

## Le moine

**Le moine est défini comme l'artiste martial par excellence.** Son approche mêle la technique autant que la spiritualité, ce qui est sa supériorité sur le ninja et le guerrier, qui ne parviendront jamais qu'à maîtriser la technique.

basé sur les règles d'art martiaux du Manuel Complet du Ninja (par la suite MCN), complétées de quelques règles maison.

**Minimum requis :** Sagesse 16, Constitution 15, Dextérité 12, Intelligence 12

**Races autorisées :** Humain

**Dès de vie :** d6

**Alignement :** Loyal

### **Armes autorisées :**

Le moine n'a accès qu'aux armes accessibles au sein de son art martial.

### **Talents de voleur :**

- Déplacement silencieux (base 5%)
- Se cacher dans l'ombre (5%)
- Détecter les bruits (10%)
- Grimper (30%)
- 20 points à répartir au niveau 1 + 15 points/niveau au delà, + ajustements de Dextérité ; pas plus de la moitié dans un talent à chaque niveau

### **TACO PAR NIVEAU (Moine)**

---

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
TACO	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8

### **JETS DE SAUVEGARDE**

---

Niveau	Paralyse, poison, mort magique	Bâtons, sceptres, baguettes	Pétrification, métamorphose*	Souffle**	Sorts***
1-4	13	15	10	16	15
5-8	12	13	9	15	14
9-12	11	11	8	13	12
13-16	10	9	7	12	11
17-20	9	7	6	11	9
21+	8	5	5	9	7

- A l'exclusion des attaques de *baguette de métamorphose*.

\*\* A l'exclusion de ceux qui provoquent la pétrification ou la métamorphose.

\*\*\* A l'exclusion de ceux pour lesquels un autre type de jet de sauvegarde est spécifié, comme la mort, la pétrification ou la métamorphose.

## COMPETENCES (Moine)

---

Martiales			Diverses	
Initiales	Nb. de niveaux	Pénalité	Initiales	Nb. de niveaux
2	4	-3	4	3

### **(le moine peut avoir accès à certaines compétences diverses du MCN).**

- Accès aux groupes : Général, Guerrier, Prêtre, Roublard, Psioniste.
- Le moine niv 1 commence avec le style d'art martial de son choix +3 manœuvres spéciales de rang 1 sans avoir besoin de les acheter.
- Le moine peut acheter ses manœuvres spéciales avec les compétences diverses et martiales.
- Au niveau 1, le moine ne peut posséder plus de la moitié des manœuvres de son style.
- Le moine peut et doit se spécialiser dès le niveau 2.
- Le moine peut économiser ses points de compétence bonus de l'intelligence et les dépenser à raison de deux par niveau ( règles maison générale particulièrement utile pour le moine)
- Le moine n'a accès qu'aux armes accessibles au sein de son art martial.

### **Combat : quand il se bat à mains nues :**

- Le moine ne bénéficie pas du bonus au Toucher et aux Dégâts de la Force, mais utilise le bonus de Sagesse au Toucher.
- Lorsqu'il se bat avec ses mains, le moine peut choisir d'infliger des dégâts létaux ou non létaux (niv 1 : 25% des dégâts sont réels, niv 7 : 50%, niv 12 : 75%, niv 15 : 100%).
- Sur un coup critique (18, 19 ou 20 naturel ET marge de 8 pour toucher), la cible a droit à un JP contre la mort sous peine de mourir, en cas de JP réussi, elle prend quand même double dégât et est étourdie pour 1d3r. La aussi, le moine peut choisir de tuer ou d'assommer la cible.
- Le moine a le même nombre d'attaque par round qu'un spécialiste en arme de mêlée, auquel on ajoute l'attaque par round bonus de l'art martial, soit : Niv 1-6 -> 5/2 ; Niv 7-12 -> 3/1 ; Niv 13+ -> 7/2.
- +1 aux Dégâts/2niveaux (max +5) quand il se bat avec une arme de moine (à définir), pour laquelle il n'a qu'une attaque par round.
- Quand il se bat avec une créature plus grande de deux catégories de taille OU de CA 0, les dégâts fait avec les mains sont divisés par 2.

### **Art Martial :**

Pour la classe d'armure et les dégâts, les arts martiaux décrits dans le MCN équilibre bien les aspects défensifs et offensifs du combat.

Les multiplicateurs de backstab du voleur sont la représentation de sa connaissance (ou de sa perception) fine des points vitaux. le moine l'applique à la CA et aux dégâts des arts martiaux (il sait protéger et renforcer psychiquement ses points vitaux comme utiliser cette connaissance en combat, sans avoir besoin de frapper par surprise, mais uniquement avec ses mains sans arme). Néanmoins, il décale d'un niveau.

Niveau 1 : x1  
Niveau 2-5 : x2  
Niveau 6-9 : x3  
Niveau 10-13 : x4  
Niveau 14+ : x5

La classe d'armure ne peut descendre en dessous de 0 de cette façon.

