérénité	+1/+1	1d6	+0	+3 m (2 c)
4	+3	+4	+4	+4	réserve de ki (magique), chute ralentie 6 m	+2/+2	1d8	+1	+3 m (2 c)
5	+3	+4	+4	+4	sauts puissants, pureté physique	+3/+3	1d8	+1	+3 m (2 c)
6	+4	+5	+5	+5	don supplémentaire, chute ralentie 9 m	+4/+4/-1	1d8	+1	+6 m (4 c)
7	+5	+5	+5	+5	réserve de ki (fer froid/argent), plénitude physique	+5/+5/+0	1d8	+1	+6 m (4 c)
8	+6/+1	+6	+6	+6	chute ralentie 12 m	+6/+6/+1/+1	1d10	+2	+6 m (4 c)
9	+6/+1	+6	+6	+6	esquive surnaturelle	+7/+7/+2/+2	1d10	+2	+9 m (6 c)
10	+7/+2	+7	+7	+7	don supplémentaire, réserve de ki (loyale), chute ralentie 15 m	+8/+8/+3/+3	1d10	+2	+9 m (6 c)
11	+8/+3	+7	+7	+7	corps de diamant	+9/+9/+4/+4/-1	1d10	+2	+9 m (6 c)
12	+9/+4	+8	+8	+8	pas chassé, chute ralentie 18 m	+10/+10/+5/+5/+0	2d6	+3	+12 m (8 c)
13	+9/+4	+8	+8	+8	âme de diamant	+11/+11/+6/+6/+1	2d6	+3	+12 m (8 c)
14	+10/+5	+9	+9	+9	don supplémentaire, chute ralentie 21 m	+12/+12/+7/+7/+2	2d6	+3	+12 m (8 c)
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	paume vibratoire	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2d6	+3	+15 m (10 c)
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	réserve de ki (adamantium), chute ralentie 24 m	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1	2d8	+4	+15 m (10 c)
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	éternelle jeunesse, langue du soleil et de la lune	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d8	+4	+15 m (10 c)
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	don supplémentaire, chute ralentie 27 m	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d8	+4	+18 m (12 c)
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	désertion de l'âme	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d8	+4	+18 m (12 c)
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	perfection de l'être, chute ralentie (n'importe quelle distance)	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d10	+5	+18 m (12 c)

(\* ) Il s'agit de la valeur pour les moines de taille M. Voir le texte pour les moines de taille P ou G.

## Descriptif de la classe

**Alignement.** N'importe quel alignement loyal.

**Dés de vie.** d8.

**Compétences de classe.** Les compétences de classe du moine sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connais-

sances (histoire) (Int), Connaissances (religion) (Int), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag) et Représentation (Cha).

**Points de compétence par niveau.** 4 + modificateur d'Intelligence.

**Armes et armures.** Le moine est formé au maniement des armes suivantes : arbalète (légère ou lourde), bâton, ceste<sup>APG</sup>, coup de poing américain<sup>APG</sup>, dague, épée courte, épée du temple<sup>APG</sup>, épieu, fronde, gourdin, hachette, javeline, kama, lance, nunchaku, sai, shuriken et siangham.

Le moine n'est formé ni au port d'armures ni à l'utilisation de boucliers.

Lorsqu'il porte une armure ou utilise un bouclier, ou encore lorsqu'il transporte une charge lourde ou intermédiaire, un moine perd son bonus à la CA ainsi que ses aptitudes de déplacement accéléré et de déluge de coups.

**Bonus à la CA (Ext).** Tant qu'il ne porte pas d'armure et qu'il n'est pas encombré, un moine ajoute son bonus de Sagesse (s'il en a un) à sa CA et à son DMD. De plus, il obtient un bonus de +1 à la CA et au DMD au niveau 4. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux de moine par la suite, jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20.

Ces bonus à la CA s'appliquent aussi contre les attaques de contact ou lorsque le moine est pris au dépourvu. Il les perd s'il est immobilisé, s'il est sans défense ou s'il porte une armure ou un bouclier ou transporte une charge intermédiaire ou lourde.

**Déluge de coups (Ext).** Dès le niveau 1, un moine peut faire pleuvoir un déluge de coups lors d'une attaque à outrance. Dans ce cas, il peut porter une attaque supplémentaire à condition d'accepter une pénalité de -2 sur tous ses jets d'attaque, comme s'il utilisait le don Combat à deux armes. Les attaques en question peuvent être n'importe quelle combinaison d'attaques à mains nues et d'attaques utilisant des armes de moines (il n'est pas nécessaire d'utiliser deux armes différentes pour tirer parti de cette capacité). Pour déterminer les bonus de ces attaques, on considère que le bonus de base à l'attaque du moine est égal à son niveau de moine. Pour toutes les autres considérations (comme pour déterminer si le moine remplit les conditions d'un don ou d'une classe de prestige), le moine utilise son bonus de base à l'attaque normal.

Au niveau 8, le moine peut porter deux attaques supplémentaires lorsqu'il fait pleuvoir un déluge de coups, comme s'il utilisait le don Science du combat à deux armes (même s'il ne remplit pas les conditions de ce don).

Au niveau 15, il peut porter trois attaques supplémentaires lorsqu'il fait pleuvoir un déluge de coups, comme s'il utilisait le don Combat à deux armes supérieur (même s'il ne remplit pas les conditions de ce don).

Le moine ajoute son bonus de Force entier aux jets de dégâts pour toutes les attaques du déluge de coups qui touchent, même celles qu'il porte avec une arme tenue à deux mains ou avec une arme secondaire. Il peut remplacer une des attaques à mains nues d'un déluge de coups par une manœuvre offensive de désarmement, de destruction ou de croc-en-jambe. Lors d'un déluge de coups, le moine ne peut utiliser que des attaques à mains nues ou des armes spéciales de moines, aucune autre arme. Si le moine dispose d'attaques naturelles, il ne peut les utiliser ni dans un déluge de coups ni en plus d'un déluge de coups.

### Combat à mains nues

Un moine de niveau 1 reçoit le don Science du combat à mains nues comme don supplémentaire. Ses attaques peuvent venir de ses poings, mais aussi de ses pieds, de ses coudes ou de ses genoux. Cela signifie qu'un moine peut même porter des attaques « à mains nues » alors que ses deux mains sont occupées à porter quelque chose. De plus, la notion d'attaque secondaire n'a pas de sens

quand il se bat à mains nues. Un moine bénéficie donc toujours de son bonus de Force entier sur les jets de dégâts à mains nues.

En règle générale, les attaques à mains nues du moine infligent des dégâts létaux, mais le moine peut choisir d'infliger des dégâts non létaux sans devoir subir un malus au jet d'attaque. Ce même choix lui est offert en situation de lutte.

L'attaque à mains nues du moine est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle pour les sorts et effets qui altèrent ou améliorent l'un ou l'autre de ces deux types d'armes.

Les attaques à mains nues d'un moine infligent plus de dégâts que la normale, comme indiqué dans la Table Le Moine. Les dégâts de cette table concernent uniquement les moines de taille M.

Dégâts à mains nues des moines de taille P ou G		
Niveau	Dégâts (taille P)	Dégâts (taille G)
1-3	1d4	1d8
4-7	1d6	2d6
8-11	1d8	2d8
12-15	1d10	3d6
16-19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

Les moines de taille P infligent des dégâts moins importants, tandis que ceux de taille G infligent des dégâts plus élevés, comme indiqué dans la table suivante.

**Dons supplémentaires.** Aux niveaux 1 et 2 et tous les quatre niveaux suivants, un moine peut choisir un don supplémentaire.

Ces dons doivent être choisis dans la liste suivante : Attaques réflexes, École du scorpion, Esquive, Lancer improvisé, Parade de projectiles, Science de la lutte et Surprise.

Au niveau 6, les dons suivants s'ajoutent à la liste : Poing de la gorgone, Science de la bousculade, Science de la feinte, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement et Souplesse du serpent.

Au niveau 10, les dons suivants s'ajoutent à la liste : Attaque éclair, Fureur de la méduse, Capture de projectiles, Lancer ki<sup>APG</sup> et Science du critique.

Au niveau 14, le don suivant s'ajoute à cette liste : Science du lancer ki<sup>APG</sup>, Entrave à distance<sup>AdG</sup>

Le moine peut choisir un de ces dons comme don supplémentaire même s'il ne remplit pas les conditions requises.

**Coup étourdissant (Ext).** Au niveau 1, le moine obtient le don Coup étourdissant comme don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions. Au niveau 4 et tous les quatre niveaux suivant, le moine acquiert la capacité d'appliquer un nouvel état préjudiciable à la cible de son coup étourdissant. La cible subit l'état choisi pendant un round (au lieu d'être étourdie) si son jet de sauvegarde échoue. Au niveau 4, le moine peut choisir de rendre la cible fatiguée. Au niveau 8, il peut la rendre fiévreuse pendant une minute. Au niveau 12, il peut la rendre chancelante pour 1d6+1 rounds. Au niveau 16, il peut l'aveugler ou la rendre sourde de manière permanente. Au niveau 20, il peut la paralyser pour 1d6+1 rounds. Le moine choisit l'état préjudiciable qu'il désire infliger avant de faire son jet d'attaque. Ces effets ne se cumulent pas (une créature rendue fiévreuse par cette capacité ne deviendra ainsi pas nauséuse si elle est affectée par un nouveau Coup étourdissant), mais les coups supplémentaires augmentent la durée de l'état préjudiciable initial.

**Esquive totale (Ext).** À partir du niveau 2, le moine peut esquiver de nombreuses attaques de zone. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié, il ne subit pas le moindre dégât. Un moine portant une

armure ou une charge intermédiaire ou lourde ou qui se trouve sans défense perd les avantages de l'esquive totale.

**Déplacement accéléré (Ext).** À partir du niveau 3, un moine obtient un bonus d'altération à sa vitesse de déplacement au sol, comme indiqué dans la Table "Le Moine". Il perd ce bonus s'il porte une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

**Entraînement aux manœuvres offensives (Ext).** Au niveau 3, le moine utilise son niveau de moine au lieu de son bonus de base à l'attaque lorsqu'il calcule son bonus de manœuvre offensive. Les bonus de base à l'attaque provenant d'autres classes ne sont pas modifiés et se cumulent normalement.

**Sérénité (Ext).** Un moine de niveau 3 bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de type enchantement.

### Réserve de ki (Sur) et Vœux

- **Réserve de ki.** À partir du niveau 4, le moine dispose d'une réserve de points ki, une énergie surnaturelle qu'il peut utiliser pour accomplir des exploits étonnants. Cette réserve contient un nombre de points égal à la moitié du niveau du moine + son modificateur de Sagesse. Tant qu'il reste au moins 1 point ki dans la réserve du moine, celui-ci peut effectuer une frappe ki. Au niveau 4, les attaques à mains nues lors d'une frappe ki sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction de dégâts des créatures. Au niveau 7, les attaques à mains nues du moine sont considérées comme des armes en fer froid et en argent pour ce qui est d'ignorer la réduction de dégâts des créatures. Au niveau 10, ses attaques à mains nues sont également considérées comme des armes Loyales pour déterminer si elles ignorent les réductions de dégâts. Au niveau 16, elles sont considérées comme des armes en adamantium pour déterminer si elles ignorent les réductions de dégâts ou la solidité des objets.

