



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.5



LE MOINE EXALTÉ



Image © Wizards of the Coast

# LE MOINE EXALTÉ

## UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

**Pour utiliser cette aide, vous aurez besoin des manuels suivants :** Codex Martial, Complete Scoundrel, Les Chapitres Sacrés

## Introduction

Cette aide de jeu présente le moine exalté (et sa progression des niveaux 1 à 10), un personnage à thème capable de jouer un rôle d'attaquant mobile au sein du groupe. Il exploite une règle optionnelle lui conférant un don supplémentaire au premier niveau, que vous pouvez décider de supprimer à votre convenance. Pour utiliser cette aide de jeu, vous aurez besoin des manuels suivants.

## Bibliographie

**CM :** Codex Martial

**CS :** Complete Scoundrel

**LCS :** Les Chapitres Sacrés

## Description

*Les moines exaltés sont des individus particulièrement altruistes et bons, qui ont décidé de renoncer à toute possession matérielle, faisant don de leur moindre denier aux bonnes œuvres. Ce ne sont pas pour autant de simples contemplateurs du monde, mais plutôt de vaillants défenseurs des justes causes et les plus implacables opposants du Mal. Chacun à leur manière, ils*

*ont subi une expérience unique, généralement porteuse d'illumination ou particulièrement cruelle, qui les a conduits à cette voie extrême. Ils sont suffisamment rares pour que les mortels chuchotent des légendes à leur sujet, et leur venue est appréciée dans toute cité, bien que les cabales maléfiques locales voient parfois en eux un moyen rêvé de démontrer leur suprématie. Un moine exalté préfère vivre et combattre seul, car se préoccuper du sort des innocents qui croisent son chemin est déjà une lourde tâche sans avoir en plus à se soucier de ses alliés. Mais certains d'entre eux ont su créer des liens particulièrement forts, ou rejoignent des groupes d'aventuriers pour achever quelque noble quête ardue.*

## Combat

Le moine exalté est un combattant de mêlée, mais il n'est pas aussi résistant ni agressif que les guerriers. Il comptera surtout sur sa mobilité et la protection que lui accordent les plans du Bien pour éviter les coups, et sur ses compétences variées pour prendre son ennemi en défaut. En duel, il tentera d'immobiliser son adversaire au combat pour prendre le dessus sans avoir à le blesser. Face à des ennemis en nombre, il usera de son déluge de coups pour les assommer un à un, en commençant par les lanceurs de sorts, mais essaiera dans la mesure du possible de ne pas tuer.



# MOINE EXALTÉ 1

## Humain Moine 1

### Humanoïde (humain) de taille M

**Dés de vie :** 1d8+2 (10 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +2 Sag, +4 exalté),  
contact 14, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +0/+7

**Attaque :** coup (+3 corps à corps, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** coup (+3 corps à corps, 1d6+3)  
; ou déluge de coups (+1/+1 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 12, 1/ jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +4, Vol +4

**Caractéristiques :** For 16, Dex 14, Con 14, Int 12,  
Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (4) +6, Déplacement silencieux (2) +4, Détection (2) +4, Diplomatie (4) +5, Discrétion (2) +4, Equilibre (2) +4, Evasion (4) +6, Perception auditive (2) +4, Psychologie (2) +4

**Dons :** Coup étourdissant, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 1

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier

**Alignement :** loyal bon

**Ajustement de niveau :** -



## MOINE EXALTÉ 2

### Humain Moine 2

#### Humanoïde (humain) de taille M

**Dés de vie :** 2d8+4 (16 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +2 Sag, +4 exalté),  
contact 14, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte :** +1/+8

**Attaque :** coup (+4 corps à corps, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** coup (+4 corps à corps, 1d6+3)  
; ou déluge de coups (+2/+2 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 13, 2/  
jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>, esquive totale

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +5 ; +1  
contre les sorts et pouvoirs magiques

