

Le moine révisé(auteur : Philip Meyers ; traduction : Chania ; *Dragon n°53*)

Parmi toutes les classes de personnage de AD&D, la carrière de moine est la plus difficile d'accès. Un moine doit être exceptionnel en force, sagesse, dextérité, et (s'il veut survivre assez longtemps) en constitution.

Les chances de tirer un tel personnage ne sont pas grandes, même en utilisant les diverses méthodes de tirage des caractéristiques proposées par le *Guide du maître*. Ceci étant, on s'attendrait à ce que le moine soit alors un personnage puissant. Et à première vue, cela paraît vrai. Le Grand maître des fleurs peut raisonnablement être reconnu comme le plus puissant guerrier possible, capable d'infliger 128 points de dégât en un seul round. Une supériorité bien plus théorique que réelle, car en pratique, le moine est la plus faible des classes plutôt que la plus forte.

Les sources de la faiblesse du moine sont nombreuses. Le moine est tout d'abord sévèrement handicapé par sa classe d'armure : un novice débute avec une CA de 10, ne peut utiliser ni armure ni bonus de dextérité. Une situation qui perdure longtemps puisqu'au 5^e niveau notre infortuné moine possède une puissante CA de 7!

Ainsi également des points de vie, car si le moine moyen de 1^e niveau, avec 16 de constitution, a 9 points de vie, le dé de vie supplémentaire au seul premier niveau n'est pas suffisant pour maintenir longtemps le moine au niveau des clercs, guerriers ou même voleurs. Au 5^e niveau, un moine avec 16 de constitution aura une moyenne de 25 points de vie, quand un prêtre en aura 32 ½, un guerrier 37 ½, un voleur 27 ½ (personne ne devrait d'ailleurs essayer de jouer un moine avec une constitution inférieure à 16, score qui devient humiliant pour le moine).

Les attaques multiples qui sont censées être le point fort du moine restent négligeables au 5^e niveau, et ne commencent à être appréciable qu'à partir du 6^e, lorsque le moine attaque 3 fois tous les deux rounds.

Les guerriers les rattrapent rapidement puisqu'ils acquièrent cette faculté au 7^e niveau⁽¹⁾.

Les pouvoirs quasi magiques du moine sont risibles en comparaison des sorts de clerc ou de magicien. Lorsque le magicien du 6^e niveau apprend à lancer une boule de feu avec laquelle il peut détruire ses ennemis, le moine apprend à feindre la mort.

La capacité d'étourdir ou de tuer un adversaire est quasiment sans intérêt à bas ou moyen niveau car les chances de réussite du moine sont trop faibles et parce que la mauvaise CA du moine et ses points de vie médiocres lui interdisent de passer trop de temps en mêlée. Il faut ajouter à tout cela que le moine avance moins vite que toute autre classe à moyen et haut niveau.

Une expérience pratique du moine renforce cette conclusion. Il semble à l'auteur du présent article qu'il n'existe que deux voies de survie pour permettre au moine d'atteindre de hauts niveaux. La première consiste à obtenir rapidement un objet magique puissant qui compense au moins une des faiblesses du moine, comme un *anneau de régénération*, des *bracelets de défense CA 2*, ou une *cape de déplacement* (*Guide du maître*, p. 127, 134 ou 137). L'autre moyen réside dans un jeu d'arrière garde, où le personnage reste derrière les autres et évite tout combat. Ce qui fait alors du moine un personnage peu utile, mis à part pour l'ouverture de quelques portes, où il prend des points d'expérience à d'autres qui les méritent plus. Aucune des deux solutions n'est finalement satisfaisante.

Bien sûr, on pourra arguer du fait qu'à haut niveau, cette longue attente est payante. Un moine 8^e niveau est devenu équivalent aux autres classes de même niveau, voire même supérieur à un voleur de 8^e et même de 9^e niveau.

Il n'est cependant et finalement même pas certains que le moine atteigne ce niveau 8, même s'il a acquis honnêtement les 200 001 points d'expérience nécessaires. Cela du fait de l'obligation qui lui est faite à partir de ce niveau de se battre et de défaire le tenant du titre et donc du niveau. Ainsi, à chaque fois qu'un moine essaie de monter de niveau au-delà du 7^e, le personnage doit tenter sa chance, basiquement de 50 % de chance de perdre et d'échouer à acquérir son passage de niveau.