En dépensant 1 point de sa réserve de ki, le moine peut ajouter une attaque supplémentaire à un déluge de coups (cette attaque supplémentaire utilise son bonus d'attaque le plus élevé). Il peut également dépenser 1 point pour augmenter sa vitesse de déplacement de 6 m pendant 1 round. Finalement, le moine peut dépenser 1 point de sa réserve de ki pour gagner un bonus d'esquive de +4 à sa CA pendant 1 round. Chacune de ces options requiert une action rapide. D'autres manières d'utiliser les points ki s'offrent au moine lorsqu'il progresse en niveau.

La réserve de ki du moine se renouvelle chaque matin après huit heures de repos ou de méditation (qui ne doivent pas forcément être consécutives).

- **Vœux.** Un moine peut discipliner son corps pour stocker plus de ki en respectant scrupuleusement un vœu. Tant qu'il s'y tient, sa réserve de ki augmente du montant indiqué dans la description du vœu. Tous les vœux comportent un inconvénient ou une limite pour contrebalancer cette hausse. Un moine peut prononcer un vœu à n'importe quel niveau mais il ne peut pas l'appliquer à sa réserve de ki tant qu'il n'a pas gagné une réserve de ki comme pouvoir de classe. Un moine qui prononce un vœu ne peut plus jamais bénéficier du pouvoir de classe sérénité, même s'il brise son vœu.

Si un moine brise volontairement et sciemment un vœu, sa réserve de ki tombe à 0 (comme s'il avait dépensé tous ses points) et il ne peut plus la remplir ni utiliser de pouvoirs qui exigent du ki tant qu'il ne s'est pas racheté. Cette rédemption exige qu'il reprenne ses vœux et subisse un sort de pénitence. Une fois que le moine s'est racheté, sa réserve de ki revient à la normale (sans le bonus du vœu). S'il respecte le vœu brisé pendant un mois complet, il récupère aussi les points de ki supplémentaires dus au vœu

et peut alors choisir de vivre à nouveau en accord avec ce vœu ou d'y renoncer sans malus. Quand un moine renonce ainsi à un vœu, il ne peut plus jamais bénéficier de points de ki supplémentaires grâce à ce vœu précis.

Un moine peut prononcer plusieurs vœux. Leurs effets et leur augmentation de réserve de ki se cumulent. Si un moine viole un vœu, la rédemption lui permet de se servir à nouveau de l'amélioration due aux autres vœux mais le ki supplémentaire issu du vœu brisé ne reviendra pas avant un mois de dévotion (en effet, une fois que le moine s'est racheté, la violation du vœu n'a plus aucun effet sur les autres).

**Chute ralentie (Ext).** À partir du niveau 4, lorsque le moine se trouve assez près d'une paroi pour pouvoir la toucher, il peut l'utiliser pour freiner sa chute. Au début, cette aptitude permet de réduire les dégâts résultant de la chute en considérant que celle-ci s'effectuait sur une hauteur de 6 m de moins que sa hauteur réelle. La capacité du moine à ralentir sa chute (c'est-à-dire à en réduire les dégâts en ignorant une partie de la distance parcourue) s'améliore lorsque son niveau augmente et, finalement, au niveau 20, le moine ne subit plus aucun dégât en cas de chute à proximité d'une paroi.

**Sauts puissants (Ext).** Au niveau 5, le moine ajoute son niveau à tous les tests d'Acrobaties relatifs à des sauts (verticaux ou horizontaux). De plus, on considère qu'il dispose toujours d'un élan (même si ce n'est pas le cas en pratique). En dépensant 1 point de sa réserve de ki (ce qui nécessite une action rapide) le moine gagne pendant 1 round un bonus de +20 à tous les tests d'Acrobaties relatifs à des sauts.

**Pureté physique (Ext).** Au niveau 5, le moine développe une immunité à toutes les maladies, même celles qui sont d'origine surnaturelle ou magique.

**Plénitude physique (Sur).** Dès le niveau 7, le moine est capable de se soigner par une action simple. Il peut récupérer un nombre de points de vie égal à son niveau de moine en utilisant 2 points de sa réserve de ki.

**Esquive surnaturelle (Ext).** Au niveau 9, l'esquive totale du moine s'améliore. Face aux attaques permettant un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il continue à ne subir aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi mais, en plus, il ne subit que la moitié des dégâts en cas d'échec du jet de sauvegarde. Le moine ne bénéficie pas de cette capacité s'il est sans défense.

**Corps de diamant (Sur).** Au niveau 11, le moine développe une immunité à tous les types de poisons.

**Pas chassé (Sur).** À partir du niveau 12, le moine peut se déplacer instantanément d'un endroit à un autre comme à l'aide du sort *porte dimensionnelle*. Chaque utilisation de cette capacité nécessite une action de mouvement et coûte 2 points de ki. Le niveau de lanceur de sorts du moine pour cet effet est égal à son niveau de moine. Seul le moine peut se déplacer ainsi : il ne peut amener personne avec lui.

**Âme de diamant (Ext).** Au niveau 13, le moine acquiert une résistance à la magie égale à son niveau de moine actuel + 10. Pour pouvoir l'affecter à l'aide d'un sort, son adversaire doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat égal ou supérieur à la RM du moine.

**Paume vibratoire (Sur).** Dès le niveau 15, le moine peut utiliser cette redoutable attaque lui permettant de transmettre des vibrations dangereuses à sa cible, qui peuvent devenir fatales quand il le désire. Le personnage peut se servir de la paume vibratoire une fois

par jour et doit l'annoncer avant d'effectuer son jet d'attaque. Les créatures immunisées aux coups critiques ne sont pas affectées par ce pouvoir. Si le coup porte et si l'adversaire est blessé, les vibrations sont transmises avec succès au corps de la victime. À partir de ce moment, le moine peut décider de la tuer à tout instant (les vibrations persistent pendant un jour par niveau du moine). Dès qu'il prend cette décision (ce qui lui demande une action libre), la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau du moine + le modificateur de Sagesse du moine). En cas d'échec, elle meurt. Si elle réussit, les vibrations cessent et elle ne risque plus rien (mais elle peut subir une nouvelle attaque de paume vibratoire). Le moine ne peut activer plus d'un effet de paume vibratoire à la fois : si une victime est encore affectée par la paume vibratoire du moine et que celui-ci utilise cette capacité à nouveau, l'effet le plus ancien prend fin immédiatement.

**Éternelle jeunesse (Ext).** À partir du niveau 17, les affaiblissements de caractéristiques dus au vieillissement n'affectent plus le moine, pas plus que les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les affaiblissements qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas annulés pour autant. Le moine continue de vieillir et bénéficie des bonus qui en découlent. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

**Langues du soleil et de la lune (Ext).** À partir du niveau 17, le moine peut communiquer avec toutes les créatures vivantes.

**Désertion de l'âme (Sur).** Au niveau 19, le personnage peut devenir éthéré pendant une minute comme s'il utilisait le sort *passage dans l'éther*. Cette capacité s'active par une action de mouvement et coûte 3 points de ki. Seul le moine est affecté : il ne peut pas utiliser désertion de l'âme pour appliquer le même effet à d'autres créatures.

**Perfection de l'être.** Au niveau 20, le moine devient une entité magique. À partir de cet instant, il n'est plus considéré comme un humanoïde mais comme un Extérieur pour ce qui est des sorts et des effets magiques. De plus, le moine acquiert une réduction de dégâts de 10/chaotique, ce qui signifie qu'il ignore les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque portée avec une arme non-chaotique ou avec une arme naturelle d'une créature qui ne dispose pas d'une réduction de dégâts similaire. Contrairement aux autres Extérieurs, le moine peut être ramené à la vie, comme si son type de créature n'avait pas changé.

**Anciens moines.** Un moine cessant d'être Loyal ne peut plus gagner de niveau de moine mais conserve les pouvoirs acquis jusque-là.

# Les vœux du moine

*Les moines sont des chercheurs de connaissances, des idéalistes qui trouvent l'unité, l'illumination dans l'entraînement et la perfection du corps physique et de l'esprit conscient. Beaucoup de leurs pouvoirs dérivent du ki ou se reposent sur lui, cette forme d'énergie surnaturelle inhérente à l'esprit de chacun.*

Cette partie présente les vœux des moines, que tous les utilisateurs du ki peuvent prononcer pour augmenter leur réserve de ki.

**Les vœux du moine.** Un moine peut discipliner son corps pour stocker plus de ki en respectant scrupuleusement un vœu. Tant qu'il s'y tient, sa réserve de ki augmente du montant indiqué dans la description du vœu. Tous les vœux comportent un inconvénient ou une limite pour contrebalancer cette hausse. Un moine peut prononcer un vœu à n'importe quel niveau mais il ne peut pas l'appliquer à sa réserve de ki tant qu'il n'a pas gagné une réserve de ki comme pouvoir de classe. La possibilité de prononcer des vœux remplace le pouvoir de classe sérénité, même si le moine brise tous ses vœux.

Si un moine brise volontairement et sciemment un vœu, sa réserve de ki tombe à 0 (comme s'il avait dépensé tous ses points) et il ne peut plus la remplir ni utiliser de pouvoirs qui exigent du ki tant qu'il ne s'est pas racheté. Cette rédemption exige qu'il reprenne ses vœux et subisse un sort de *pénitence*. Une fois que le moine s'est racheté, sa réserve de ki revient à la normale (sans le bonus du vœu). S'il respecte le vœu brisé pendant un mois complet, il récupère aussi les points de ki supplémentaires dus au vœu et peut alors choisir de vivre à nouveau en accord avec ce vœu ou d'y renoncer sans malus. Quand un moine renonce ainsi à un vœu, il ne peut plus jamais bénéficier de points de ki supplémentaires grâce à ce vœu précis.

Un moine peut prononcer plusieurs vœux. Leurs effets et leur augmentation de réserve de ki se cumulent. Si un moine viole un vœu, la rédemption lui permet de se servir à nouveau de l'amélioration due aux autres vœux mais le ki supplémentaire issu du vœu brisé ne reviendra pas avant un mois de dévotion (en effet, une fois que le moine s'est racheté, la violation du vœu n'a plus aucun effet sur les autres).

## Vœu de célibat

Le moine doit s'abstenir de toute relation sexuelle ou activité physique intime. Un moine qui prononce ce vœu pousse cette résolution à l'extrême, au point de refuser de dormir dans la même pièce que quelqu'un d'autre ou de dormir à l'autre bout du camp par rapport au reste du groupe. Le moine célibataire n'est pas autorisé à toucher les autres ou à les laisser le toucher (ceci comprend les sorts de contact des alliés). Frapper des adversaires lors d'un combat et se faire frapper ne rentre pas dans la liste des interdits mais le moine doit fuir tout contact pacifique ou agréable. Un moine qui prononce ce vœu voit sa réserve de ki augmenter de 1 point par tranche de 5 niveaux de moine (+1 au minimum).

## Vœu des chaînes

Que ce soit par pénitence ou pour attirer l'attention sur les victimes de l'esclavage, le moine porte des chaînes aux poignets et aux chevilles, ce qui lui donne un malus de -1 aux jets d'attaque et à la CA et réduit ses déplacements de 3 mètres (2 c). S'il est temporairement incapable de porter ses chaînes, il peut transporter des pierres ou un autre fardeau (y compris une armure intermédiaire ou lourde) pour simuler cette souffrance. Un

moine qui prononce ce vœu voit sa réserve de ki augmenter de 1 point par tranche de 3 niveaux de moine (+1 au minimum).