**Caractéristiques :** For 16, Dex 14, Con 14, Int 12,  
Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (5) +7, Bluff +1,  
Déplacement silencieux (2) +4, Détection (2) +4,  
Diplomatie (4) +9, Discrétion (2) +4, Dressage +1,  
Equilibre (2) +6, Evasion (5) +7, Intimidation +1,  
Maîtrise des cordes +2 (+2 pour ligoter quelqu'un),  
Perception auditive (2) +4, Psychologie (5) +7,  
Renseignements +1, Saut +5

**Dons :** Attaques réflexes, Baiser de la nymphe<sup>LCS</sup>, Coup  
étourdissant, Science de la lutte, Science du combat à  
mains nues, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Tricks<sup>CS</sup> :** Slipping past

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 2

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier

**Alignement :** loyal bon

**Ajustement de niveau :** -

## MOINE EXALTÉ 3

**Humain Moine 3**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 3d8+6 (23 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+2 Dex, +2 Sag, +5 exalté),  
contact 14, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +2/+9

**Attaque :** coup (+5 corps à corps, 1d6+3)

**Attaque à outrance :** coup (+5 corps à corps, 1d6+3)  
; ou déluge de coups (+3/+3 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 13, 3/  
jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>, esquive totale, sérénité,  
endurance aux énergies destructives

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +5 ; +1  
contre les sorts et pouvoirs magiques, +2 contre les  
enchantelements

**Caractéristiques :** For 16, Dex 14, Con 14, Int 12,  
Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (6) +8, Bluff +1,  
Déplacement silencieux (3) +5, Détection (3) +5,  
Diplomatie (6) +11, Discretion (3) +5, Dressage +1,  
Equilibre (2) +6, Evasion (5) +7, Intimidation +1,  
Maîtrise des cordes +2 (+2 pour ligoter quelqu'un),  
Perception auditive (3) +5, Psychologie (5) +7,  
Renseignements +1, Saut +5

**Dons :** Attaques réflexes, Baiser de la nymphe<sup>LCS</sup>,  
Coup étourdissant, Poings de fer<sup>CM</sup>, Science de la lutte,  
Science du combat à mains nues, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu  
de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Tricks<sup>CS</sup> :** Slipping past

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 3

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier

**Alignement :** loyal bon

**Ajustement de niveau :** -





## MOINE EXALTÉ 4

**Humain Moine 4**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 4d8+8 (29 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+2 Dex, +2 Sag, +5 exalté),  
contact 14, pris au dépourvu 17

**Attaque de base/lutte :** +3/+10

**Attaque :** coup (+7 corps à corps, 1d8+4)

**Attaque à outrance :** coup (+7 corps à corps, 1d8+4)  
; ou déluge de coups (+5/+5 corps à corps, 1d8+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 14, 4/  
jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>, esquive totale, sérénité, en-  
durance aux énergies destructives, frappe *ki* (magie),  
chute ralentie (6 m), coup exalté (+1)

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +6 ; +1  
contre les sorts et pouvoirs magiques, +2 contre les  
enchantelements

**Caractéristiques :** For 17, Dex 14, Con 14, Int 12,  
Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (7) +11, Bluff +1,  
Déplacement silencieux (3) +5, Détection (3) +5,  
Diplomatie (7) +12, Discretion (3) +5, Dressage +1,  
Equilibre (2) +6, Evasion (5) +7, Intimidation +1,  
Maîtrise des cordes +2 (+2 pour ligoter quelqu'un),  
Perception auditive (3) +5, Psychologie (5) +7,  
Renseignements +1, Saut (5) +10

**Dons :** Attaques réflexes, Baiser de la nymphe<sup>LCS</sup>,  
Contact du givre mordoré<sup>LCS</sup>, Coup étourdissant,  
Poings de fer<sup>CM</sup>, Science de la lutte, Science du combat  
à mains nues, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Tricks<sup>CS</sup> :** Extreme leap, Slipping past