(1) Ndlr : Avec les *Arcanes exhumés*, le guerrier acquiert même cette faculté dès le premier niveau en se spécialisant et attaque 2 fois par round au 7^e...

Pire encore, le prix de l'échec se traduit par la perte des points d'expérience qui permettait le passage de niveau, juste comme si le moine subissait une vampirisation d'énergie. Un riche guerrier victime de la vampirisation d'un nécrophage pourra se payer un sort de *restauration*. Le moine vaincu n'a pas même cette possibilité.

Dans les faits, cela limite le moine au 7^e niveau, ou signifie au mieux qu'il faudra au moine 2 à 3 fois plus de points d'expérience qu'indiqué, la chance aux dés offrant invariablement un certain nombre de défaites. Pire que tout, un moine pourra également être l'objet de défis de la part de moines PNJ, et qui peut dire combien de maître supérieur rechercheront à défier le personnage qui aura finalement réussi à devenir maître des dragons?

Par essence, le moine est donc un personnage faible à bas et moyen niveau et difficile à maintenir à haut niveau. Le joueur dont la vision de Bruce Lee ou David Carradine danse dans son imaginaire, connaîtra une grande désillusion en jouant un tel moine.

L'idée d'une classe de personnage spécialisé en arts martiaux est pourtant indéniablement bonne, et le moine mérite une place dans le système d'AD&D. Mais comment faire en sorte que le moine soit compétitif avec les autres classes et, si possible, plus intéressant.

Il est possible de résoudre les défauts du présent système sans changer la nature du moine, comme la suggestion faite ici le montre.

Premièrement, en place des tableaux I et II de la page 31 du *Manuel des joueurs*, utilisez les tableaux révisés I et II proposés ici.

Pouvoirs spéciaux

A : Actuelle habilité D : L'habilité de s'induire en catalepsie afin de se faire passer pour mort. Ceci réussit parfaitement dès le 1^{er} niveau et le moine peut même baisser la température de son corps et ralentir les battements de son cœur. Le moine peut maintenir cet état pendant un nombre de tour égal à 2 fois son niveau, c'est-à-dire 2 tours au 1^{er} niveau, 4 au 2^e, etc.

B : Actuelle habilité B : L'habilité de masquer son esprit afin que l'ESP n'ait que 30 % de chances de réussite. Ce pouvoir est obtenu au 2^e niveau et, à chaque niveau supplémentaire, le pourcentage de lire les pensées du moine descend de 2 % : 28 % au 3^e, 26 % au 4^e, etc.

C : Actuelle habilité A : Habilité de *langage animal* de la même façon que les druides, qui commence au 3^e niveau.

MOINE RÉVISÉ – TABLEAU I – POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

Points d'expérience		Niveau d'expérience	Nombre de d6 à lancer pour totaliser les points de vie	Titre
0–	1 500	1	2	Novice
1 501–	3 000	2	3	Initié des rudiments
3 001–	6 000	3	4	Initié des éléments
6 001–	12 000	4	5	Initié des principes
12 001–	25 000	5	6	Frère
25 001–	40 000	6	7	Disciple
40 001–	70 000	7	8	Disciple des secrets
70 001–	110 000	8	9	Disciple de mystères
110 001–	160 000	9	10	Immaculé
160 001–	220 000	10	11	Maître
220 001–	400 000	11	12	Maître supérieur
400 001–	650 000	12	13	Maître des dragons
650 001–	900 000	13	14	Maître du vent du nord
900 001–	1 150 000	14	15	Maître du vent de l'ouest
1 150 001–	1 400 000	15	16	Maître du vent du sud
1 400 001–	1 650 000	16	17	Maître du ven de l'est
1 650 001–	1 900 000	17	18	Maître de l'hiver
1 900 001–	2 200 000	18	19	Maître de l'automne
2 200 001–	2 500 000	19	20	Maître de l'été
2 500 001–	2 800 000	20	21	Maître du printemps
2 800 000 et plus		21	22	Grand maître des fleurs