## Vœu de jeun

Le moine ne mange que du riz (ou un autre aliment fade de base) et ne boit que de l'eau. Certains jours (généralement une fois par mois ou lors d'une fête religieuse), il peut manger une petite portion d'une autre nourriture simple et insipide pour garder une nutrition correcte. Le moine ne peut pas utiliser de tabac, de drogues, de potions ou d'objets alchimiques qu'il faut absorber, ni quoi que ce soit qui pourrait être considéré comme de la nourriture ou de la boisson. Un moine qui prononce ce vœu voit sa réserve de ki augmenter de 1 point par tranche de 6 niveaux de moine (+1 au minimum).

## Vœu de paix

Le moine cherche la paix et n'a recours à la violence qu'en dernier ressort. Au combat, il lui est interdit de porter le premier coup. Si on l'attaque, il doit utiliser l'action de combat sur la défensive ou de défense totale pendant les deux premiers rounds. Il doit toujours donner une chance de se rendre à son adversaire et il n'a pas le droit de tuer sciemment une créature qu'il pourrait convaincre de fuir ou de devenir un membre productif d'une société civilisée (ce qui exclut de nombreux monstres). La plupart des moines qui prononcent ce vœu apprennent à lutter et à immobiliser leurs adversaires avant de les attacher avec des nœuds spéciaux dont ils pourront se libérer s'ils y consacrent suffisamment d'efforts. Beaucoup de moines pacifiques sont végétariens. Un moine qui prononce ce vœu voit sa réserve de ki augmenter de 1 point par tranche de 5 niveaux de moine (+1 au minimum).

## Vœu de pauvreté

Un moine qui fait un vœu de pauvreté ne doit jamais accumuler plus de six possessions : des habits simples, une paire de sandales ou de chaussures, un bol, un sac, une couverture et un autre objet. Cinq de ces possessions doivent être des objets de facture simple mais le dernier peut avoir une certaine valeur (c'est souvent un souvenir qui a une grande importance personnelle pour le moine). Le moine ne doit jamais avoir plus d'argent sur lui que ce dont il a besoin pour se nourrir, se laver et se loger pendant une semaine dans de modestes conditions. Il ne peut pas emprunter ni transporter de richesses ou d'objets valant plus de 50 po et appartenant à autrui. Il peut accepter et utiliser des potions curatives (ou des objets magiques similaires consommables et donc par la suite sans valeur) si une autre créature les lui propose. Un moine qui prononce ce vœu voit sa réserve de ki augmenter de 1 point par niveau de moine.

## Vœu de propreté

Un moine qui prononce ce vœu doit se laver tous les jours. Il doit changer d'habits tous les jours ou juste après que ses robes se soient salies. Il doit conserver une apparence immaculée et tresser soigneusement ses cheveux ou les raser (les hommes doivent se raser de près). Le vœu du moine lui interdit de toucher volontairement une personne sale, malade, morte ou mortevivante (mais il est autorisé à purifier ou soigner les malades). En revanche, il peut utiliser une arme manufacturée pour attaquer ces créatures. Un moine qui prononce ce vœu voit sa ré-

serve de ki augmenter de 1 point par tranche de 5 niveaux de moine (+1 au minimum).

### Vœu de silence

Le moine n'a pas le droit de prononcer la moindre parole et il doit se montrer discret dans ses actions. Les bruits accidentels ou de combat (comme le son d'un poing ou d'une arme qui frappe un adversaire) n'affectent pas ce vœu mais la majorité des moines qui font vœu de silence choisissent leurs armes et leurs adversaires de façon à minimiser tout son. Le moine a le droit de faire un bruit non vocal pour avertir un tiers d'un danger (en frappant dans ses mains ou en tapant du pied par exemple). Il peut faire des gestes et des mouvements pour communiquer avec les autres (et utiliser le langage des signes) et il a le droit d'écrire. Un moine qui prononce ce vœu voit sa

réserve de ki augmenter de 1 point par tranche de 6 niveaux de moine (+1 au minimum).

### Vœu de vérité

Le moine n'a pas le droit de mentir délibérément ni de bluffer ni de dire des demi-vérités dans l'intention de tromper, ni d'exagérer, ni de dire de pieux mensonges, etc. Ceci s'applique à tous ses modes de communication. Si le moine se retrouve dans une situation où il arrivera malheur à autrui s'il dit la vérité, il peut garder le silence. De nombreux moines qui prononcent ce vœu font également vœu de silence pour montrer leur dévotion. Un moine qui prononce ce vœu voit sa réserve de ki augmenter de 1 point par tranche de 5 niveaux de moine (+1 au minimum).

# Les archétypes de moine

## Adeptes des armes

*Tous les moines s'entraînent à la fois au combat à mains nues et au combat armé mais l'adepte des armes cherche à ne plus faire qu'un avec ses armes et à les transformer en parfaites extensions de son propre corps. Grâce à leur entraînement, les adeptes des armes espèrent atteindre la perfection et se transformer en armes vivantes.*

**Coup parfait (Ext).** Au niveau 1, l'adepte des armes gagne Coup parfait comme don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions. Au niveau 10, le moine peut lancer trois jets d'attaque et choisir le meilleur résultat. Si un de ces jets est un critique potentiel, il peut choisir lequel des deux autres résultats servira de jet de confirmation. Cette capacité remplace Coup étourdissant.

**Voie du maître des armes (Ext).** Au niveau 2, l'adepte des armes gagne Arme de prédilection comme don supplémentaire pour une de ses armes de moines. Au niveau 6, il gagne Spécialisation martiale avec la même arme comme don supplémentaire, même s'il n'en satisfait pas les conditions. Cette capacité remplace Esquive totale.

**Esquive totale (Ext).** Au niveau 9, l'adepte des armes acquiert la capacité d'esquive totale. Cette capacité remplace Esquive surnaturelle.

**Instinct pour l'initiative (Ext).** Au niveau 17, l'adepte des armes n'a plus besoin de lancer de jet d'initiative. Il détermine lui-même son initiative : il choisit un résultat entre 1 et 20 et considère que c'est de la valeur indiquée par le dé. Cette capacité remplace Éternelle jeunesse.

**Puissance pure.** Au niveau 20, l'adepte des armes abandonne l'idéal de perfection de l'être pour devenir un véritable bastion des vertus physiques et mentales qui lui tiennent à cœur. Le moine gagne un bonus de +2 à la Force, à la Dextérité et à la Sagesse. Cette capacité remplace Perfection de l'être.

## Archer zen

*Certains moines cherchent à ne plus faire qu'un avec une arme en particulier : l'arc. Les archers zen ont choisi une arme que la plupart des autres moines négligent et recherchent la perfection dans la courbe du bois d'un arc, dans la tension de sa corde et dans le vol d'une flèche filant vers sa cible.*

**Armes et armures.** Les archers zen sont formés au maniement des arcs longs, des arcs courts, des arcs longs composites et des arcs courts composites en plus des armes accessibles aux autres moines.

**Déluge de coups (Ext).** Dès le niveau 1, un archer zen peut porter un déluge de coups lors d'une attaque à outrance, mais seulement lorsqu'il utilise un arc (même s'il s'agit d'une arme à distance). Il ne peut pas réaliser de déluge de coups avec ses attaques à mains nues ni avec d'autres armes. Un archer zen n'applique pas son bonus de Force aux jets de dégâts effectués au cours d'un déluge de coups, à moins qu'il n'utilise un arc composite. À part cela, le déluge de coups d'un archer zen fonctionne de la même manière que celui d'un moine ordinaire de même niveau.

Un archer zen ne peut pas utiliser Feu nourri ni Tir rapide lorsqu'il porte un déluge de coups avec son arc.

**Dons supplémentaires.** L'archer zen doit choisir ses dons supplémentaires parmi la liste suivante : Attaques réflexes, Esquive,

Parade de projectiles, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision et Tir rapide. Au niveau 6, les dons suivants s'ajoutent à la liste : et Feu nourri, Science du tir de précision, Souplesse du serpent, Tir avec concentration et Tir en retraite. Au niveau 10, les dons suivants s'ajoutent à la liste : Capture de projectiles, Science du critique, Tir en mouvement et Viser juste.

Le moine n'a pas besoin de remplir les conditions d'accès de ces dons pour pouvoir les choisir.

Ces listes remplacent les listes de dons supplémentaires des moines ordinaires.

**Coup parfait (Ext).** Au niveau 1, l'archer zen gagne Coup parfait comme don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions. Il peut utiliser Coup parfait avec n'importe quel arc.

Au niveau 10, le moine peut lancer trois jets d'attaque et choisir le meilleur résultat. Si un de ces jets est un critique potentiel, il peut choisir lequel des autres résultats servira de jet de confirmation. Cette capacité remplace Coup étourdissant.

**Voie de l'Arc (Ext).** Au niveau 2, l'archer zen gagne Arme de prédilection comme don supplémentaire pour un type d'arcs. Au niveau 6, il gagne Spécialisation martiale pour le même type d'arcs en tant que don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions d'accès. Cette capacité remplace Esquive totale.

**Archer zen (Ext).** Au niveau 3, l'archer zen peut utiliser son modificateur de Sagesse au lieu de son modificateur de Dextérité pour les attaques à distance effectuées avec un arc. Cette capacité remplace Entraînement aux manœuvres offensives.

**Maîtrise du tir à bout portant (Ext)..** Au niveau 3, un archer zen gagne Maîtrise du tir à bout portant comme don supplémentaire, même s'il n'en satisfait pas les conditions. Cette capacité remplace Sérénité.

**Réserve de ki (Sur).** Au niveau 4, en plus des capacités normales de sa réserve de ki, l'archer zen peut dépenser 1 point de sa réserve de ki pour augmenter le facteur de portée de son arc de 15 mètres (10 c) pendant 1 round.

**Flèches ki (Sur).** Au niveau 5, un archer zen peut dépenser 1 point de sa réserve de ki par une action rapide pour remplacer le dé de dégâts des flèches qu'il tire par celui de ses attaques à mains nues. Cela dure jusqu'au début de son prochain tour.

Par exemple, l'arc court d'un archer zen de taille M inflige normalement 1d6 points de dégâts. Avec cette capacité, ses flèches infligent 1d8 points de dégâts jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité remplace Pureté physique.

**Tir réflexe (Ext).** Au niveau 9, un archer zen peut porter des attaques d'opportunité en utilisant les flèches de son arc. Le moine contrôle les cases qu'il peut atteindre avec ses attaques à mains nues et reste limité à une attaque d'opportunité par round (à moins de posséder le don Attaques réflexes). Cette capacité remplace Esquive surnaturelle.

**Astuce de tir (Sur).** Au niveau 11, un archer zen parvient parfois à toucher des cibles qu'il manquerait en temps normal. En dépensant 1 point de sa réserve de ki par une action rapide, il peut ignorer un camouflage (simple). En dépensant 2 points, il peut ignorer un abri ou un camouflage total. En dépensant 3 points, il peut ignorer un abri total et même tirer des flèches vers des adversaires se trouvant derrière un coin. Il doit quand même être possible à la

flèche d'atteindre sa cible : si celle-ci se trouve à l'intérieur d'un bâtiment fermé sans porte ni fenêtre, elle ne peut pas être attaquée. Ces effets persistent pendant 1 round. Cette capacité remplace Corps de diamant.

**Arc canalisant le ki (Sur).** Au niveau 17, tant que l'archer zen possède au moins 1 point de ki dans sa réserve de ki, il peut attribuer aux flèches qu'il tire à l'aide de son arc la propriété de *focalisation ki*, ce qui lui permet d'utiliser ses attaques spéciales de ki comme si ses flèches étaient des attaques à mains nues. Cette capacité remplace Langue du soleil et de la lune.

