



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



# LE MOINE

LE MOINE



Image © Wizards of the Coast

## UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5, PAR L'ÉQUIPE DU SCRIPTORIUM

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que du Manuel des Joueurs.

## AVANT-PROPOS

Le moine est une classe de base pour *Donjons et Dragons* 3.5 proposée dans le *Manuel des Joueurs*, un des trois livres de base, censé donc être utilisable par n'importe quel joueur. Mais il est communément admis que le moine est la classe la plus faible du *Manuel des Joueurs*. Et même si cette affirmation est discutable, il est difficile de nier qu'il manque cruellement de possibilités de personnalisation. Cet article présente une règle optionnelle mise au point par divers membres du *Scriptorium* pour redonner un tout petit peu plus de punch au moine, sans pour autant changer sa base, à savoir son BBA, ses DV, sa CA, sa vitesse, ses dégâts à mains nues ou ses compétences. De plus, cette règle vous permettra de personnaliser votre moine comme jamais auparavant. Pour utiliser cette aide, vous n'avez besoin que du *Manuel des Joueurs*.

## MOINE

Vous trouverez la description du moine dans le *Manuel des Joueurs* de D&D.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux moines.

**Caractéristiques.** C'est la Sagesse qui détermine les capacités d'attaque et de défense du moine. La Dextérité lui confère une meilleure CA et sert pour certaines de ses compétences. La Force est utile pour augmenter l'efficacité de ses attaques à mains nues.

**Alignement.** Loyal.

**Dés de vie.** d8.

## Compétences de classe

Les compétences de classe du moine (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Evasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag),

Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

**Points de compétence au niveau 1 :** (4 + modificateur d'Int) x 4.

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + modificateur d'Int.

### POURQUOI NE PAS CLASSER LES POUVOIRS PAR ÉCOLES MONASTIQUES ?

Parce qu'il y aura toujours des personnes qui ne seront pas d'accord avec la répartition choisie. Et comme je ne suis ni un puriste ni un spécialiste des arts martiaux, je préfère offrir de la souplesse à ceux qui le sont.

Le MJ est libre de, et même encouragé à, restreindre la liste des options disponibles pour les Arts martiaux, les Postures de combat et les Entraînements monastiques. Dans l'idéal, le MJ conçoit une école monastique en choisissant 2 ou 3 Arts martiaux, 1 ou 2 Postures de combat, et 1 seul Entraînement monastique, disponibles à chaque niveau d'obtention du-dit pouvoir (voir encadré suivant pour un exemple).

Cela lui permet d'une part de customiser ses écoles comme il l'entend, et d'autre part de supprimer les pouvoirs qu'il trouverait éventuellement trop puissants ou pas appropriés pour sa campagne.

## Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du moine.

**Armes et armures.** Le moine est formé au maniement des armes suivantes : arbalète légère ou lourde, bâton, dague, fronde, gourdin, hachette, javelot, kama, nunchaku, sai, shuriken et siangham (voir Chapitre 7 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces armes). Ce sont pour la plupart des armes de paysans (ou pouvant passer pour des outils de paysans, ainsi que quelques armes spéciales faisant partie de l'apprentissage du moine. Le moine n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. De fait, tous les talents du moine nécessitent une grande liberté de mouvement. S'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde, un moine perd ses bonus à la CA, ainsi que ses aptitudes de déplacement accéléré et toutes ses techniques d'arts martiaux et postures de combat.

**Bonus à la CA (Ext).** Comme dans le MdJ.

**Combat à mains nues.** Comme dans le MdJ.

**Déplacement accéléré (Ext).** Comme dans le MdJ.

**Arts martiaux (Ext).** Au premier niveau et tous les niveaux impairs par la suite (sauf 11 et 19), le moine découvre une technique d'art martial. Dans tous les cas, le moine doit posséder le niveau requis (et les éventuelles techniques) pour choisir chaque technique. Quand un jet de sauvegarde est requis, le DD est toujours égal à  $10 + 1/2$  niveau du moine + modificateur de Sagesse. On ne peut utiliser qu'une technique de combat à la fois (mais voir plus loin).