MOINE RÉVISÉ – TABLEAU II – FACULTÉS DE MOINE

Titre	Niveau	Classe d'armure effective	Vitesse	Nombre d'attaques à main nue par round*	Dégâts à main nue	Habilité spéciale
Novice	1	6	15"	1	1-4	A
Initié des rudiments	2	5	15"	1	1-6	B
Initié des éléments	3	4	16"	1	2-7	C
Initié des principes	4	3	16"	3/2	2-7	D
Frère	5	3	17"	3/2	2-8	E
Disciple	6	2	17"	3/2	3-9	F
Disciple des secrets	7	2	18"	2	2-12	G
Disciple de mystères	8	1	18"	2	3-12	H
Immaculé	9	1	19"	2	3-12	I
Maître	10	0	20"	5/2	4-13	J
Maître supérieur	11	0	20"	5/2	4-13	K
Maître des dragons	12	-1	21"	5/2	4-16	L
Maître du vent du nord	13	-1	22"	3	4-16	M
Maître du vent de l'ouest	14	-2	23"	3	5-17	N
Maître du vent du sud	15	-2	24"	3	5-20	O
Maître du vent de l'est	16	-3	25"	3	4-24	P
Maître de l'hiver	17	-3	26"	4	4-24	Q
Maître de l'automne	18	-4	27"	4	6-24	R
Maître de l'été	19	-4	28"	4	5-30	S
Maître du printemps	20	-5	29"	4	8-32	T
Grand maître des fleurs	21	-5	30"	4	6-36	U

* Les chiffres indiqués après la barre (/) représentent des attaques supplémentaires après le nombre approprié de rounds : 3/2 veut dire 3 attaques pour 2 rounds, l'attaque supplémentaire ayant lieu à la fin du 2^e round.

D : Actuelles habilités E et C : Au 4^e niveau, le moine gagne l'habilité de guérir les blessures sur son corps. Le nombre de points de vie récupéré est de 2-5 points (d4+1), et ce nombre augmente d'un point par niveau d'expérience gagné après le 4^e : 3 à 6 au niveau 5, 4 à 7 au 6^e, etc. Ceci peut être fait une fois par jour. Le moine n'est également plus atteint par les maladies et il est insensible aux sorts de *rapidité* et *lenteur*.

E : *Équilibre corporel*, comme la faculté psionique du même nom (voir le *Manuel des joueurs*, p. 109) mais utilisable une fois par jour pour un round par niveau du moine. Ainsi que *Contrôle spirituel du corps*, également une fois par jour.

F : *Empathie*, comme la faculté psionique, une fois par jour.

G : *Invisibilité*, comme la faculté psionique mais une fois par jour pour un tour par niveau du moine au-delà du 6^e.

H : *Manipulation moléculaire*, comme la faculté psionique, sur des objets inanimés uniquement et une fois par jour. Avec une limitation au 8^e niveau de maîtrise (16^e de moine) dans ce pouvoir.

I : Actuelles habilités G et H : Les sorts visant à *séduire*, *charmer*, *hypnotiser* ou *suggérer* n'ont que 50 % de faire effet sur un moine de 9^e niveau. Cette résistance augmente de 5 % par niveau supplémentaire. Ainsi un moine de 10^e niveau a une résistance de 55 %, etc. Si la résistance rate, les jets de protection sont toujours valables. De plus, lorsque le moine est sujet à des attaques *télépathiques* ou à des *chocs mentaux* (voir le *Manuel des monstres*, Flagelleur mental), il est considéré comme ayant 18 en intelligence grâce à sa discipline mentale.

J : Age retardé, comme si le moine utilisait un *phylactère de longues années* (*Guide du maître*, p. 148). Il acquiert aussi les actuelles habilités I et J : Au 10^e niveau, un moine est insensible aux poisons de tout type et les sorts de *Quête (religieuse et magique)* sont sans effet sur un moine de 10^e niveau et plus.

K : *Contrôle corporel*, comme la faculté psionique, une fois par jour avec un maximum de 1 tour par niveau au-delà du 10^e.