## Artiste martial

*L'artiste martial recherche la maîtrise parfaite des arts martiaux à l'état pur, débarrassés des traditions monastiques. C'est un maître de la technique mais il est incapable d'utiliser son ki.*

**Alignement.** L'artiste martial appartient à n'importe quel alignement.

**Points de douleur (Ext).** Au niveau 3, l'artiste martial a suffisamment développé ses connaissances en anatomie humaine pour gagner un bonus de +1 aux jets de confirmation de coup critique. Le DD de son coup étourdissant et de sa paume vibratoire augmentent de 1. Ce pouvoir remplace sérénité.

**Maître des arts martiaux (Ext).** Au niveau 4, l'artiste martial peut utiliser son niveau de moine comme niveau de guerrier pour remplir les conditions requises pour un don lié au combat à mains nues ou aux armes de moine. Ce pouvoir remplace chute ralentie.

**Exploiter les faiblesses (Ext).** Au niveau 4, l'artiste martial peut, par une action rapide, observer une créature ou un objet pour déceler ses faiblesses. Il fait un test de Sagesse auquel il ajoute son niveau de moine, contre un DD de 10 + solidité de l'objet ou FP de la cible. S'il réussit, il gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour et toutes les attaques qu'il porte dans ce créneau ignorent la solidité ou la RD de la cible. L'artiste martial peut utiliser ce pouvoir avec une action rapide pour analyser les mouvements et l'expression d'une créature située dans un rayon de 9 mètres (6 c). Il bénéficie alors d'un bonus aux tests de Psychologie et aux jets de Réflexes et d'un bonus d'esquive à la CA contre l'adversaire analysé. Ce bonus est égal à 1/2 niveau du moine et dure jusqu'au début de son prochain tour. Ce pouvoir remplace réserve de ki.

**Endurance extrême (Ext).** Au niveau 5, l'artiste martial est immunisé contre la fatigue. Au niveau 10, il est aussi immunisé contre l'épuisement. Au niveau 15, il est immunisé contre l'étourdissement. Au niveau 20, il est immunisé contre les effets de mort et d'absorption d'énergie. Ce pouvoir remplace pureté physique, corps de diamant et perfection de l'être.

**Résistance physique (Ext).** Au niveau 7, si le moine est victime d'un effet qui provoque un affaiblissement de caractéristique, une diminution de caractéristique ou un malus temporaire à ces valeurs, l'effet est réduit de 1. Cette réduction augmente de 1 tous les trois niveaux après le niveau 7 (avec un maximum de 5 au niveau 19). Ce pouvoir remplace plénitude physique, éternelle jeunesse et langue du soleil et de la lune.

**Roulé-boulé (Ext).** Au niveau 13, l'artiste martial apprend le talent de maître roublard roulé-boulé. Il peut l'utiliser une fois de plus tous les trois niveaux après le 13 (avec un maximum de trois fois par jour au niveau 19). Ce pouvoir remplace âme de diamant.

**Paume vibratoire.** Ce pouvoir fonctionne comme celui du moine à la différence que chaque jour, l'artiste martial peut utiliser ce

pouvoir une fois de plus par niveau au delà du niveau 15. Il ne peut pas avoir plus d'un effet en cours à la fois.

**Roulé-boulé supérieur (Ext).** Au niveau 19, l'artiste martial ne subit plus de dégâts s'il réussit son roulé-boulé et n'en reçoit que la moitié s'il rate son jet de Réflexes. Ce pouvoir remplace désertion de l'âme.

## Maître des écoles

*Le maître des écoles est un collectionneur. Il cherche une parade à chaque mouvement, une riposte à chaque école et veut atteindre la perfection en fusionnant tous les styles.*

**Don supplémentaire.** Au niveau 1, 2 puis tous les quatre niveaux, le maître des écoles peut choisir un don d'école supplémentaire ou le don Poing élémentaire. Il n'a pas besoin de remplir les conditions requises, sauf le don Poing élémentaire. Il peut à la place choisir un don de la chaîne de dons qui appartient à une école (comme Renversement de l'enfant de la terre) s'il possède le don d'école approprié (ici École de l'enfant de la terre). Le maître des écoles n'a pas besoin de remplir le reste des conditions requises pour le don. Ce pouvoir remplace les dons supplémentaires du moine ordinaire.

**Fusion des écoles (Ext).** Au niveau 1, le maître des écoles peut fusionner deux écoles pour se rapprocher davantage de la perfection. Il peut avoir deux postures d'écoles actives en même temps. L'activation de chacune lui demande toujours une action rapide mais, quand il décide d'en adopter une autre, il peut conserver sa posture actuelle. Il ne peut activer que deux postures à la fois.

- Au niveau 8, il peut fusionner trois écoles et avoir trois postures actives à la fois. De plus, il peut activer les trois par une action rapide.

- Au niveau 15, il peut employer quatre écoles en même temps et avoir quatre postures actives à la fois. Il peut activer les quatre à la fois par une action libre s'il dépense 1 point de ki. Ce pouvoir remplace déluge de coups.

**Style parfait (Ext).** Au niveau 20, le maître des écoles peut avoir cinq postures d'école actives à la fois et peut en changer par une action libre. Ce pouvoir remplace perfection de l'être.

## Maître des manœuvres

*Le maître des manœuvres se spécialise dans des mouvements bien plus compliqués que les simples frappes destinées à blesser.*

**Don supplémentaire.** En plus des dons supplémentaires accessibles aux moines ordinaires, le maître des manœuvres peut choisir n'importe quel don de science des manœuvres offensives (comme Science du renversement). À partir du niveau 6, il a aussi accès aux dons de manœuvres offensives supérieurs (comme Lutte supérieure). À partir du niveau 10, il peut choisir un don de coup (comme Coup déséquilibrant).

**Déluge de manœuvres (Ext).** Au niveau 1, le maître des manœuvres peut, lors d'une attaque à outrance, exécuter une manœuvre offensive supplémentaire, que cette manœuvre remplace habituellement une attaque au corps à corps ou qu'elle nécessite une action simple. Pour déterminer le BMO de la manœuvre, le maître des manœuvres utilise son niveau de moine comme bonus de base à l'attaque au lieu de son bonus de manœuvre mais, lors du déluge, tous les tests de manœuvre subissent un malus de -2. Au niveau 8, le maître peut faire une seconde manœuvre de plus, pour un malus de -3 à tous les tests de manœuvre offensive. Au niveau 15, il a droit à une troisième manœuvre supplémentaire pour un malus de -7. Ce pouvoir remplace déluge de coups.

**Manœuvre défensive (Ext).** Au niveau 3, si le maître des manœuvres dispose d'un don de science des manœuvres offensives, quand une créature exécute la manœuvre associée contre lui, elle déclenche une attaque d'opportunité de sa part, même si ce ne devrait pas être le cas. Ce pouvoir remplace sérénité.

**Manœuvre fiable (Ext).** Au niveau 4, le maître des manœuvres peut, par une action rapide, dépenser 1 point de ki avant d'exécuter une manœuvre offensive. Il lance deux fois le dé pour le test de manœuvre et conserve le meilleur résultat. Ce pouvoir remplace chute ralentie.

**Manœuvre méditative (Ext).** Au niveau 5, le maître des manœuvres peut, par une action rapide, ajouter son modificateur de Sagesse à un test de manœuvre offensive effectué avant le début de son prochain tour. Il doit choisir le test de manœuvre à améliorer avant de lancer le dé. Ce pouvoir remplace pureté physique.

**Balayage (Ext).** Au niveau 11, le maître des manœuvres peut exécuter deux manœuvres offensives par une action simple, tant qu'il n'a pas besoin de bouger. Il peut faire la même contre deux ennemis adjacents ou deux différentes contre une même cible. Ce pouvoir remplace corps de diamant.

**Manœuvre tourbillonnante (Ext).** Au niveau 15, le maître des manœuvres peut, une fois par jour et au cours d'une attaque à outrance, faire une seule manœuvre offensive contre tous les ennemis qu'il menace, tant que la manœuvre ne nécessite pas qu'il se déplace. Il fait un unique test de manœuvre qu'il applique à toutes ses cibles. Ce pouvoir remplace paume vibratoire.

## Maître ivre

*La plupart des moines mènent une vie de modération et de contemplation paisible mais le maître ivre trouve la perfection dans les excès. Il tire ses pouvoirs des vins forts et utilise l'ivresse pour atteindre un état où son ki est plus puissant (bien que plus éphémère aussi).*

**Ki alcoolisé (Sur).** Au niveau 3, un maître ivre peut boire une chope de bière ou d'alcool fort pour gagner un point de ki temporaire. Cela nécessite une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le moine peut avoir au plus un nombre de points de ki alcoolisé égal à 1 plus 1 point de plus par tranche de deux niveaux au-delà du niveau 3 (aux niveaux 5, 7 et ainsi de suite). Le moine peut gagner ces points de ki temporaires même s'il ne possède pas encore de réserve de ki (avant le niveau 4). Ces points de ki alcoolisé persistent pendant 1 heure, à moins qu'ils ne soient utilisés auparavant.

Tant que le moine possède au moins 1 point de ki alcoolisé, il peut dépenser 1 point de ki par une action de mouvement pour se déplacer de 1,50 mètre (1 c) sans provoquer d'attaques d'opportunité. Cette capacité remplace Sérénité.

**Force de l'ivrogne (Sur).** Au niveau 5, un maître ivre peut dépenser 1 point de ki par une action rapide pour infliger 1d6 points de dégâts supplémentaires lors d'une attaque au corps à corps réussie. Le moine peut choisir d'utiliser cette capacité après avoir effectué le jet d'attaque.

- Au niveau 10, le moine peut dépenser 2 points de ki alcoolisé pour accroître les dégâts supplémentaires à 2d6.
- Au niveau 15, il peut dépenser 3 points de ki alcoolisé pour accroître les dégâts supplémentaires à 3d6.
- Au niveau 20, il peut dépenser 4 points de ki alcoolisé pour accroître les dégâts supplémentaires à 4d6.

Le moine doit avoir au moins 1 point de ki alcoolisé pour utiliser cette capacité, qui remplace Pureté physique.

**Courage de l'ivrogne (Sur).** Au niveau 11, le maître ivre est immunisé contre la terreur tant qu'il possède au moins 1 point de ki alcoolisé. Cette capacité remplace Corps de diamant.

**Robustesse de l'ivrogne (Ext).** Au niveau 13, un maître ivre gagne une RD 1/— tant qu'il possède au moins 1 point de ki alcoolisé.

- Au niveau 16, la RD passe à 2/—.
- Au niveau 19, elle passe à 3/—.

Cette capacité remplace Âme de diamant.

**Souffle de l'eau de feu (Sur).** Au niveau 19, un maître ivre peut boire puis cracher un jet d'alcool enflammé prenant la forme d'un cône de 9 mètres (6 c) infligeant 20d6 points de dégâts de feu. Un jet de Réflexes réussi (DD égal à 10 + la moitié du niveau du moine + le modificateur de Sagesse du moine) permet de diviser les dégâts par deux. Il faut une action simple pour utiliser cette capacité et cela consomme 4 points de ki de la réserve de ki du moine. Le moine doit avoir au moins 1 point de ki alcoolisé pour pouvoir utiliser cette capacité, qui remplace Désertion de l'âme.