De plus, chaque fois que le personnage obtient un nouvel art martial, il peut changer une technique d'art martial qu'il possède déjà pour une autre technique du même niveau que celle oubliée. Il ne peut cependant changer une technique qui lui ferait perdre les prérequis pour une autre technique de niveau supérieur.

*Atemi (Moine 1).* Lorsque le personnage attaque par une action simple et inflige des dégâts, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être fatigué pour 1 round.

*Attaque sournoise (Spécial).* Comme attaque sournoise (+1d6). Un moine peut sélectionner cette technique une fois au niveau 1, et une fois supplémentaire aux niveaux 9 et 17. Ses bénéfices se cumulent.

*Brisure (Moine 1).* Lorsque le personnage inflige des dégâts à un ennemi qu'il immobilise en situation de lutte, il peut tenter de lui briser les jambes au passage. Celui-ci doit alors réussir un jet de Vigueur ou voir sa vitesse réduite de 2 cases jusqu'à ce qu'un test de Premiers secours (DD 20) lui soit appliqué (ou qu'il récupère l'intégralité de ses pv).

*Coup bas (Moine 1).* Lorsque le personnage attaque par une action simple et inflige des dégâts, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur sous peine de devenir fiévreux pour 1 round.

*Coup de boule (Moine 1).* Lorsque le moine inflige des dégâts à un adversaire en situation de lutte, celui-ci se retrouve ébloui pour 1 round.

*Coup de pied (Moine 1).* Par une action simple, le personnage peut effectuer une attaque avec un malus de -2 mais il applique alors le double de son modificateur de Force aux dégâts.

*Coup étourdissant (Moine 1).* Comme le don du

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Dégâts à mains nues	Bonus à la CA	Déplacement accéléré
1	+0	+2	+2	+2	Arts martiaux, combat à mains nues, posture de combat	1d6	+0	+0 m
2	+1	+3	+3	+3	Entraînement monastique	1d6	+0	+0 m
3	+2	+3	+3	+3	Arts martiaux	1d6	+0	+3 m
4	+3	+4	+4	+4	Frappe <i>ki</i> (magie), entraînement monastique	1d8	+0	+3 m
5	+3	+4	+4	+4	Arts martiaux, posture de combat	1d8	+1	+3 m
6	+4	+5	+5	+5	Entraînement monastique	1d8	+1	+6 m
7	+5	+5	+5	+5	Arts martiaux	1d8	+1	+6 m
8	+6/+1	+6	+6	+6	Entraînement monastique	1d10	+1	+6 m
9	+6/+1	+6	+6	+6	Arts martiaux, posture de combat	1d10	+1	+9 m
10	+7/+2	+7	+7	+7	Entraînement monastique, frappe <i>ki</i> (Loi)	1d10	+2	+9 m
11	+8/+3	+7	+7	+7	Maîtrise duale	1d10	+2	+9 m
12	+9/+4	+8	+8	+8	Entraînement monastique	2d6	+2	+12 m
13	+9/+4	+8	+8	+8	Arts martiaux, posture de combat	2d6	+2	+12 m
14	+10/+5	+9	+9	+9	Entraînement monastique	2d6	+2	+12 m
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Arts martiaux	2d6	+3	+15 m
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Entraînement monastique, frappe <i>ki</i> (adamantium)	2d8	+3	+15 m
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Arts martiaux, posture de combat	2d8	+3	+15 m
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Entraînement monastique	2d8	+3	+18 m
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Maîtrise des arts	2d8	+3	+18 m
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Perfection de l'être	2d10	+4	+18 m



même nom, mais utilisable seulement par une action simple.

*Taquet (Moine 1).* Le personnage effectue une attaque par une action simple. S'il touche, son adversaire est repoussé d'une case, à moins qu'elle soit occupée, auquel cas il subit 1d4 points de dégâts non-létaux.