L : Actuelle habilité K : Cette habilité permet au moine de déclencher des vibrations dans le corps de sa victime. Le moine contrôle alors ces vibrations et peut provoquer la mort lorsqu'il les arrête. Connue sous le nom de *paume palpitante*, cette attaque peut virtuellement affecter n'importe quelle créature. Le moine déclenche les vibrations en touchant sa victime. Ce pouvoir est limité de la façon suivante :

1. Il n'est possible de s'en servir qu'une fois par semaine. Le moine a 3 rounds pour toucher sa victime sinon le pouvoir est perdu pour une semaine.

2. Il est sans effet sur les morts-vivants ou sur les créatures qui ne peuvent être touchées que par armes magiques.

3. La victime ne doit pas avoir plus de dés de vie que le moine, et dans tous les cas, le total des points de vie de la créature ne doit pas dépasser de plus de 200 % celui du moine ou le pouvoir est sans effet.

4. Le moine doit donner le mot de commande (le contrôle des vibrations) entraînant la mort dans un temps limite sinon les vibrations s'arrêtent d'elles-mêmes sans faire de dégâts. Le temps limite est d'un jour par niveau du moine.

M : *Porte dimensionnelle*, comme le sort de niveau 4 de magicien, une fois par jour.

N : Actuelle habilité F : *Langage des plantes* comme le sort de niveau 4 de druide.

O : *Protection mentale*, comme la faculté psionique, avec 100 % de chance de succès, une fois par semaine, pour une heure par niveau du moine.

P : *Lecture d'objet*, comme la faculté psionique, une fois par jour.

Q : *Marche dimensionnelle*, comme la faculté psionique, une fois par jour et une heure pour chaque tranche de deux niveaux du moine.

R : *Projection astrale*, une fois par semaine, comme le sort de niveau 7 de clerc (*sort astral*), mais seul le moine peut voyager.

S : Prémonition de la mort ou d'un dommage sérieux affectant le moine 1 à 4 tours avant la possibilité de l'événement, 90 % du temps.

T : La possibilité pour le moine d'ériger une *tour de volonté incorruptible* ou une *forteresse d'intellect* (défenses psioniques) une fois par jour pour un round par niveau du moine. La concentration ne permet au moine que de marcher lentement et si elle est brisée il perd la défense ainsi érigée.

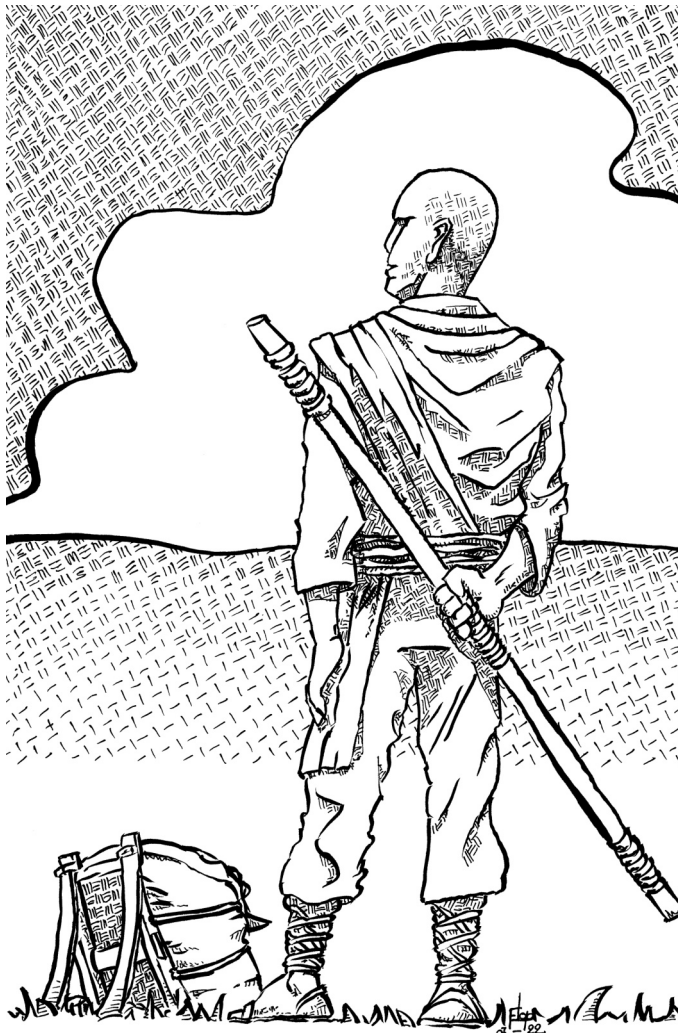
U : *Changement de plan*, comme le sort de niveau 5 de clerc, deux fois par jour.