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 4

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier

**Alignement :** loyal bon

**Ajustement de niveau :** -

# MOINE EXALTÉ 5

## Humain Moine 5

### Humanoïde (humain) de taille M

**Dés de vie :** 5d8+10 (36 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 20 (+2 Dex, +3 Sag, +5 exalté),  
contact 15, pris au dépourvu 18

**Attaque de base/lutte :** +3/+10

**Attaque :** coup (+7 corps à corps, 1d8+4)

**Attaque à outrance :** coup (+7 corps à corps, 1d8+4)  
; ou déluge de coups (+6/+6 corps à corps, 1d8+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 14, 5/  
jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>, esquive totale, sérénité, endurance aux énergies destructives, frappe *ki* (magie), chute ralentie (6 m), coup exalté (+1), pureté physique, autosubsistance

**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +6, Vol +6 ; +1  
contre les sorts et pouvoirs magiques, +2 contre les enchantements

**Caractéristiques :** For 17, Dex 14, Con 14, Int 12,  
Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (8) +12, Bluff +1,  
Déplacement silencieux (4) +6, Détection (3) +5,  
Diplomatie (8) +13, Discrétion (4) +6, Dressage +1,  
Equilibre (2) +6, Evasion (8) +10, Intimidation +1,  
Maîtrise des cordes +2 (+2 pour ligoter quelqu'un),  
Perception auditive (3) +5, Psychologie (5) +7,  
Renseignements +1, Saut (5) +10

**Dons :** Attaques réflexes, Baiser de la nymphe<sup>LCS</sup>,  
Contact du givre mordoré<sup>LCS</sup>, Coup étourdissant,  
Poings de fer<sup>CM</sup>, Science de la lutte, Science du combat  
à mains nues, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Tricks<sup>CS</sup> :** Extreme leap, Slipping past

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 5

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier

**Alignement :** loyal bon

**Ajustement de niveau :** -



## MOINE EXALTÉ 6

**Humain Moine 6**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 6d8+12 (42 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 22 (+2 Dex, +3 Sag, +6 exalté, +1 parade), contact 16, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +4/+11

**Attaque :** coup (+8 corps à corps, 1d8+4)

**Attaque à outrance :** coup (+8 corps à corps, 1d8+4)  
; ou déluge de coups (+7/+7 corps à corps, 1d8+4)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 15, 6/jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>, esquive totale, sérénité, endurance aux énergies destructives, frappe *ki* (magie), chute ralentie (9 m), coup exalté (+1), pureté physique, autosubsistance

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +7, Vol +7 (+4 contre les charmes et les fantômes); +1 contre les sorts et pouvoirs magiques, +2 contre les enchantements

**Caractéristiques :** For 17, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (9) +13, Bluff +1, Déplacement silencieux (4) +6, Détection (4) +6, Diplomatie (9) +14, Discrétion (4) +6, Dressage +1, Equilibre (2) +6, Evasion (9) +11, Intimidation +1, Maîtrise des cordes +2 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive (4) +6, Psychologie (5) +7, Renseignements +1, Saut (5) +10

**Dons :** Attaques réflexes, Baiser de la nymphe<sup>LCS</sup>, Contact du givre mordoré<sup>LCS</sup>, Coup étourdissant, Poings de fer<sup>CM</sup>, Pancrace<sup>CM</sup>, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du désarmement, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu de chasteté<sup>LCS</sup>, Voeu de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Tricks<sup>CS</sup> :** Escape attack, Extreme leap, Slipping past

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 6

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier

**Alignement :** loyal bon

**Ajustement de niveau :** -



# MOINE EXALTÉ 7

**Humain Moine 7**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 7d8+14 (49 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 22 (+2 Dex, +3 Sag, +6 exalté, +1 parade), contact 16, pris au dépourvu 20