## Moine de la main qui guérit

*Les moines de la main qui guérit recherchent la perfection en aidant les autres. En concentrant leurs méditations sur les flux d'énergie vitale qui les traversent, eux et toutes les choses qui existent, ils parviennent à comprendre comment partager leur ki avec les autres pour guérir les blessures et même ramener les morts à la vie. Selon ces moines, se sacrifier pour sauver quelqu'un d'autre est le plus sur moyen d'atteindre la transcendance.*

**L'antique main qui guérit (Sur).** Au niveau 7, un moine de la main qui guérit peut soigner les blessures d'une autre créature d'un simple toucher. Par une action complexe, le moine peut dépenser 2 points de ki pour guérir un nombre de points de vie égal à son niveau. Il doit avoir au moins une main libre pour utiliser cette capacité et il ne peut pas se guérir lui-même. Si l'action est interrompue, aucune guérison ne se produit et les points de ki sont perdus. Cette capacité remplace Plénitude physique.

**Sacrifice de ki (Sur).** Au niveau 11, un moine de la main qui guérit peut utiliser toute sa réserve de ki pour ramener une personne à la vie. Le rituel prend 1 heure et, à la fin de cette période, le moine sacrifie tout son ki afin de lancer *rappel à la vie* (comme le sort) avec un NLS égal à son niveau de moine. Le rituel consomme tout le ki de la réserve du moine, qui doit contenir au moins 6 points pour que cette capacité fonctionne.

Au niveau 15, le moine peut sacrifier son ki pour lancer *résurrection*. Le moine doit avoir au moins 8 points de ki dans sa réserve pour pouvoir utiliser cette capacité.

Ces rituels ne nécessitent aucune composante matérielle. Lorsque cette capacité est utilisée, la réserve de ki du moine n'est pas renouvelée avant que 24 heures ne se soient écoulées. Cette capacité remplace à la fois Corps de diamant et Paume vibratoire.

**Sacrifice véritable (Sur).** Au niveau 20, au cours d'un dernier acte de sacrifice de soi, un moine de la main qui guérit peut vider toute sa réserve de ki pour créer une explosion d'un rayon de 15 mètres (10 c). Tous les alliés morts présents dans l'émanation sont ramenés à la vie comme s'ils avaient bénéficié d'un sort de *résurrection suprême* avec un NLS égal au niveau du moine. Le moine qui utilise cette capacité est entièrement détruit et ne peut pas être ramené à la vie, même par un *souhait*, un *miracle* ou la volonté d'un dieu. De plus, le nom du moine ne peut plus jamais être prononcé ni écrit. Partout où son nom est écrit, il est remplacé par un simple espace blanc. Cette capacité remplace Perfection de l'être.

## Moine de la Main vide

*Les moines de la main vide préfèrent aux armes normales les objets qu'on trouve un peu partout : les pierres, les pieds de chaise, les chopes de bière et même les simples plumes à écrire deviennent des armes mortelles entre leurs mains. Les moines de la main vide utilisent leur propre ki pour accroître la puissance des armes improvisées qu'ils utilisent et, par exemple, transformer une bouteille cassée en arme magique.*

**Armes et armures.** Les moines de la main vide ne sont formés qu'à l'utilisation du shuriken. Ils considèrent les armes normales comme des armes improvisées selon les équivalences suivantes (en remplaçant toutes les caractéristiques des armes utilisées par celles de l'arme mentionnée) : une arme légère fonctionne comme un marteau léger, une arme à une main fonctionne comme un gourdin, une arme à deux mains fonctionne comme un bâton. Ces caractéristiques remplacent la formation au maniement des armes des moines ordinaires.

**Déluge de coups (Ext).** Dès le niveau 1, un moine de la main vide peut effectuer un déluge de coups en utilisant n'importe quelle combinaison d'attaques à mains nues et d'attaques à l'aide d'une arme improvisée. Il ne peut pas utiliser d'autres armes (même pas une arme spéciale de moine) pendant le déluge de coups. À part cela, le déluge de coups d'un moine de la main vide suit les règles normales pour un moine de son niveau.

**Dons supplémentaires.** Un moine de la main vide ajoute les dons suivants à la liste des dons supplémentaires disponibles à partir du niveau 6 : Maîtrise des armes improvisées, Science de la subtilisation et Science du sale coup.

**Improvisation versatile (Ext).** Au niveau 3, le moine de la main vide peut utiliser une action rapide pour changer le type des dégâts infligés par une arme improvisée (contondant, perforant ou tranchant) pendant 1 round, quel que soit le type des dégâts normalement infligés. Cette capacité remplace Sérénité.

**Réserve de ki (Sur).** Au niveau 4, en plus des capacités normales de sa réserve de ki, un moine de la main vide peut dépenser 1 point de ki provenant de sa réserve pour augmenter de 6 mètres (4 c) le facteur de portée des armes improvisées lancées ou des shurikens pendant 1 round.

**Armes ki (Sur).** Au niveau 5, un moine de la main vide peut dépenser 1 point de sa réserve de ki par une action rapide pour pouvoir infliger avec une arme improvisée des dégâts égaux à ceux d'un coup à mains nues pendant 1 round.

- Au niveau 11, le moine peut dépenser du ki pour accorder un bonus d'altération ou des propriétés magiques à une arme improvisée pendant 1 round, au prix de 1 point de ki par bonus de +1 (ou équivalent). Le moine ne peut pas dépenser plus de 3 points de ki à la fois de cette manière. Par exemple, un moine peut dépenser 2 points de ki pour donner à son arme improvisée un bonus d'altération de +1 et la propriété de focalisation ki ou seulement la propriété de feu intense.

- Au niveau 15, la limite passe à 5 points de ki par round.

Le moine peut utiliser cette capacité pour ajouter des propriétés magiques à des armes improvisées qui ne pourraient normalement pas en bénéficier, comme la propriété *destruction* à une arme tranchante ou la propriété *vorpale* à une arme contondante. Cette capacité remplace Pureté physique et Corps de diamant.

## Moine de la montagne sacrée

*Les moines de la montagne sacrée tirent leur force et leurs pouvoirs de la terre sur laquelle ils se tiennent. Ils ne se déplacent*

*pas sur le champ de bataille par des mouvements fluides à la manière des eaux d'une rivière, ils prennent plutôt racine à un endroit et deviennent aussi immobiles et imperturbables que la pierre des montagnes.*

**Moine de fer (Ext).** Au niveau 2, le moine de la montagne sacrée gagne Robustesse comme don supplémentaire. De plus, il obtient un bonus d'armure naturelle de +1. Cette capacité remplace Esquive totale.

**Posture du bastion (Ext).** Au niveau 4, le moine de la montagne sacrée devient, comme la pierre, quasiment impossible à déraciner et à déplacer. Si le moine commence et termine son tour dans la même case, il ne peut pas être jeté à terre ni déplacé contre sa volonté avant le début de son prochain tour, sauf par des effets mentaux ou de téléportation.

- Au niveau 16, le moine est immunisé contre toutes les tentatives visant à le déplacer contre sa volonté, même les effets mentaux et de téléportation.

Cette capacité remplace chute ralentie.

**Défense des membres de fer (Ext).** Au niveau 5, le moine de la montagne sacrée peut parer les coups grâce à un système de défense qui complète sa posture du bastion. Si le moine commence et termine son tour dans la même case, il gagne un bonus de bouclier de +2 à la CA et au DMD jusqu'au début de son prochain tour. Par une action rapide, il peut dépenser 1 point de ki pour augmenter ce bonus jusqu'à +4. Cette capacité remplace Sauts puissants.

**Moine d'adamantium (Ext).** Au niveau 9, les muscles du moine de la montagne sacrée deviennent si robustes et sa peau, si résistante, qu'il gagne une RD 1/—. Cette RD augmente de 1 par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 9. Par une action rapide, le moine peut dépenser 1 point de ki pour doubler sa RD jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité remplace Esquive surnaturelle.

**Vœu de silence (Sur).** Au niveau 17, le moine de la montagne sacrée devient aussi impassible que de la pierre et fait voeu de silence en échange de nouvelles capacités. Il gagne un bonus d'intuition de +2 à la CA et au DMD et un bonus de +4 aux tests de Discrétion, Perception et Psychologie. Le moine ne devient pas incapable de parler mais s'il prononce le moindre mot, il perd les avantages de cette capacité pendant 24 heures. Cette capacité remplace Langue du soleil et de la lune.

## Moine des quatre vents

*Les moines des quatre vents tissent des liens avec le monde naturel que peu d'autres créatures, même parmi les autres moines, peuvent espérer égaler. Ils peuvent faire appel aux éléments et aux esprits du monde en cas de besoin et, en s'approchant de la perfection qu'ils se sont fixé comme but, ils acquièrent la capacité de ralentir le temps et même de vaincre la mort elle-même.*

**Poing élémentaire (Sur).** Au niveau 1, un moine des quatre vents gagne Poing élémentaire comme don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

- Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite, les dégâts du Poing élémentaire sont augmentés de 1d6 (2d6 au niveau 5, 3d6 au niveau 10 et ainsi de suite).

Cette capacité remplace Coup étourdissant.

**Ralentissement du temps (Sur).** Au niveau 12, un moine des quatre vents peut utiliser son ki pour ralentir le temps ou accélérer ses mouvements (selon le point de vue). Par une action rapide, le moine peut dépenser 6 points de ki pour pouvoir utiliser trois

actions simples au lieu d'une seule pendant son tour. Le moine peut utiliser ces actions pour faire les choses suivantes : porter une attaque au corps à corps, utiliser une compétence, utiliser une capacité extraordinaire ou réaliser une action de mouvement.

Le moine ne peut pas utiliser ces actions pour lancer des sorts ou utiliser des pouvoirs magiques et il ne peut pas non plus les combiner pour réaliser des actions complexes. De plus, toutes les actions de mouvement que le moine réalise au cours de son tour ne provoquent pas d'attaque d'opportunité. Cette capacité remplace Pas chassé.

**Maître d'un aspect (Sur).** Au niveau 17, un moine des quatre vents doit choisir un aspect associé à l'un des grands esprits du monde. Une fois ce choix fait, il ne peut plus être modifié. L'esprit choisi donne au moine une nouvelle apparence et de nouvelles capacités et il modifie la personnalité du moine d'une certaine manière. Le moine doit respecter les restrictions d'alignement de l'aspect. Si le moine change son alignement en un nouvel alignement qui viole les restrictions de l'aspect, il perd cette capacité et ne peut plus la regagner à moins de ramener son alignement vers une valeur acceptable pour l'aspect qu'il a choisi. Cette capacité remplace Éternelle jeunesse.

- *Aspect de la carpe.* La peau du moine se recouvre d'écailles de poisson dorées et iridescentes, des branchies apparaissent sur son cou et ses doigts deviennent palmés. Il peut respirer sous l'eau et gagne une vitesse de nage égale à sa vitesse de déplacement sur terre. La carpe est héroïque et aventureuse : le moine doit être d'un alignement autre que Mauvais pour pouvoir choisir cet aspect.

- *Aspect du hibou.* Des plumes poussent sur le corps du moine et sa tête prend la forme de celle d'un oiseau avec de grands yeux qui ne cillent jamais. Il gagne une vitesse de vol de 9 mètres (6 c). Le hibou est une créature sage et sérieuse qui se concentre sur les buts qu'elle s'est fixée : cet aspect n'impose aucune restriction en termes d'alignement.