*Coude plongeant (Moine 3).* Le personnage effectue un croc-en-jambe par une action simple. S'il réussit, il peut se laisser tomber à terre également et donner un puissant coup de coude à son ennemi. Celui-ci subit un nombre de points de dégâts non-létaux égal au double des dégâts à mains nues normaux du moine.

*Coup de pied retourné (Moine 3, coup de pied).* Cette technique fonctionne comme Coup de pied, mais le personnage peut choisir de subir un malus de -4 à son jet d'attaque (au lieu de -2 habituellement). Sa zone de critique augmente de 1 et, s'il touche, sa cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être hébétée pour 1 round.



*Feinte inattendue (Moine 3).* Une fois par rencontre et par adversaire, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à un test destiné à le feinter ou à provoquer une diversion.

*Frappe acrobatique (Moine 3).* Par une action complexe, le personnage effectue une seule attaque et, s'il touche, il peut se retrouver dans n'importe quelle case adjacente à la cible, tant que le mouvement total ne dépasse pas sa vitesse de déplacement. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

*Frappe élancée (Moine 3).* Si le personnage se déplace d'au moins 2 cases avant d'effectuer une attaque par une action simple, il applique son modificateur de Dextérité aux dégâts en plus de son modificateur de Force.

*K. O. (Moine 3).* Le personnage effectue une attaque par une action simple. S'il inflige un nom-

bre de points de dégâts supérieur à la valeur de Constitution de la cible, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur ou tomber inconsciente pour 1d4 rounds.

*Verrou humain (Moine 3).* Lorsque le personnage est engagé en situation de lutte, s'il parvient à immobiliser son adversaire, il lui inflige un malus de -4 à tous les tests effectués pour se libérer.

*Vitalisation (Moine 3).* Le personnage sait où frapper ses alliés là où il faut pour déclencher une poussée d'adrénaline. Par une action simple, il peut toucher un allié et lui faire gagner 1d6 pv temporaires. Ces pv temporaires disparaissent au bout de dix minutes.

*Bonds (Moine 5).* Avant d'effectuer une attaque par une action simple ou au cours d'une charge, le personnage peut traverser l'espace occupé par d'autres adversaires en leur bondissant par-dessus, à condition d'avoir la hauteur sous plafond nécessaire. Cela lui permet notamment de charger alors que des ennemis ou des obstacles sont sur son chemin (mais toujours en ligne droite). Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité.

*Coup allongé (Moine 5).* Le personnage peut effectuer, par une action simple, une unique attaque pour laquelle son allonge augmente d'une case.

*Coup insurmontable (Moine 5, coup étourdissant).* Le personnage peut accepter un malus de -2 sur son jet d'attaque lorsqu'il utilise Coup étourdissant, mais le DD du jet de sauvegarde de sa cible augmente alors de 2.

*Fauchage (Moine 5).* Le personnage effectue un croc-en-jambe par une action simple. En cas d'échec, il ne peut pas être la cible d'un croc-en-jambe en retour.

*Frappe à la tête (Moine 5).* Le personnage peut effectuer une attaque à -2 par une action simple. Sa zone de critique augmente de 1 et, s'il touche, sa cible doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdie pour 1 round.

*Feinte agile (Moine 5, feinte inattendue).* Lorsque le personnage utilise Feinte inattendue, il peut substituer son bonus d'Acrobaties à son bonus de Bluff ou d'Escamotage.

*Parade réflexe (Moine 5).* Une fois par rencontre et par adversaire, en réponse à une attaque normale au corps à corps ou à distance, le personnage peut effectuer un jet d'attaque par une action immédiate et ensuite choisir d'utiliser le résultat la place de sa CA contre cette unique attaque.