A bas niveau, on choisit l'ajustement de CA le plus avantageux entre celui des arts martiaux et celui de Dextérité.

Pour les dégâts, c'est le nombre de dés qui est multiplié.

Niveau	AIKIJUTSU			KARATE			JUJITSU			Multiplicateur	Dégâts létaux
	CA	ATT	Dég	CA	ATT	Dég	CA	ATT	Dég		
1	7	5/2	1	9	5/2	1d4	8	5/2	1d2	*1	25,00%
2	4	5/2	2	8	5/2	2d4	6	5/2	2d2	*2	25,00%
3	4	5/2	2	8	5/2	2d4	6	5/2	2d2	*2	25,00%
4	4	5/2	2	8	5/2	2d4	6	5/2	2d2	*2	25,00%
5	4	5/2	2	8	5/2	2d4	6	5/2	2d2	*2	25,00%
6	1	5/2	3	7	5/2	3d4	4	5/2	3d2	*3	25,00%
7	1	5/2	3	7	5/2	3d4	4	5/2	3d2	*3	50,00%
8	1	5/2	3	7	5/2	3d4	4	5/2	3d2	*3	50,00%
9	1	5/2	3	7	5/2	3d4	4	5/2	3d2	*3	50,00%
10	0	3	4	6	3	4d4	2	3	4d2	*4	50,00%
11	0	3	4	6	3	4d4	2	3	4d2	*4	50,00%
12	0	3	4	6	3	4d4	2	3	4d2	*4	75,00%
13	0	3	4	6	3	4d4	2	3	4d2	*4	75,00%
14	0	7/2	5	5	7/2	5d4	0	7/2	5d2	*5	75,00%
15	0	7/2	5	5	7/2	5d4	0	7/2	5d2	*5	100,00%

### Moine avec Aikijutsu (soft/body)

Niveau 1 : CA 7, #Att 5/2, Deg 1

Niveau 2 : CA 4, #Att 5/2, Deg 2

Niveau 6 : CA 1, #Att 5/2, Deg 3

Niveau 10 : CA 0, #Att 3/1, Deg 4

Niveau 14 : CA 0, #Att 7/2, Deg 5

=> profil défensif

### Moine avec Karaté (hard/hand)

Niveau 1 : CA 9 (ou ajust Dex, descend à 6 avec 18), #Att 5/2, Deg 1d4

Niveau 2 : CA 8 (idem), #Att 5/2, Deg 2d4

Niveau 6 : CA 7 (idem), #Att 5/2, Deg 3d4

Niveau 10 : CA 6 (idem), #Att 3/1, Deg 4d4

Niveau 14 : CA 5, #Att 7/2, Deg 5d4

=> profil offensif

### Moine avec Jujitsu (soft/hard/body)

Niveau 1 : CA 8 (idem), #Att 5/2, Deg 1d2

Niveau 2 : CA 6 (idem), #Att 5/2, Deg 2d2

Niveau 6 : CA 4, #Att 5/2, Deg 3d2

Niveau 10 : CA 2, #Att 3/1, Deg 4d2

Niveau 14 : CA 0, #Att 7/2, Deg 5d2

=> profil mixte

S'il souhaite prendre plus 'un art martial :

L'art choisi au niveau 1 est l'art principal du moine, et il DOIT y consacrer au moins la moitié de ses compétences, jusqu'à le maîtriser complètement. Il peut prendre un autre art, dans lequel il ne peut se spécialiser : il est donc limité aux manœuvres de rang 1 dans cet art, au moins jusqu'à ce qu'il est fini l'apprentissage de l'art principal.

Lorsqu'il se bat avec l'art secondaire, le facteur multiplicatif est diminué de 1 : au niveau 6, il est de x2 au lieu de x3.

### **Règles maison sur les arts martiaux :**

De plus, lorsque l'artiste martial (tout pratiquant) fait une attaque normale (i.e. sans manœuvre spéciale), on consulte la table 16 p 40 pour savoir quel type de coup a été donné, les dégâts s'additionne avec les dégâts de base de l'art martial.

Par exemple le premier moine ci-dessus, niveau 6 infligera entre 3 et 7 points de dégât ; le deuxième moine fera entre 3 et 16 ; le troisième entre 3 et 10.

Toujours p40, il est indiqué que la spécialisation en art martial offre +1T, +1D, +1 sur la table 16, ainsi qu'une attaque de plus par round. Je vais considérer que celle-ci est déjà attribuée de base, et je vais donner le choix (qui doit être fait au moment de la spé) d'avoir soit +1T, +1D, +1 table, soit -1CA, +1JP contre Souffle et Sort.

Pour résumé : pour 1point de compétence : +1T, +1D, +1 sur la table ou -1CA, +1JP Souffle/Sorts.

Maximum de 2 spécialisations pour les ninjas, guerrier, moine-guerrier (MCPrêtre), moine (ici décrit).

Pour accéder aux manœuvres spéciales de rang supérieur ou égal à 2 il faut au moins une spécialisation.