Note sur les pouvoirs quasi psionique du moine

Les pouvoirs listés ci-dessus et se référant à la section psionique du *Manuel des joueurs* (p. 109) doivent être joués comme suit : Le moine est considéré comme psionique pour le niveau de maîtrise, la portée, etc. Simplement, il faut utiliser à la place des points de force psionique les restrictions et avantages énoncés ci-dessus. Si le moine est, de plus, réellement psionique, alors les défenses et attaques sont tirées et utilisées comme pour un psionique, mais les disciplines, elles ne seront que celles acquises ici en tant que spécialités de classe.

Autres modifications suggérées

1. Les dégâts à mains nues sont divisés par deux lorsque l'opposant est d'une taille de plus de 3 mètres, ou plus grande d'une quelconque manière, ainsi que dans le cas d'une classe d'armure de l'opposant de 0 ou moins.
2. Les habilités de voleurs du moine peuvent être limitées à : déplacement silencieux, trouver (mais pas désamorcer) les pièges, discrétion, écoute, et escalade.
3. Les combats de passage de niveau avec un moine de ce niveau n'est pas requis avant le 12^e, et seulement si le titre est occupé (voir plus bas). Un moine qui est vaincu perd 100 000 points d'expérience et ne peut retenter un défi avant un an.
4. Au 10^e niveau les mains et les pieds d'un moine deviennent équivalent à une arme +1 pour les créatures touchables uniquement par armes magiques, et +2 au 18^e niveau (vous ne pourrez donc jamais faire du karaté sur un Golem de fer...)

**Options d'avancement dans les niveaux supérieurs**

Les moines peuvent être loyals bons, loyals neutres ou loyals mauvais. Le *Manuel des joueurs* ne fait aucune mention d'une séparation par ordres monastiques pour ces alignements. Il s'ensuit que tous les moines font parti d'une grande confrérie, qu'ils soient bons ou mauvais. Par plusieurs aspects cela n'a pas de sens. Par exemple (mais ce n'est qu'un point mineur), les titres du moine semblent composés pour des loyals bons ou des loyals neutres seulement. Un maître des fleurs mauvais? D'aucun trouveraient le nom peu approprié.

Soit il faut en finir avec le moine mauvais, ce qui serait une perte, soit il faut modifier le système de manière à ce qu'ils y trouvent place.

Une solution consiste à penser des ordres monastiques séparés, au nombre d'au moins trois, si ce n'est plus. Il y aurait ainsi plus d'un moine à défier pour passer de niveau puisqu'au moins un de chaque titre dans chaque ordre. Chaque ordre pourrait décider de la résolution du problème d'avancement. Les ordres loyals neutres peuvent conserver l'actuel système, avec la modification apportée au point 3 ci-avant.

Les ordres loyals mauvais pourraient insister sur des combats à mort, résolvant ainsi les défis à répétition pour les plus hauts niveaux.

Les ordres loyals bons pourraient proscrire les combats et cultiver la patience des candidats dans l'attente d'une vacance du titre. Quand le maître de l'hiver décéderait, tous les maîtres des niveaux inférieurs possédant les points d'expériences requis postuleraient et un collège de maîtres déciderait des promus aux titres de maîtres des dragons et de maître supérieur.

L'avancement par défaut (vacance du titre) doit bien sûr être possible dans tous les ordres, même s'il ne s'agit que de la mort imminente ou de l'élévation divine du grand maître des fleurs. Les probabilités suivantes sont proposées pour de tels événements :

Niveau	Titre	Chance de vacance
12	Maître des dragons	3 %
13	Maître du vent du nord	1 %
14	Maître du vent de l'est	1 %
15	Maître du vent du sud	1 %
16	Maître du vent de l'ouest	1 %
17	Maître de l'hiver	2 %
18	Maître de l'automne	2 %
19	Maître de l'été	4 %
20	Maître du printemps	6 %
21	Grand maître des fleurs	10 %

Naturellement ces pourcentages varieront de campagnes en campagnes. Les chiffres donnés le sont à titre indicatif pour exemplifier le système à mettre en place. La chance doit être tentée chaque année et 10 tirages sont donc alors réalisés. Ces chances ne prennent pas en compte la mort accidentelle dans un défi. Le MD doit déterminer pour chaque maître les chances qu'il a d'être défié. Chacun des maîtres des dragons peut par exemple être défié 2 à 8 fois par an dans un ordre loyal neutre. Mais il y aura un peu moins de défis dans un ordre mauvais.