*Poings invincibles (Moine 5).* Le personnage effec-



## EXEMPLE D'ÉCOLE MONASTIQUE : L'ÉCOLE DU CHEMIN CÉLESTE

Les moines de l'école du chemin céleste ont leur monastère dans la vallée Ten-Xiao, sur les flancs de la *montagne du ciel*. Le « chemin céleste » à proprement parler est un escalier de plus de 10 000 marches taillées à même la montagne, partant de la vallée en contrebas et menant au monastère du chemin céleste. Les enseignements de ce monastère sont axés sur l'harmonie avec la montagne, la notion d'élévation, d'équilibre aussi bien corporel que moral, l'endurance aux éléments déchaînés et à l'altitude, ainsi que la survie en milieu hostile. Les moines tirent aussi parti de ces enseignements pour prendre leurs adversaires en défaut.

**Compétences.** Un moine de l'école du chemin céleste est la plupart du temps doué aussi bien en Escalade qu'en Acrobaties, Equilibre et Saut.

**Arts martiaux.** Un moine de l'école du chemin céleste choisit ses arts martiaux parmi la liste suivante :

- 1<sup>er</sup> niveau : *Atemi, coup étoudissant, taquet*
- 3<sup>e</sup> niveau : *Frappe acrobatique, frappe élancée*
- 5<sup>e</sup> niveau : *Bonds, coup allongé, coup insurmontable*
- 7<sup>e</sup> niveau : *Coup percutant, étreinte de l'ours, projection*
- 9<sup>e</sup> niveau : *Etrangement, frappe inertielle*
- 13<sup>e</sup> niveau : *Bouclier humain, coup paralysant, frappe écrasante*
- 15<sup>e</sup> niveau : *Coup tournoyant, renversement, torpille*
- 17<sup>e</sup> niveau : *Fragmentation, taquet du vide*

**Postures de combat.** Un moine de l'école du chemin céleste choisit ses postures de combat parmi la liste suivante :

- 1<sup>er</sup> niveau : *Posture du héron, posture de l'ours*
- 5<sup>e</sup> niveau : *Posture du rhinocéros, posture du serpent*
- 9<sup>e</sup> niveau : *Posture du léopard, posture de la puce*
- 13<sup>e</sup> niveau : *Posture de la mante*
- 17<sup>e</sup> niveau : *Posture du phénix*

**Entraînements monastiques.** Un moine de l'école du chemin céleste reçoit les entraînements monastiques suivants, au niveau normal : Esquive totale, Chute ralentie, Grande robustesse, Esquive extraordinaire, Corps de pierre, Corps de fer, Éternelle jeunesse et Subsistance suprême.

tue une attaque par une action simple, pour laquelle toute possibilité de critique est automatiquement confirmée.

*Coup percutant (Moine 7).* Le personnage donne des coups si puissants que rien ne semble pouvoir les arrêter. Par une action simple, le moine effectue une attaque face à laquelle la RD de la cible (ou la solidité d'un objet) est annulée.

*Etreinte de l'ours (Moine 7).* Par une action simple, le personnage effectue une unique attaque. Si celle-ci est réussie, il peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

*Frappe désarmante (Moine 7).* Le personnage effectue une attaque par une action simple et, s'il touche, il peut tenter un désarmement par une action libre.

*Frappe double (Moine 7).* Par une action simple, le personnage peut effectuer deux attaques à -2.

*Frappe renversante (Moine 7).* Le personnage effectue une attaque par une action simple et, s'il touche, il peut tenter un croc-en-jambe par une action libre.

*Projection (Moine 7).* Lorsque le personnage engage une lutte, s'il remporte le premier test, il peut se saisir de son adversaire (s'il ne fait pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui) et le projeter dans un rayon de trois cases, lui infligeant deux fois ses dégâts normaux à mains nues.

*Riposte destructrice (Moine 7).* Une fois par round, lorsque le personnage combat sur la défensive ou est en défense totale, il peut effectuer une tentative de destruction contre une arme utilisée pour l'attaquer. Cette tentative de destruction prend effet après le résultat de l'attaque ennemie.