**Attaque de base/lutte :** +5/+13

**Attaque :** coup (+10 corps à corps, 1d8+5)

**Attaque à outrance :** coup (+10 corps à corps, 1d8+5) ; ou déluge de coups (+9/+9 corps à corps, 1d8+5)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 15, 7/ jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>, esquive totale, sérénité, endurance aux énergies destructives, frappe *ki* (magie), chute ralentie (9 m), coup exalté (+1), pureté physique, autosubsistance, plénitude physique (14 pv)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +8, Vol +8 (+4 contre les charmes et les fantômes) ; +1 contre les sorts et pouvoirs magiques, +2 contre les enchantements

**Caractéristiques :** For 19, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (10) +14, Bluff +1, Déplacement silencieux (6) +8, Détection (4) +6, Diplomatie (10) +15, Discrétion (6) +8, Dressage +1, Equilibre (2) +6, Evasion (10) +12, Intimidation +1, Maîtrise des cordes +2 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive (4) +6, Psychologie (5) +7, Renseignements +1, Saut (5) +11

**Dons :** Attaques réflexes, Baiser de la nymphe<sup>LCS</sup>, Contact du givre mordoré<sup>LCS</sup>, Coup étourdissant, Poings de fer<sup>CM</sup>, Pancrace<sup>CM</sup>, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du désarmement, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu de chasteté<sup>LCS</sup>, Voeu de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Tricks<sup>CS</sup> :** Escape attack, Extreme leap, Slipping past

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 7

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier

**Alignement :** loyal bon

**Ajustement de niveau :** -



## MOINE EXALTÉ 8

**Humain Moine 8**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 8d8+16 (55 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 15 m (10 cases)

**Classe d'armure :** 23 (+2 Dex, +3 Sag, +6 exalté, +1 parade, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 21

**Attaque de base/lutte :** +6/+15

**Attaque :** coup (+12 corps à corps, 1d10+6)

**Attaque à outrance :** coup (+12/+7 corps à corps, 1d10+6) ; ou déluge de coups (+11/+11/+6 corps à corps, 1d10+6)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 16, 8/jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>, esquive totale, sérénité, endurance aux énergies destructives, frappe *ki* (magie), chute ralentie (12 m), coup exalté (+1), pureté physique, autosubsistance, plénitude physique (16 pv), bouclier mental

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +9, Vol +9 (+4 contre les charmes et les fantômes) ; +1 contre les sorts et pouvoirs magiques, +2 contre les enchantements

**Caractéristiques :** For 20, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (11) +15, Bluff +1, Déplacement silencieux (6) +8, Détection (4) +6, Diplomatie (11) +16, Discrétion (6) +8, Dressage +1, Équilibre (4) +8, Évasion (11) +13, Intimidation +1, Maîtrise des cordes +2 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive (4) +6, Psychologie (5) +7, Renseignements +1, Saut (5) +11

**Dons :** Arme naturelle sanctifiée<sup>LCS</sup>, Attaques réflexes, Baiser de la nymphe<sup>LCS</sup>, Contact du givre mordoré<sup>LCS</sup>, Coup étourdissant, Poings de fer<sup>CM</sup>, Pancrace<sup>CM</sup>, Science de la lutte, Science du combat à mains nues, Science du désarmement, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu de chasteté<sup>LCS</sup>, Voeu de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Tricks<sup>CS</sup> :** Easy escape, Escape attack, Extreme leap, Slipping past

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 8

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier

**Alignement :** loyal bon

**Ajustement de niveau :** -

# MOINE EXALTÉ 9

**Humain Moine 9**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 9d8+27 (71 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 24 (+2 Dex, +3 Sag, +7 exalté, +1 parade, +1 naturelle), contact 16, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte :** +6/+15

**Attaque :** coup (+12 corps à corps, 1d10+6)

**Attaque à outrance :** coup (+12/+7 corps à corps, 1d10+6) ; ou déluge de coups (+12/+12/+7 corps à corps, 1d10+6)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 16, 9/jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>, esquive totale, sérénité, endurance aux énergies destructives, frappe *ki* (magie), chute ralentie (12 m), coup exalté (+1), pureté physique, autosubsistance, plénitude physique (18 pv), bouclier mental, esquive extraordinaire