Dans un ordre loyal bon qui ne favorisera pas l'avancement par combat, un MD peut très bien décider qu'un grand maître des fleurs n'occupe cette position que pour un an, et que, passé ce temps, il devient une divinité sur l'un ou l'autre des plans extérieurs. Ce qui entretient un flux régulier de vacances.

Un moine loyal bon ne perdra jamais de points d'expérience avec ce système. Ses points seront gelés (à un point du niveau à acquérir). Ou le MD peut l'autoriser à accumuler des points alors même qu'il ne reçoit pas le titre tant qu'une vacance de titre n'advient pas. Ce cumul devrait toutefois être limité à un point près de 2 niveaux au dessus de l'actuel niveau du moine.

Peu importe la manière mais il faut en revanche limiter l'avancement du moine au-delà du 11^e niveau. Un avancement sans restriction dans une campagne où les points d'expérience abondent ferait du moine un personnage extrêmement puissant, trop rapidement et trop facilement. Et puis les défis de moines sont devenus à AD&D une tradition dont les joueurs n'auront pas envie de se passer.

Rationalisation pour les changements de règles

Certains points saillants de ce système alternatif nécessitent plus d'explications. Il est suggéré que les dés de vie du moine soit des d6 plutôt que des d4. Ceci pour résoudre le désavantage du moine en point de vie.

La classe d'armure, les attaques par round et les dégâts à mains nues sont améliorés à bas et moyens niveaux.

Les nouveaux niveaux intermédiaires permettent au moine de monter au 11^e niveau avant qu'un avancement par combat ne soit nécessaire. C'est un changement important puisqu'il permet au moine d'accéder à un plus haut niveau d'aventure avant de devoir défaire un supérieur. Le titre de maître devient également plus en égalité avec celui des autres classes tel que « Maître voleur », « Seigneur » ou « Sorcier ».

Les habilités et pouvoirs nouveaux sont basés sur l'idée que la force du moine vient de son esprit, ce qui se rapproche d'un pouvoir psionique. Après tout, il n'existe pas de compétence ou de connaissance permettant de faire une chute illimitée en étant à 2 m 40 d'une paroi, sans aucun dommage à l'arrivée.

De même, les dégâts à mains nues à haut niveau sont difficiles à expliquer sur la base de la seule technique physique. Peut-on imaginer Bruce Lee tuer un ver pourpre en un round de 4 puissantes prises de karaté ? Dans les règles actuelles, un maître de haut niveau peut le faire littéralement. La règle de demi-dégâts sur des tailles larges proposées ci-avant résout partiellement ce problème mais même comme cela nombre des capacités du moine ne peuvent s'expliquer que par des pouvoirs magiques mentaux. Et plusieurs des pouvoirs du moine actuel semblent déjà des pouvoirs psioniques. Les nouveaux pouvoirs donnés ici ne sont donc qu'un prolongement de ce principe, destinés à rendre le moine raisonnablement puissant et polyvalent à bas et moyen niveau.

Les aptitudes de voleurs à désamorcer les pièges et à ouvrir les portes sont retirés car leur attribution au moine n'est pas des plus évidentes. Dans quel but un ascète monastique apprendrait-il forcer des serrures ? Tous les moines n'étant pas au demeurant des aventuriers ; pourquoi ces moines acquerraient-ils des compétences utilisables quasiment nul par ailleurs qu'en aventure ?

En termes de jeu, il n'est alors plus nécessaire de faire du moine un voleur en second, pour lui donner un rôle à jouer dans une aventure. Le moine redéfinit dans cet article est un combattant et un éclaireur de première ligne (si un sort de vision infrarouge est utilisé), et il n'a plus besoin de ces compétences supplétives.