- *Aspect du ki-rin.* La peau du moine acquiert une aura lumineuse dorée et sa tête s'orne d'une chevelure argentée impossible à restreindre. Il acquiert une vitesse de vol égale à sa vitesse de déplacement sur terre, mais il doit terminer chacun de ses tours sur le sol. Si le moine n'atterrit pas à la fin de son tour, il tombe de la hauteur à laquelle il est arrivé. Le ki-rin est honorable, honnête et prêt à se sacrifier pour autrui : Le moine doit être d'alignement Loyal Bon pour pouvoir choisir cet aspect.

- *Aspect de l'oni.* La peau du moine devient d'un noir très profond et ses cheveux prennent une teinte blanche, noire, rouge ou violette. Il peut entrer en *état gazeux* (comme le sort) par une action simple pendant 1 minute par jour par niveau de moine. La durée totale ne doit pas forcément être utilisée d'un seul bloc, mais chaque utilisation doit correspondre à un nombre entier de minutes. L'oni est une créature traîtresse et trompeuse qui se nourrit de la douleur et de la mort des créatures vivantes : le moine doit être d'alignement Mauvais pour choisir cet aspect.

- *Aspect du singe.* Le visage du moine devient celui d'un singe et il développe une queue préhensile. Le moine peut ramasser des objets et porter des attaques à mains nues avec sa queue (mais celle-ci ne lui donne pas d'attaque à mains nue supplémentaire ni d'attaque naturelle). De plus, le moine gagne une vitesse d'escalade égale à sa vitesse de déplacement sur terre. Le singe est une créature facétieuse qui aime jouer des tours : cet aspect n'impose aucune restriction en termes d'alignement.

- *Aspect du tigre.* Des rayures noires apparaissent sur la peau du moine et son visage prend la forme de celui d'un félin. Ses yeux se mettent à ressembler à ceux d'un chat, avec des pupilles verticales, et ses canines se développent. Une fois par heure, lorsqu'il effectue une charge, le moine peut se déplacer à 10 fois sa vitesse de déplacement normale et agir comme s'il disposait de la capaci-

té de bond. Le tigre est rapide, féroce et mortel : cet aspect n'impose aucune restriction en termes d'alignement.

**Immortalité (Sur).** Au niveau 20, un moine des quatre vents cesse de vieillir. Il reste pour toujours dans la catégorie d'âge à laquelle il appartient. S'il connaît une fin violente, il subit une *réincarnation* spontanée (comme le sort) 24 heures plus tard dans un endroit de son choix situé à au plus 30 km de l'endroit où il est mort. Le moine doit avoir visité l'endroit en question au moins une fois. Cette capacité remplace Perfection de l'être.

## Moine du fantôme affamé

*Les moines du fantôme affamé prennent comme exemples de perfection les esprits qui s'attaquent aux vivants. Ils considèrent l'énergie vitale de l'univers comme une ressource qui peut être manipulée et arrachée aux autres créatures. C'est grâce à un apport constant d'énergie que le moine du fantôme affamé atteint son but ultime : le pouvoir personnel, tout simplement.*

**Coup mémorable (Ext).** Au niveau 1, un moine du fantôme affamé reçoit Coup mémorable comme don supplémentaire, même s'il n'en remplit pas les conditions.

- Au niveau 10 et tous les cinq niveaux par la suite, il peut repousser la cible de ses coups mémorables de 1,50 mètre (1 c) de plus (sur 3 mètres (2 c) au niveau 10, sur 4,50 mètres (3 c) au niveau 15, et sur 6 mètres (4 c) au niveau 20).

- Au niveau 15, il peut choisir de ne repousser la cible que sur 1,50 mètre (1 c) et de la faire tomber (au lieu des effets normaux). La cible bénéficie quand même d'un jet de sauvegarde pour éviter d'être mise à terre.

Cette capacité remplace Coup étourdissant.

**Subtilisation de ki (Ext).** Au niveau 5, un moine du fantôme affamé peut dérober le ki d'autres créatures. Cette capacité est sujette à controverse dans certains cercles de moines où elle est considérée comme une forme de vampirisme. Si le moine confirme un coup critique contre un adversaire vivant ou réduit un adversaire vivant à 0 point de vie ou moins, il peut dérober une partie de son ki. Cette capacité permet au moine de récupérer 1 point de ki dans sa réserve pour autant qu'il lui reste au moins 1 point de ki et que cela ne l'amène pas à dépasser son nombre maximum de points de ki.

- Au niveau 11, chaque fois que le moine parvient à dérober du ki, il peut effectuer immédiatement un jet de sauvegarde contre une maladie qui l'affecte. Un échec à ce jet de sauvegarde n'a aucune conséquence négative. Le moine gagne un bonus égal à son modificateur de Sagesse sur ce jet de sauvegarde. Cette capacité remplace Pureté physique.

**Absorption de vie (Sur).** Au niveau 7, un moine du fantôme affamé peut dérober l'énergie vitale d'une créature pour remplir ses propres réserves. Si le moine possède au moins 1 point de *ki* dans sa réserve et qu'il confirme un coup critique contre un ennemi vivant ou qu'il amène un ennemi vivant à 0 point de vie ou moins, il se guérit d'un nombre de points de vie égal à son niveau de moine. Comme pour la subtilisation de ki, certains moines pensent que l'absorption de vie est un acte aussi malsain que ce que les morts-vivants font aux vivants. Un moine possédant cette capacité ne peut pas dérober du ki et absorber de la vie en même temps. Cette capacité remplace Plénitude physique.

**Extraire la vie d'une pierre (Sur).** Au niveau 11, un moine du fantôme affamé peut subtiliser du *ki* ou absorber de la vie à partir de n'importe quelle créature, pas seulement à partir des créatures vivantes. Si le moine possède au moins 1 point de ki dans sa réserve, il peut utiliser Subtilisation de ki et Absorption de vie

chaque fois qu'il confirme un coup critique contre une créature ou qu'il réduit une créature à 0 point de vie ou moins. Cette capacité remplace Corps de diamant.

**Démon assoiffé (Sur).** Au niveau 13, un moine du fantôme affamé gagne 1 point de vie temporaire chaque fois qu'il touche un ennemi avec une attaque au corps à corps. Le moine gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son modificateur de Sagesse lorsqu'il confirme un coup critique. Le nombre maximum de points de vie temporaire dont le moine peut bénéficier est égal à son niveau de moine. Ces points de vie temporaires disparaissent après 1 heure. Le moine ne peut utiliser cette capacité que lorsqu'il lui reste au moins 1 point de *ki* dans sa réserve. Cette capacité est une manipulation de *ki* proscrite et considérée comme une aberration par de nombreux moines d'alignement Bon. Cette capacité remplace Âme de diamant.

## Moine du lotus

*Les moines sont des guerriers qui façonnent leur corps en armes mortelles mais certains moines renoncent à la violence pour se tourner vers des philosophies plus pacifiques. Les moines du lotus réalisent qu'il n'est pas toujours possible d'éviter le combat (et ils savent se battre) mais ils comprennent que toutes les créatures sont liées et que blesser l'une d'entre elles, c'est se blesser soi-même. Ils cherchent à résoudre les conflits par des solutions pacifiques et, ce faisant, espèrent atteindre la paix intérieure.*

**Toucher de la sérénité (Sur).** Au niveau 1, un moine du lotus gagne Toucher de la sérénité comme don supplémentaire même s'il n'en remplit pas les conditions. Au niveau 6 et tous les six niveaux par la suite, la durée du toucher de la sérénité augmente de 1 round. Chaque round, au cours de son tour, la cible peut tenter un nouveau jet de Volonté pour mettre un terme à l'effet. Les durées ne se cumulent pas : seule la plus longue compte. Cette capacité remplace Coup étourdissant.

**Toucher de la reddition (Sur).** Au niveau 12, un moine du lotus peut transformer un ennemi en un ami par un simple acte de compassion. Par une action immédiate, lorsqu'une des attaques au corps à corps du moine pourrait amener une créature à 0 point de vie ou moins, il peut dépenser 6 points de *ki* pour obliger la cible de son attaque à se rendre. Lorsque celle-ci se rend, elle est réduite à 0 point de vie, mise hors de combat et charmée comme si le moine avait lancé *charme-monstre* avec un NLS égal à son niveau. La cible ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde contre cet effet. Le charme persiste jusqu'au terme de sa durée, à moins que le moine ne le supprime ou ne l'utilise sur une autre créature ou que la cible soit à nouveau réduite à 0 point de vie ou moins (dans tous ces cas, le charme prend fin). Seule une créature à la fois peut être charmée par le toucher de la reddition d'un moine. Il s'agit d'un effet mental de charme. Cette capacité remplace Pas chassé.

**Toucher pacificateur (Sur).** Au niveau 15, un moine du lotus peut communiquer au corps d'une autre créature des vibrations qui vont jusqu'à affecter son esprit. Le moine peut effectuer un toucher pacificateur par jour et il doit déclarer son intention avant de réaliser le jet d'attaque. En cas de réussite, l'attaque n'inflige aucun dégât, mais la cible est charmée comme si le moine avait lancé *charme-monstre* avec un NLS égal à son niveau. La cible ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde contre cet effet. La créature est charmée pendant 1 jour par niveau du moine. Si le moine ou ses alliés attaquent la créature charmée ou si le moine lui demande ou lui ordonne d'accomplir un acte hostile, l'effet prend fin. Il s'agit d'un effet mental de charme. Cette capacité remplace Paume vibratoire.

**Maître érudit (Ext).** Au niveau 17, toutes les compétences de Connaissances et celle de Linguistique deviennent des compétences de classe pour un moine du lotus. De plus, il utilise sa Sagesse au lieu de l'Intelligence comme caractéristique de base pour toutes ces compétences. Cette capacité remplace Langue du soleil et de la lune.

## Moine fluide

*Le moine fluide est à la fois le vent et la rivière. Il comprend le flot du monde et oblige ses ennemis à le suivre. Même les pierres les plus solides se brisent sous la pression gracieuse et opiniâtre de l'eau et du vent.*

**Dons supplémentaires.** Le moine fluide remplace les dons supplémentaires du moine ordinaire par les suivants : Aisance, Attaque en finesse, Attaques réflexes, Esquive, Manœuvres agiles, Parade de projectiles, Science du croc-en-jambe, Science du repositionnement.

- À partir du niveau 6, il a aussi accès aux dons suivants : Déplacement acrobatique, Garde du corps, Lancer *ki*, Pas de côté, Science du désarmement, Science de la feinte, Seconde chance, Souplesse du serpent.
- Au niveau 10, il a accès aux suivants : Attaque éclair, Capture de projectiles, Coup déséquilibrant, Coup repositionnant, Interception de coups.

**Dévier (Ext).** Au niveau 1, le moine fluide peut, par une action immédiate, tenter un repositionnement ou un croc-en-jambe contre une créature située dans la zone qu'il contrôle et qui l'attaque. S'il réussit sa manœuvre de combat, l'attaquant est fiévreux pour 1 round (Réflexes DD 10 + 1/2 niveau du moine + modificateur de Sagesse du moine pour réduire la durée de moitié). Il est fiévreux pendant 1 round de plus au niveau 4 et, par la suite, tous les quatre niveaux (pour un maximum de 6 au niveau 20). Si l'assaillant utilise Attaque en puissance ou s'il charge, le moine gagne un bonus de +2 aux tests de repositionnement ou de croc-en-jambe et le DD du jet de sauvegarde pour se repositionner augmente de 2. Si les deux conditions sont réunies, le bonus passe à +4 et le DD augmente de 4.