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +9, Vol +9 (+4 contre les charmes et les fantômes) ; +1 contre les sorts et pouvoirs magiques, +2 contre les enchantements

**Caractéristiques :** For 20, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (12) +16, Bluff +1, Déplacement silencieux (6) +8, Détection (6) +8, Diplomatie (12) +17, Discrétion (6) +8, Dressage +1, Equilibre (4) +8, Evasion (12) +14, Intimidation +1, Maîtrise des cordes +2 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive (6) +8, Psychologie (5) +7, Renseignements +1, Saut (5) +11

**Dons :** Arme naturelle sanctifiée<sup>LCS</sup>, Attaques réflexes, Baiser de la nymphe<sup>LCS</sup>, Contact du givre mordoré<sup>LCS</sup>, Coup étourdissant, Poings de fer<sup>CM</sup>, Pancrace<sup>CM</sup>, Science de la lutte, Science de la robustesse<sup>CM</sup>, Science du combat à mains nues, Science du désarmement, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu de chasteté<sup>LCS</sup>, Voeu de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Tricks<sup>CS</sup> :** Easy escape, Escape attack, Extreme leap, Slipping past

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 9

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier

**Alignement :** loyal bon

**Ajustement de niveau :** -



# MOINE EXALTÉ 10

**Alignement :** loyal bon  
**Ajustement de niveau :** -

**Humain Moine 10**

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 10d8+30 (78 pv)

**Initiative :** +2

**Vitesse de déplacement :** 18 m (12 cases)

**Classe d'armure :** 25 (+2 Dex, +4 Sag, +7 exalté, +1 parade, +1 naturelle), contact 17, pris au dépourvu 23

**Attaque de base/lutte :** +7/+16

**Attaque :** coup (+14 corps à corps, 1d10+7)

**Attaque à outrance :** coup (+14/+9 corps à corps, 1d10+7) ; ou déluge de coups (+14/+14/+9 corps à corps, 1d10+7)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Attaques spéciales :** coup étourdissant (DD 17, 10/jour), déluge de coups

**Particularités :** ascète<sup>LCS</sup>, esquive totale, sérénité, endurance aux énergies destructives, frappe *ki* (magie, Loi), chute ralentie (15 m), coup exalté (+2, Bien), pureté physique, autosubsistance, plénitude physique (20 pv), bouclier mental, esquive extraordinaire, réduction des dégâts (5/magie)

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +10, Vol +10 (+4 contre les charmes et les fantômes) ; +1 contre les sorts et pouvoirs magiques, +2 contre les enchantements, +2 contre les effets de terreur et de désespoir

**Caractéristiques :** For 20, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 8

**Compétences :** Acrobaties (13) +17, Bluff +1, Déplacement silencieux (6) +8, Détection (6) +8, Diplomatie (13) +18, Discrétion (6) +8, Dressage +1, Equilibre (4) +8, Evasion (13) +15, Intimidation +1, Maîtrise des cordes +2 (+2 pour ligoter quelqu'un), Perception auditive (6) +8, Psychologie (5) +7, Renseignements +1, Saut (7) +13

**Dons :** Arme naturelle sanctifiée<sup>LCS</sup>, Attaques réflexes, Baiser de la nymphe<sup>LCS</sup>, Contact du givre mordoré<sup>LCS</sup>, Coup étourdissant, Poings de fer<sup>CM</sup>, Don de la foi, Pancrace<sup>CM</sup>, Science de la lutte, Science de la robustesse<sup>CM</sup>, Science du combat à mains nues, Science du désarmement, Voeu pieux<sup>LCS</sup>, Voeu de chasteté<sup>LCS</sup>, Voeu de pauvreté<sup>LCS</sup>

**Tricks<sup>CS</sup> :** Easy escape, Escape attack, Extreme leap, Quick escape, Slipping past

**Langues :** Céleste, Commun

**Environnement :** tous

**Organisation sociale :** solitaire

**Facteur de puissance :** 10

**Équipement :** sac à dos d'équipement d'aventurier