*Rupture (Moine 7).* Lorsque le personnage est engagé en situation de lutte mais n'est pas immobilisé, il peut tenter de briser un membre de son ennemi. Celui-ci subit alors une diminution temporaire de 1 point de Force ou de Dextérité (choix du moine).

*Ciseaux (Moine 9).* Lorsque le personnage attaque par une action simple et inflige des dégâts, sa cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être aveuglée pendant 1d4 rounds.

*Coup appuyé (Moine 9, coup de boule).* Lorsque le personnage effectue un coup de boule, son adversaire est ébloui et il doit réussir un jet de Vigueur ou être étourdi pour 1 round.

*Coup du lapin (Moine 9).* Le personnage peut effectuer une attaque par une action simple et, s'il touche, son adversaire devient nauséux pour 1 round.



*Enchaînement intimidant (Moine 9).* Une fois par round, lorsqu'une attaque du personnage rend un ennemi inconscient ou mort, il peut lancer un avertissement à un de ses alliés. Celui-ci doit alors réussir un jet de Volonté sous peine d'être secoué pour le reste de la rencontre.

*Etranglement (Moine 9).* Lorsque le personnage immobilise un adversaire en situation de lutte, il peut le forcer à effectuer un jet de Vigueur sous peine de commencer à suffoquer (voir page 302 du *Guide du Maître*) comme s'il était asphyxié depuis le début de la lutte.

*Feinte défensive (Moine 9).* Lorsque le personnage utilise avec succès une action de feinte, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA contre l'adversaire feinté pour 1 round.

*Frappe inertielle (Moine 9, frappe élancée).* Si le personnage se déplace d'au moins 1 case avant d'effectuer une attaque par une action simple, il inflige 1 point de dégâts supplémentaire par case parcourue.



*Bouclier humain (Moine 13).* Une fois par round, lorsque le personnage est la cible d'une attaque à distance qui le rate, il peut faire en sorte que l'attaque frappe un adversaire qui lui est adjacent. Le jet d'attaque est tout de même comparé à la CA de la cible, qui est prise au dépourvu contre cette attaque, pour déterminer si elle est touchée ou non.

*Brise-nuque (Moine 13).* Lorsque le personnage tient un adversaire immobilisé en situation de lutte depuis au moins 3 rounds, il peut lui infliger un coup de grâce (voir page 153 du *Manuel des Joueurs*) à chaque fois qu'il remporte un test de lutte jusqu'à ce que son adversaire ne soit plus immobilisé.

*Coup paralysant (Moine 13, coup étourdissant).*

Lorsque le personnage réussit un Coup étourdissant, son adversaire est paralysé pendant 1d4 rounds.

*Coup en vol (Moine 13, coup de pied).* Lorsque le personnage effectue un Coup de pied avec succès, il peut tenter une bousculade par une action libre.

*Deux temps (Moine 13).* Le personnage peut effectuer une attaque par une action simple. S'il dépasse la CA de sa cible de 4 ou plus sur son jet d'attaque, il inflige double-dégâts.

*Fauchage violent (Moine 13, fauchage).* Le personnage effectue un croc-en-jambe par une action simple. S'il réussit, son adversaire subit également ses dégâts à mains nues normaux et se retrouve aveuglé et assourdi pour 1 round.

*Frappe écrasante (Moine 13).* Le personnage effectue une attaque par une action simple contre une créature dont la catégorie de taille est strictement inférieure à la sienne. S'il touche et est en contact avec le sol, il peut écraser sa cible sous son poids et lui infliger double-dégâts. De plus, si la victime rate un jet de Réflexes, elle se retrouve à terre.

*Travail au corps (Moine 13).* Contre un adversaire qu'il a immobilisé en lutte, lorsque le personnage décide d'infliger des dégâts sur un test de lutte réussi, il inflige double-dégâts.

*Coup tournoyant (Moine 15).* Le personnage effectue, par une action simple, une unique attaque contre laquelle les bonus de Dextérité et d'esquive de la cible à la CA sont doublés, le cas échéant. En cas de réussite, il inflige triple-dégâts.