- Au niveau 4, le moine fluide peut utiliser dévier contre un adversaire situé dans la zone qu'il contrôle qui attaque un de ses alliés au corps à corps. À partir du niveau 8, il peut se repositionner et faire une manœuvre de croc-en-jambe au cours de la même action immédiate. Au niveau 12, le moine fluide peut utiliser dévier contre tout adversaire qui l'attaque au corps à corps, même s'il ne contrôle pas la zone où se tient l'ennemi qui l'attaque.

Chaque jour, le moine fluide peut se servir de ce pouvoir un nombre de fois égal à son niveau de moine, mais pas plus d'une fois par round. Ce pouvoir remplace coup étourdissant.

**Riposte déséquilibrante (Ext).** Au niveau 2, quand le moine fluide touche une créature avec une attaque d'opportunité, elle est prise au dépourvu jusqu'à la fin du prochain tour du moine (Réflexes DD 10 + 1/2 niveau du moine + modificateur de Sagesse pour annuler). Ce pouvoir remplace le don supplémentaire de niveau 2.

**Esquive fluide (Ext).** Au niveau 3, le moine fluide gagne un bonus d'esquive de +1 à la CA pour chaque ennemi adjacent, avec un bonus maximal égal à son modificateur de Sagesse (1 au minimum). Ce pouvoir remplace déplacement accéléré.

**Cible insaisissable (Ext).** Au niveau 5, le moine fluide peut, par une action immédiate, dépenser 2 points de sa réserve de *ki* pour tenter un jet de Réflexes opposé au jet d'attaque de son assaillant pour diviser les dégâts de l'attaque par deux. À partir du niveau 11,

le moine fluide ne subit pas de dégâts quand il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié s'il le rate. Si l'attaquant le prend en tenaille, son coéquipier, c'est-à-dire celui qui l'aide à prendre le moine en tenaille mais n'est pas à l'origine de l'attaque actuelle, en devient la cible. On lui applique le même jet d'attaque qu'au moine et, si cela suffit à le toucher, il subit la moitié des dégâts (si le moine n'a pas esquivé la totalité de l'attaque et la totalité des dégâts si le moine a tout esquivé). Tous les effets associés à l'attaque (un saignement, du poison, un effet de sort...) s'appliquent en totalité, même si le moine ne subit que la moitié des dégâts. Ce pouvoir remplace pureté physique et corps de diamant.

**Renvoi de sorts à la volée (Sur).** Au niveau 15, quand un sort ou un pouvoir magique ciblé ne parvient pas à vaincre la résistance à la magie du moine, il peut le renvoyer à son lanceur en dépensant un nombre de points de ki égal à 1/2 niveau du sort (1 au minimum). Ce pouvoir remplace paume vibratoire.

## Moine qinggong

*Le moine qinggong est un maître du ki qu'il utilise pour accomplir des acrobaties surhumaines ou pour frapper ses adversaires avec une décharge d'énergie surnaturelle. Certains obtiennent une telle maîtrise du ki grâce à une discipline extrême, d'autres en ingérant (intentionnellement ou non) des herbes rares et d'étranges fruits mystiques tandis que quelques rares individus obtiennent leurs pouvoirs d'un maître qinggong mourant.*

**Pouvoirs de ki.** Un moine qinggong peut choisir un pouvoir de ki pour lequel il remplit les conditions requises à la place de l'un des pouvoirs de moine suivants : chute ralentie (4), sauts puissants (5), plénitude physique (7), corps de diamant (11), pas chassé (12), âme de diamant (13), paume vibratoire (15), éternelle jeunesse (17), langage du soleil et de la lune (17), désertion de l'âme (19) et perfection de l'être (20). Ce pouvoir remplace celui auquel le moine a renoncé pour choisir le pouvoir de ki.

*Les pouvoirs de ki puisent dans le ki du moine. La classe de base de moine possède plusieurs pouvoirs de ce type, comme plénitude physique, pas chassé et désertion de l'âme. Le moine qinggong peut en apprendre d'autres qui viennent souvent remplacer un pouvoir sans lien avec le ki comme la pureté physique.*

Les pouvoirs de ki se divisent en trois catégories : les dons, les pouvoirs de moine et les sorts.

**Les dons.** Ces pouvoirs de ki reproduisent les effets d'un don spécifique. Le moine n'a pas besoin de remplir les conditions requises par le don pour choisir le pouvoir de ki correspondant. Par exemple, un moine qinggong peut choisir Attaque éclair comme pouvoir de ki même s'il ne remplit pas les conditions requises pour choisir ce don. Le moine active un pouvoir de ki à son tour, par une action libre. On considère qu'il dispose alors du don choisi jusqu'à son prochain tour. Certains pouvoirs de ki qui imitent un don s'activent par une action immédiate, ce qui est indiqué dans la liste des pouvoirs de ki.

**Les pouvoirs de moine.** Certains pouvoirs de ki sont des pouvoirs de moine ordinaire du Manuel des Joueurs. Même si le moine qinggong choisit un pouvoir de ki différent à la place du pouvoir habituel, il peut le choisir plus tard, comme un pouvoir de ki.

**Les sorts.** Ces pouvoirs de ki reproduisent les effets d'un sort ou d'un pouvoir magique. Le moine utilise son niveau de classe comme niveau de lanceur de sorts et sa Sagesse pour déterminer le bonus aux tests de concentration.

**Conditions requises.** Tous les pouvoirs de ki exigent un niveau de moine minimum. Tant que le moine ne l'a pas atteint, il ne peut pas choisir le pouvoir.

**Activation.** La plupart des pouvoirs de ki nécessitent une dépense en point de ki. Ceux qui demandent 0 point peuvent être utilisés même si le moine n'a plus le moindre point de ki dans sa réserve.

Le jet de sauvegarde contre les pouvoirs de ki de moine est égal à 10 + 1/2 niveau du moine + bonus de Sagesse.

Les dons marqués d'une croix (†) sont des pouvoirs de ki qui s'activent par une action immédiate.

### *Pouvoirs de ki de niveau 4*

- **Arme en main** (1 point de ki)
- **Attaque en puissance** (1 point de ki)
- **Augure** (1 point de ki)
- **Chute ralentie** (pouvoir de moine, 0 point de ki)
- **Coup au but** (sur soi uniquement, 1 point de ki)
- **Démarche aérienne (APG)** (sur soi uniquement, 1 point de ki)
- **Déplacement acrobatique** (1 point de ki)
- **Flèche de ki (APG)** (1 point de ki)
- **Lancer improvisé** (1 point de ki)
- **Message** (1 point de ki)
- **Peau d'écorce** (sur soi uniquement, 1 point de ki)
- **Poussée hydraulique (APG)** (1 point de ki)
- **Rayon ardent** (2 points de ki)
- **Refuser la mort (UM) †** (0 point de ki)
- **Se relever avec le ki (UM) †** (0 point de ki)

### *Pouvoirs de ki de niveau 6*

- **Attaque éclair** (1 point de ki)
- **État gazeux** (sur soi uniquement, 1 point de ki)
- **Guérison des maladies** (2 points de ki)
- **Manteau de vent (APG)** (sur soi uniquement, 2 points de ki)
- **Parade de projectiles †** (1 point de ki)
- **Pas de côté (APG) †** (1 point de ki)
- **Récupération héroïque (APG) †** (1 point de ki)
- **Sauts puissants** (pouvoir de moine, 1 point de ki)
- **Torrent hydraulique (APG)** (2 points de ki)

### *Pouvoirs de ki de niveau 8*

- **De la soie à l'acier (UM)** (1 point de ki)
- **Démarche de l'araignée (APG)** (1 point de ki)
- **Empoisonnement** (2 points de ki)
- **Neutralisation du poison** (3 points de ki)
- **Partage des souvenirs (UM)** (0 point de ki)
- **Glissade (UM) †** (1 point de ki) **ERREUR DANS UM : BBE a mis "Pas coulé" pour "Glissade"**
- **Plénitude physique** (pouvoir de moine, niveau 7, 2 points de ki)
- **Restauration** (sur soi uniquement, 2 points de ki)
- **Souffle de dragon (APG)** (2 points de ki)
- **Tourbillon** (2 points de ki)

### *Pouvoirs de ki de niveau 10*

- **Avance et frappe (APG) †** (2 points de ki)
- **Bousculade supérieure** (2 points de ki)
- **Comme le vent** (2 points de ki)
- **Crachat venimeux (UM)** (2 points de ki)
- **Désarmement supérieur** (2 points de ki)
- **Destruction d'arme supérieure** (2 points de ki)
- **Détonation discordante (APG)** (2 points de ki)
- **Feinte supérieure** (2 points de ki)
- **Fente** (1 point de ki)
- **Pas de l'ombre (UM)** (1 point de ki)
- **Sangsue de ki (UM)** (0 point de ki)
- **Science du combat en aveugle (APG) †** (1 point de ki)

### Pouvoirs de ki de niveau 12

- **Corps de diamant** (pouvoir de moine)
- **Coup mémorable** (APG) (2 points de ki)
- **Lancer ki** (APG) (2 points de ki)
- **Lien des esprits combattifs** (UM) (4 points de ki)
- **Maîtrise des armes improvisées** (2 points de ki)
- **Pas chassé** (pouvoir de moine, 2 points de ki)
- **Poing élémentaire** (APG) (2 points de ki)
- **Traversée des ombres** (3 points de ki)

### Pouvoirs de ki de niveau 14

- **Âme de diamant** (pouvoir de moine)
- **Coup désarmant** (APG) (2 points de ki)
- **Cri ki** (UM) (3 points de ki)
- **Estoc sonore** (UM) (2 points de ki)
- **Frappe de la corneille sanglante** (UM) (2 points de ki)
- **Froide frappe de glace** (UM) (3 points de ki)
- **Pas léger** (APG) (3 points de ki)
- **Science du lancer ki** (APG) (2 points de ki)

### Pouvoirs de ki de niveau 16

- **Cheveux étrangleurs** (UM) (3 points de ki)
- **Maîtrise du combat en aveugle** (APG) † (2 points de ki)
- **Comme l'éclair** (3 points de ki)
- **Critique sanglant** (3 points de ki)
- **Frappe puissante** (2 points de ki)
- **Paume vibratoire** (pouvoir de moine, 2 points de ki)
- **Science de la frappe décisive** (2 points de ki)

### Pouvoirs de ki de niveau 18

- **Éternelle jeunesse** (pouvoir de moine, 0 point de ki)
- **Langue du soleil et de la lune** (pouvoir de moine, 0 point de ki)

### Pouvoirs de ki de niveau 20

- **Critique assourdissant** (3 points de ki)
- **Critique aveuglant** (3 points de ki)
- **Critique fatiguant** (3 points de ki)
- **Critique handicapant** (APG) (3 points de ki)
- **Désertion de l'âme** (pouvoir de moine, 3 points de ki)
- **Frappe puissante supérieure** (3 points de ki)
- **Perfection de l'être** (pouvoir de moine, niveau 20)

## Mystique ki

Les mystiques ki pensent que la violence est parfois nécessaire mais que la connaissance et la compréhension sont les véritables clefs de la perfection. À travers leurs méditations et leurs visions spirituelles, ils peuvent percer le voile de la réalité pour scruter les vérités qui sous-tendent toute chose.

**Mystique ki (Sur).** Au niveau 3, le mystique ki gagne une réserve de points de ki égale à son modificateur de Sagesse. Cette réserve augmente jusqu'à atteindre la moitié de son niveau de moine + son modificateur de Sagesse + 2 au niveau 4. Si le moine possède au moins 1 point de ki dans sa réserve, il gagne un bonus de +2 à tous les tests de Connaissances. Par une action rapide, le moine peut dépenser 1 point de ki juste avant d'effectuer un test de caractéristique ou de compétence afin de gagner un bonus d'intuition de +4. Cette capacité remplace Sérénité.