La encore, la CA ne peut descendre en dessous de 0 de cette façon.

### **Autres capacités spéciales :**

Niveau 1 : 25% des dégâts sont réels

Niveau 2 : Méditation (I)

1h méditation = 2h sommeil (+ insensibilité faim, soif, intempéries)

Le moine novice (niv 1) passe en fait tout le premier niveau à apprendre à méditer. Le moine DOIT méditer tous les jours. La méditation remplace le sommeil : le moine doit méditer un minimum de 4h par jour. S'il ne médite pas pendant une durée supérieure à 1jour/niveau, il perd la totalité de ses capacités hors-norme et redevient un technicien. Il les récupère après avoir méditer la même période que celle passée à ne pas méditer.

Il n'y a pas de limite à la durée que peut méditer le moine : 20h d'affilée, etc... il récupère alors les pv deux fois plus vite que la normale.

Il gagne la capacité de se soigner lui-même : 1/j, 1d6+1/2niv pv (max +5).

Niveau 3 : Surpris 1 sur 1d6

Niveau 4 : Combat aveugle (I) : comme la compétence, qui me semble plus avantageuse que la manœuvre (à vérifier)

Niveau 5 : Méditation (II) : Le corps s'est endurci : immunité aux poisons et aux maladies naturels

Contre les poisons et maladies magiques, la méditation agit comme un sort de Ralentissement du poison.

Niveau 6 : Résistance mentale (I) : +2JP contre sorts manipulant l'esprit y compris charme et illusion et les pouvoirs psy.

Niveau 7 : Attaque avec le chi (I) : 50% des dégâts sont réels

Niveau 9 : Capacités psioniques (voir ci-dessous)

Niveau 10 :Jamais surpris

Niveau 12 : Peau de fer (I) : -2CA, peut amener la CA à -2 ; 75% des dégâts sont réels

Niveau 13 : Lévitacion (I)

Niveau 15 : paume vibratoire, dite encore "technique des cinq doigts et de la paume qui fait exploser le cœur" ; 100% des dégâts sont réels

Niveau 16 : Méditation (III) : ne subit plus les effets du vieillissements.

Le moine peut apprendre les manœuvres spéciales (I) plus tôt en dépensant les points de compétence correspondant, toujours en respectant l'ordre

**Pouvoirs psionique :**

Dés le niveau 9, suivant les règles des Psionistes

(Première discipline = discipline principale ; obligation d'avoir au moins le double de dévotions que de sciences dans une discipline ; Point de pouvoir à évaluer)

Niveau	NV Psioniste	Nbre Discipline	Nbre Science	Nbre Dévotion	Nbre défense
9	1	1	1	2	1
10	2	1	1	3	1
11	3	2	1	4	1
12	4	2	1	5	1
13	5	2	2	5	1
14	6	2	2	6	1
15	7	2	2	7	2
16	8	2	3	7	2
17	9	2	3	8	2
18	9	2	3	9	2
19	9	2	4	9	2
20	9	2	4	10	2

**Restriction :**

**Objets magiques :** pas plus de 5, dont deux armes, le tout "prêté" par le monastère.

Pas d'objet magique modifiant les attributs.

Un monastère typique ne comprendra que quelques moines psionistes, les autres seront soit des moines guerrier (manuel du prêtre), soit des prêtres, soit des moines "Nom de la Rose" ^^

**Quelques règles monastiques typiques :**

- pendant deux mois de l'année, le moine a l'interdiction formelle de se battre. C'est généralement une période où il reste au monastère, et il s'arrange pour partir en voyage à un autre moment. S'il ne peut rejoindre son monastère, l'interdiction demeure où qu'il soit.
- l'enseignement des arts et artisanats propres au monastère aux novices, est un devoir auquel aucun moine ne peut se soustraire.
- Communauté de bien : le moine ne possède rien en propre. Tout revient au monastère, y compris argent et objets magiques. Le monastère peut les lui prêter, et les lui reprendre.
- Vœu de silence tout le long du niveau 1 et encore tous les trois niveaux (1-4-7-10 etc...)

Première rupture de vœu : perte des pouvoirs pendant 24 h

Deuxième récidive : perte des pouvoirs pendant 1 mois

Troisième récidive : perte définitive

Possibilité de rattraper le coup avec pénitence et quête appropriée (ou pas, jugement du MD)

Trois vœux au niveau 1 + 1 vœu tous les 4 niveaux

## NIVEAUX D'EXPERIENCE

---

Niveau	Expérience	Dès de vie (d6)
1	0	1
2	2 200	2
3	4 400	3
4	8 800	4
5	16 500	5
6	30 000	6
7	55 000	7
8	100 000	8
9	200 000	9
10	400 000	9+2
11	600 000	9+4
12	800 000	9+6
13	1 000 000	9+8
14	1 200 000	9+10
15	1 500 000	9+12
16	1 800 000	9+14
17	2 100 000	9+16
18	2 400 000	9+18
19	2 700 000	9+20
20	3 000 000	9+22