*Frappe triple (Moine 15, frappe double).* Par une action simple, le personnage peut effectuer trois attaques à -2.

*Grand fauchage (Moine 15, fauchage).* Par une action complexe, le personnage peut effectuer une unique tentative de croc-en-jambe visant tous les adversaires adjacents. Le résultat de cette attaque est résolu séparément pour chacune des cibles.

*Main des dieux (Moine 15).* Lorsque deux ennemis au moins sont adjacents au personnage, celui-ci peut rediriger l'attaque de l'un d'eux qui le rate contre l'un de ses alliés (au choix) également adjacent au moine, une fois par round.

*Paume vibratoire (Moine 15).* Comme le pouvoir du même nom, mais utilisable une fois par jour.

*Prise narcotique (Moine 15).* Lorsque le personnage immobilise une cible en situation de lutte, il peut forcer cette dernière à effectuer un jet de Vigueur sur un test de lutte réussi. En cas d'échec, la cible sombre dans un profond sommeil pour un nombre

de minutes égal à 1d6 + le modificateur de force du moine.

**Renversement (Moine 15).** Lorsque le personnage est immobilisé en situation de lutte, il peut se libérer et immobiliser son adversaire du même coup sur un test de lutte réussi.

**Torpille (Moine 15).** Par une action complexe, le personnage peut effectuer une bousculade pour laquelle il bénéficie d'un bonus de +2 et, en cas de réussite, il inflige le double de ses dégâts à mains nues normaux à la cible.

**Uppercut (Moine 15).** Le personnage peut effectuer une unique attaque par une action simple, sur laquelle il reçoit un bonus de +4 aux dégâts et, s'il touche, son adversaire doit réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdi pour 1d4 rounds.

**Coup ventral (Moine 17, coup du lapin).** Cette technique fonctionne comme Coup du lapin, sauf que la cible est nauséuse pour 1d4+1 rounds.

**Fléau de la non-vie (Moine 17).** Le personnage peut, par une action simple, effectuer une seule attaque contre un mort-vivant. En cas de succès, la cible est affectée par un renvoi des morts-vivants comme par un prêtre du niveau du moine.



**Fragmentation (Moine 17, coup percutant).** Le personnage peut effectuer une attaque par une action simple contre une créature artificielle ou un objet. En cas de réussite, la cible doit réussir un jet de Réflexes sous peine de subir triple-dégâts et de voir sa RD annulée contre cette attaque.

**Grand enchaînement (Moine 17, frappe triple).** Par une action simple, le personnage peut effectuer quatre attaques à -4.

**Ouragan (Moine 17, coup de pied retourné).** Par une action complexe, le personnage peut effectuer jusqu'à 5 coups de pied contre des adversaires à portée (et différents), infligeant 2 points de dégâts en moins par attaque. Lorsque toutes les attaques sont résolues, chaque adversaire touché est repoussé d'une case, à moins qu'elle ne soit occupée auquel

cas il subit 1d4 points de dégâts non-létaux.

**Paume perpétuelle (Moine 17, paume vibratoire).** Le personnage peut utiliser Paume vibratoire autant de fois qu'il le désire, mais il doit méditer pendant une heure avant chaque nouvelle utilisation.

**Taquet du vide (Moine 17, taquet).** Le personnage effectue une attaque par une action simple. S'il touche et que son adversaire ne fait pas plus d'une catégorie de taille de plus que lui, ce dernier est repoussé d'un nombre de cases égal aux dégâts infligés (son mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité). S'il entre dans une case occupée, il subit une seconde fois les dégâts infligés par le moine. L'occupant de la case subit lui aussi ces dégâts.

**Posture de combat (Ext).** A chaque niveau où il acquiert ce pouvoir, le personnage obtient une nouvelle posture de combat pour laquelle il a le niveau requis. On active une posture par une action rapide, et on en sort par une action libre. Certaines postures confèrent l'avantage d'un don. Dans ce cas, le personnage est dispensé de tout prérequis éventuels, mais ce don ne peut servir de prérequis à un autre don ou à une classe de prestige. On ne peut avoir qu'une seule posture active à la fois (mais voir plus loin).