**Intuition du mystique (Sur).** Au niveau 5, un mystique ki devient capable de dire précisément et rapidement les mots qu'il faut pour conseiller quelqu'un. Par une action immédiate, le moine peut dépenser 2 points de ki pour permettre à un allié situé à au plus 9 mètres (6 c) de lui de relancer un unique jet d'attaque ou jet

de sauvegarde. L'allié doit être capable d'entendre le moine pour bénéficier de cette seconde chance. Cette capacité remplace Pureté physique.

**Visions du mystique (Sur).** Au niveau 11, un mystique ki peut recevoir des visions mystiques lorsqu'il se repose. Ces visions peuvent prendre la forme d'un rêve, d'une épiphanie ou même de la voix d'un vieil ami qui murmure à l'esprit du moine. L'effet est semblable à celui d'un sort de divination avec un NLS égal au niveau du moine. Cette divination ne nécessite aucun temps d'incantation. Elle fait tout simplement partie des rêves et visions normales qui se produisent chaque nuit. Cette capacité coûte 2 points de ki qui sont prélevés dans le total de points du jour qui suit. Elle remplace Corps de diamant.

**Prescience du mystique (Sur).** Au niveau 13, le mystique ki gagne un bonus d'intuition de +2 à la CA et au DMD. Au niveau 20, ces bonus passent à +4. Cette capacité remplace Âme de diamant.

**Persévérance du mystique (Sur).** Au niveau 19, le mystique ki peut créer une aura une fois par jour en utilisant une action rapide et en dépensant au moins 2 points de ki. L'aura s'étend sur un rayon de 6 mètres (4 c). Le moine et tous ses alliés au sein de l'aura peuvent lancer deux dés pour chaque jet d'attaque ou jet de sauvegarde et choisir le meilleur résultat des deux. L'aura persiste pendant 1 round plus 1 round de plus par tranche de 2 points de ki dépensés par le moine lors de son activation. Le moine peut supprimer l'aura à n'importe quel moment par une action libre, mais les points de ki dépensés restent perdus. Cette capacité remplace Désertion de l'âme.

## Sensei

*Le sensei est un professeur révérend qui enseigne l'unité de l'esprit, du corps et de l'âme en dispensant parfois des corrections rapides et subtiles. Il ne garde pas sa sagesse pour lui seul, il en fait profiter ceux qui l'entourent.*

**Compétences.** Le sensei gagne Diplomatie, Linguistique et toutes les compétences de Connaissances comme compétences de classe.

**Conseil (Ext).** Les conseils du sensei fonctionnent comme la représentation bardique (Arts oratoires). Ils donnent inspiration vaillante au niveau 1, inspiration talentueuse au niveau 3 et inspiration glorieuse au niveau 9, en utilisant les niveaux du sensei comme niveaux de barde. Chaque jour, il peut prodiguer ses conseils pendant un nombre de rounds égal à son niveau + modificateur de Sagesse (1 au minimum). Ce pouvoir remplace déluge de coups, déplacement accéléré et esquive surnaturelle.

**Frappe perspicace (Ext).** Au niveau 2, le sensei utilise son bonus de Sagesse au lieu de son bonus de Force ou de Dextérité pour les jets d'attaque et les tests de manoeuvre offensive quand il se bat à mains nues ou utilise une arme de moine. Ce pouvoir remplace esquive instinctive et le don supplémentaire de niveau 2.

**Sagesse mystique (Sur).** Au niveau 6, le sensei peut utiliser le pouvoir conseil quand il dépense des points de réserve de ki pour activer un pouvoir de classe (en exécutant l'action appropriée) et en faire bénéficier un allié présent dans les 9 mètres (6 c) au lieu de l'utiliser lui-même. Au niveau 12, le sensei peut affecter tous les alliés situés dans un rayon de 9 mètres (6 c) au lieu de profiter de son pouvoir (il dépense ses points de ki une seule fois, pas une fois par allié).

Au niveau 12, il peut dépenser 1 point de ki (par une action rapide) tout en utilisant un conseil pour faire bénéficier un allié présent dans les 9 mètres (6 c) de l'esquive instinctive, du déplacement accéléré, des sauts puissants, de la pureté physique ou de la chute ralentie.

Au niveau 18, il peut dépenser 2 points pour offrir l'un des pouvoirs suivants à tous les alliés dans un rayon de 9 mètres (6 c) ou pour donner corps de diamant, âme de diamant ou esquive surnaturelle à un seul allié situé dans le même rayon. Ces pouvoirs se basent sur le niveau du sensei et durent 1 round.

Ils remplacent les dons supplémentaires des niveaux 6, 12 et 18.

## Sohei

*Le sohei est un maître des chevaux et de la chasse. Moine soldat, il se bat aussi bien à pied qu'à cheval. Il excelle au combat à mains nues mais beaucoup privilégient les armes qu'ils peuvent manier en selle ou utiliser contre les chevaux adverses.*

**Compétences.** Le sohei ajoute Dressage à ses compétences de classe.

**Armes et amures.** Le sohei est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port de l'armure légère.

**Don supplémentaire.** Le sohei peut choisir des dons de combat monté comme dons supplémentaires.

**Gardien dévoué (Ext).** Au niveau 1, le sohei peut toujours agir lors du round de surprise, même s'il ne repère pas les ennemis. Dans ce cas, il est considéré comme pris au dépourvu jusqu'à ce qu'il agisse. De plus, il gagne un bonus aux tests d'initiative égal à 1/2 niveau de moine. Au niveau 20, il fait automatiquement un 20 naturel au test d'initiative. Ce pouvoir remplace coup étourdissant.

**Mains nues.** Les dégâts des attaques à mains nues du sohei n'augmentent pas, ni au niveau 4 ni par la suite.

**Monture monastique (Sur).** Au niveau 4, le sohei peut dépenser 1 point de ki pour ajouter des points de vie supplémentaires à sa monture, pour un montant égal au double de son niveau, et ce pendant 1 heure par niveau. De plus, tant que le sohei et sa monture sont adjacents (y compris quand le sohei est en selle), la monture gagne les pouvoirs suivants (si le sohei en dispose) : âme de diamant, bonus à la CA, esquive instinctive, esquive surnaturelle, frappe ki (tant que le sohei a au moins 1 point de ki dans sa réserve), perfection de l'être, sauts puissants et sérénité. Quand le sohei dépense des points de sa réserve de ki, sa monture obtient les mêmes avantages que lui. Ce pouvoir remplace déplacement accéléré et augmentation des dégâts à mains nues.

**Arme ki (Sur).** Au niveau 4, le sohei peut, par une action rapide, dépenser 1 point issu de sa réserve de ki pour donner un bonus d'altération de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts à une arme (ou à ses attaques à mains nues). Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 4, avec un bonus maximal de +5 au niveau 20. Le bonus persiste jusqu'à la fin de son prochain tour. Ce pouvoir remplace chute ralentie et pas chassé.

**Entraînement aux armes (Ext).** Au niveau 6, le sohei bénéficie de l'entraînement aux armes, comme le guerrier, dans l'un des groupes suivants : arbalètes, arcs, armes d'hast, armes de jet, armes de moine ou lances. Il gagne un nouveau groupe tous les six niveaux après le 6, pour un maximum de trois groupes au niveau 18. Le sohei peut utiliser déluge de coups et frappe ki avec toutes les armes pour lesquelles il dispose d'un entraînement martial. Ce pouvoir remplace corps de diamant, éternelle jeunesse, langues du soleil et de la lune, paume vibratoire et pureté physique.

## Tetori

*Le tetori a choisi le style majestueux du lutteur. C'est un guerrier qui dispose d'un arsenal impressionnant de prises grâce auxquelles il surprend ses adversaires et les met hors de combat.*

**Don supplémentaire.** Le tetori gagne les dons supplémentaires suivants : au niveau 1 Science de la lutte, au niveau 2 Étourdir l'immobile, au niveau 6 Lutte supérieure, au niveau 10 KO sur l'immobile, au niveau 14 Étreinte étouffante et au niveau 18 Briser le cou. Ces dons remplacent les dons supplémentaires du moine ordinaire.

**Lutteur gracieux (Ext).** Un tetori utilise ses niveaux de moine à la place de son bonus de base à l'attaque pour déterminer son BMO ou son DMD. Au niveau 4, il ne subit plus de malus aux jets d'attaque, il peut faire des attaques d'opportunité quand il est en lutte et il conserve son bonus de Dextérité à la CA quand il immobilise un adversaire ou qu'il est en train de lutter. Au niveau 8, il gagne le pouvoir de monstre étreinte quand il se bat à mains nues et peut utiliser ce pouvoir contre des créatures de sa taille ou plus petites pour 1 point de ki, ou contre des créatures plus grandes pour 2 points de ki. Au niveau 15, il gagne constriction et inflige des dégâts à mains nues à chaque fois qu'il réussit un test de lutte. Ce pouvoir remplace déluge de coups.

**Contre-lutte (Ext).** Au niveau 4, le lutteur tetori peut faire une attaque d'opportunité contre une créature qui tente d'entamer une lutte avec lui. Ce pouvoir ne lui permet pas de le faire si la créature dispose de Lutte supérieure. Au niveau 6, il peut utiliser contre-lutte même si son adversaire a un camouflage ou un camouflage total et au niveau 8, même s'il est pris au dépourvu. Au niveau 10, le pouvoir fonctionne même si son adversaire a une allonge exceptionnelle. Ce pouvoir remplace chute ralentie.

**Se libérer (Ext).** Au niveau 5, le tetori ajoute son niveau de moine aux tests de manoeuvre offensive et d'Évasion pour échapper à une lutte. Si le tetori rate un jet de sauvegarde contre un effet qui l'enchevêtre, le paralyse, le ralentit ou le fait chanceler il peut, par une action immédiate, dépenser 1 point de ki pour tenter un nouveau jet. Ce pouvoir remplace sauts puissants.

**Étreinte inévitable (Sur).** Au niveau 9, le tetori peut dépenser 1 point de ki pour priver son adversaire de *liberté de mouvement* et des bonus magiques aux tests d'Évasion et aux tests pour échapper à une lutte. Au niveau 13, ce pouvoir reproduit aussi les effets d'une *ancrage dimensionnelle*. Au niveau 17, les attaques à mains nues du tetori gagnent la propriété spectrales et il agrippe les créatures intangibles qu'il touche (Réflexes pour annuler, DD 10 + 1/2 niveau de moine + modificateur de Sagesse). L'étreinte inévitable demande une action rapide et dure jusqu'au début du prochain tour du tetori. Ce pouvoir remplace esquive instinctive, éternelle jeunesse, langue du soleil et de la lune et pas chassé.

**Blocage de forme (Sur).** Au niveau 13, le tetori peut annuler un effet de *métamorphose* d'un simple contact, grâce à un test de Sagesse auquel il ajoute son niveau de moine. Il doit battre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet (ou DV de la créature pour les effets de métamorphose surnaturelle). C'est une action simple qui coûte 2 points de ki. Si le tetori est en lutte avec la créature qui tente de lancer l'effet, c'est une action immédiate. Ce pouvoir remplace âme de diamant.

**Corps de fer (Sur).** Au niveau 19, le tetori peut, par une action de mouvement, rendre ses tissus incroyablement denses pendant une minute, comme avec un sort de *corps de fer*. Il doit dépenser 3 points de ki. Ce pouvoir remplace désertion de l'âme.