**Déluge de coups (Moine 1).** Le personnage peut effectuer un déluge de coups, comme dans le MdJ.

**Posture du faucon (Moine 1).** Le personnage gagne Attaque éclair.

**Posture du héron (Moine 1).** Le personnage gagne Attaques réflexes.

**Posture du rat (Moine 1).** Le personnage gagne Attaque en finesse.

**Posture de l'ours (Moine 1).** Le personnage gagne Science de la lutte.

**Posture du chimpanzé (Moine 5).** Le personnage gagne Science du désarmement.

**Posture du loup (Moine 5).** Le personnage gagne Science du croc-en-jambe.

**Posture de l'oxydeur (Moine 5).** Le personnage gagne Science de la destruction.

**Posture du rhinocéros (Moine 5).** Le personnage gagne Science de la bousculade.

**Posture du serpent (Moine 5).** Le personnage gagne Souplesse du serpent.

**Posture du dragon (Moine 9).** Le personnage peut utiliser son bonus de Sagesse au lieu de son bonus de Force pour les jets d'attaque.

**Posture du léopard (Moine 9).** Le personnage peut marcher sur les murs à la même vitesse qu'au sol, du moment qu'il termine son mouvement sur une sur-





face plane. S'il le veut, il peut également terminer son déplacement par un saut.

*Posture du lézard (Moine 9).* Le personnage gagne un bonus d'esquive de +2 à la CA au cours de chaque round où il s'est déplacé d'au moins 3 m.

*Posture de la pieuvre (Moine 9).* Le personnage est considéré comme ayant un BBA égal à son nombre de DV lorsqu'il effectue une manœuvre de combat prenant en compte le BBA (comme la lutte, la destruction d'arme ou de désarmement).

*Posture de la puce (Moine 9).* Le personnage peut se relever par une action immédiate et il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de Saut.

*Déluge supérieur (Moine 13, déluge de coups).* Ceci est une amélioration du déluge de coups, comme dans le MdJ, mais le personnage doit l'acquérir comme une posture supplémentaire.

*Posture du crabe (Moine 13).* Les poings du moine sont considérés comme une arme à deux mains lorsque cela influe sur une manœuvre de combat.

*Posture de la licorne (Moine 13).* La vitesse de déplacement au sol du personnage augmente de 6 m.

*Posture de la mante (Moine 13).* Lorsque le personnage combat sur la défensive, il reçoit un bonus d'esquive supplémentaire à la CA égal à la moitié de son bonus de Sagesse.



*Posture du scorpion (Moine 13).* Lorsque le personnage est adjacent à une créature, tant que celle-ci ne possède pas d'allié adjacent, elle est considérée comme prise en tenaille.

*Posture du chapardeur éthéré (Moine 17).* Lorsque le personnage bouge d'au moins une case pendant son tour, il peut effectuer tout ou partie de son mouvement en passant dans le plan éthéré, évitant ainsi les attaques d'opportunité et les obstacles.

*Posture de la chauve-souris (Moine 17).* Le personnage gagne le pouvoir de discrétion totale et un bonus égal à son modificateur de Sagesse à tous ses tests de Déplacement silencieux et Discrétion.

*Posture du chien esquivateur (Moine 17).* Le personnage peut se téléporter à une distance de 2 cases quand il pourrait effectuer un pas de placement.

*Posture du lion (Moine 17).* Le personnage applique 1,5 fois son bonus de Force à ses dégâts à mains nues.

*Posture du phénix (Moine 17).* Le personnage flotte littéralement dans les airs. Il peut voler avec une vitesse égale à sa vitesse de déplacement au sol, mais avec une manoeuvrabilité déplorable.

**Entraînement monastique.** Grâce à son entraînement rigoureux, le moine bénéficie de pouvoirs hors du commun. A chaque niveau indiqué, il choisit un pouvoir parmi ceux disponibles à ce niveau (et seulement ceux de ce niveau). Contrairement aux techniques d'arts martiaux et aux postures de combat, ces entraînements sont cumulatifs.

*Esquive totale (Moine 2).* Comme le pouvoir du même nom.

*Sérénité (Moine 2).* Comme le pouvoir du même nom.

*Chute ralentie (Moine 4).* Comme le pouvoir du même nom.

*Pureté physique (Moine 4).* Comme le pouvoir du même nom.

*Plénitude physique (Moine 6).* Comme le pouvoir du même nom.

*Grande robustesse (Moine 6).* Le personnage gagne 1 point de vie supplémentaire par DV.

*Esquive extraordinaire (Moine 8, esquive totale).* Comme le pouvoir du même nom.

*Esprit fuyant (Moine 8, sérénité).* Comme le pouvoir du même nom.

*Corps de diamant (Moine 10).* Comme le pouvoir du même nom.

*Corps de pierre (Moine 10).* Le corps du personnage est tellement endurci par l'entraînement qu'il devient immunisé aux dégâts non-létaux.



*Âme de diamant (Moine 12).* Comme le pouvoir du même nom.

*Corps de fer (Moine 12).* Le personnage gagne une RD X/magie où X est égal à la moitié de son niveau (arrondi à l'inférieur).

*Eternelle jeunesse (Moine 14).* Comme le pouvoir du même nom.

*Langues du soleil et de la lune (Moine 14).* Comme le pouvoir du même nom.

*Substance suprême (Moine 16).* Le personnage n'a plus besoin de se nourrir ni de respirer.

*Corps et esprit (Moine 16).* Le personnage n'a plus besoin de dormir et est immunisé aux effets des états fatigués et épuisés.

**Frappe ki (Sur).** Comme dans le MdJ.

**Maîtrise duale (Ext).** Le personnage peut combiner deux techniques d'arts martiaux à conditions qu'elles s'appliquent dans les mêmes conditions (voir encadré). Il peut également combiner dorénavant deux postures.

**Maîtrise des arts (Ext).** Le personnage peut combiner trois techniques d'arts martiaux, à condition qu'elles s'appliquent dans les mêmes conditions. Il peut également combiner trois postures.

**Perfection de l'être (Ext).** Comme dans le MdJ.

#### CUMUL DES ARTS MARTIAUX

Si vous vous demandez si deux techniques peuvent s'additionner, appliquez ces quelques règles. Si vous n'y trouvez pas ce que vous cherchez, seul le MJ décide ce qui se cumule et comment.

- Un pouvoir conférant des attaques (ou manœuvres) supplémentaires ne se cumule pas avec un autre pouvoir du même genre.
- Un pouvoir infligeant une condition à la cible, augmentant les dégâts infligés ou autorisant un jet de sauvegarde, combiné avec un pouvoir offrant plusieurs attaques, n'inflige l'effet en question qu'à une seule des cibles visées.
- Un pouvoir s'activant par une action complexe se cumule suivant les mêmes règles que ci-dessus avec des pouvoirs s'activant par une action simple, mais le pouvoir combiné nécessite toujours une action complexe.
- Il est impossible de cumuler un pouvoir utilisable par une action immédiate avec un autre.
- Les pouvoirs utilisables en situation de lutte se cumulent si leurs conditions d'utilisation sont compatibles.

## Exemple de moine demi-orque

**Armure :** aucune (vitesse de déplacement 9 m)

**Armes :** bâton (1d6/1d6, crit. x2, 2 kg, deux mains, contondant).

Shuriken (5) (1d2, crit. x2, facteur de portée 3 m, 0.25 kg, contondant).

**Compétences :** choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

**Don :** Science de la lutte.

**Équipement :** sac, silex et amorce, trois torches, corde (30 m) et grappin.

**Richesse :** 2d4 po.

