

Moine

Ses paumes floues alors qu'elles dévient une pluie de flèches, une demi-elfe saute par-dessus la barricade et se jette au beau milieu des rangs d'hobgobelins massés de l'autre côté. Elle tournoie parmi eux, les frappant dans les côtes et les envoyant tituber, jusqu'à ce qu'elle se retrouve la dernière debout. Prenant une profonde inspiration, un humain recouvert de tatouages se met en position de combat. Alors que les premiers orcs qui chargent l'atteignent, il souffle, et un déferlement de flammes jaillit de sa bouche, submergeant ses ennemis. Se déplaçant aussi silencieusement que la nuit, une halfeline toute vêtue de noir s'enfonce dans l'ombre d'une arcade et émerge d'une autre nappe d'ombre sur un balcon, à un jet de pierre de distance. Elle glisse sa lame hors de son fourreau enveloppé de tissus et passe par la fenêtre de la chambre du prince tyrannique, tellement vulnérable dans les bras de Morphée.

Quelle que soit leur discipline, les moines sont unis dans leur aptitude à exploiter magiquement l'énergie qui parcourt leur corps. Canalisée en une remarquable démonstration de prouesse martiale ou en une subtile augmentation de capacité défensive et de vitesse, cette énergie imprègne tout ce que fait le moine.

La magie du Ki

Les moines font des études approfondies sur une énergie magique que la plupart des traditions monastiques appellent le ki. Cette énergie est un des aspects de la magie qui baigne le multivers, et plus particulièrement sa composante qui s'écoule au travers des êtres vivants. Les moines exploitent ce pouvoir qui est en eux pour créer des effets magiques et surpasser les capacités physiques de leur corps, certaines de leurs attaques spéciales pouvant entraver le flux du ki de leur adversaire. En utilisant cette énergie, les moines canalisent une force et une vitesse inouïes dans leurs attaques à mains nues. Tandis qu'ils gagnent en expérience, leur entraînement martial et leur maîtrise du ki leur confèrent plus de pouvoir sur leur corps et celui de leurs adversaires.

Entraînement et ascétisme

De petits cloîtres fortifiés parsèment les paysages des mondes de D&D, médiocres refuges aux tumultes de la vie ordinaire et où le temps semble s'être arrêté. Les moines qui y vivent recherchent la perfection de l'être grâce à la contemplation et à un entraînement rigoureux. Nombreux sont ceux qui entrent au monastère en étant enfant, envoyés vivre là-bas lorsque leurs parents sont morts, lorsque la nourriture venait à manquer chez eux, ou en retour d'actes de générosité prodigués à leur famille par les moines. Certains moines vivent entièrement à part des populations environnantes, séparés de tout ce qui pourrait freiner leurs progrès spirituels. D'autres ont fait vœux d'isolement, n'émergeant que pour servir d'espion ou d'assassin sur ordre de leur supérieur, d'un noble commanditaire, ou de toute autre puissance mortelle ou divine.

La majorité des moines ne fuient pas leurs voisins, effectuant des visites fréquentes dans les villes et villages alentours, et échangeant leurs services contre de la nourriture et d'autres biens. Étant des combattants polyvalents, les moines finissent souvent par protéger ces voisins des monstres et des tyrans. Pour un moine, devenir un aventurier signifie laisser un style de vie structuré et communautaire pour devenir un moine errant. Cela peut être une transition difficile, et les moines ne s'y engagent pas à la légère. Ceux qui quittent leur cloître prennent leur travail très au sérieux, abordant leurs aventures comme des tests personnels de leurs progrès physiques et spirituels. En règle générale, les moines se soucient peu des richesses matérielles et sont portés par le désir d'accomplir une plus grande mission que simplement abattre des monstres et piller leur trésor.

Créer un moine

Lorsque vous créez un moine, pensez aux liens qui l'unissent au monastère où il a appris ses disciplines et passé ses années de formation. Était-il un orphelin ou un enfant abandonné sur le parvis du monastère ? Ses parents l'avaient-ils promis au monastère en remerciement des bons soins dispensés par les moines ? Est-il entré dans une vie de réclusion pour cacher un crime qu'il a commis ? Ou a-t-il choisi cette vie monastique de lui-même ? Déterminez également le pourquoi de son départ. Est-ce que le dirigeant du monastère l'a choisi pour une mission particulièrement importante en dehors du cloître ? Peut-être a-t-il été mis à la porte après avoir violé les règles de la communauté. Est-il parti avec angoisse, ou était-il heureux de s'en aller ? Y a-t-il quelque chose qu'il espère accomplir à l'extérieur du monastère ? Est-il désireux de retourner de chez lui ?

Création rapide

Vous pouvez créer un moine rapidement en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, faites de la Dextérité votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Sagesse. Ensuite, choisissez l'historique ermite.

Capacités de classe

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de moine

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : aucune

Armes : armes courantes, épée courte

Outils : un outil d'artisan ou un instrument de musique de votre choix

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Histoire, Intuition et Religion

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une épée courte ou (b) n'importe quelle arme courante
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur
- 10 fléchettes

Niv	Bonus de maîtrise	Arts martiaux	Ki	Mouvement sans armure	Capacités
1	+2	1d4	-	-	Défense sans armure, Arts martiaux
2	+2	1d4	2	+ 3 m	Ki, Déplacement sans armure
3	+2	1d4	3	+ 3 m	Tradition monastique, Parade de projectiles
4	+2	1d4	4	+ 3 m	Amélioration de caractéristiques, Chute ralentie
5	+3	1d6	5	+ 3 m	Attaque supplémentaire, Frappe étourdissante
6	+3	1d6	6	+ 4,50 m	Frappes de ki, Capacité de la tradition monastique
7	+3	1d6	7	+ 4,50 m	Esquive totale, Sérénité
8	+3	1d6	8	+ 4,50 m	Amélioration de caractéristiques
9	+4	1d6	9	+ 4,50 m	Déplacement sans armure amélioré
10	+4	1d6	10	+ 6 m	Pureté physique
11	+4	1d8	11	+ 6 m	Capacité de la tradition monastique
12	+4	1d8	12	+ 6 m	Amélioration de caractéristiques
13	+5	1d8	13	+ 6 m	Langue du soleil et de la lune
14	+5	1d8	14	+ 7,50 m	Âme de diamant
15	+5	1d8	15	+ 7,50 m	Jeunesse éternelle
16	+5	1d8	16	+ 7,50 m	Amélioration de caractéristiques
17	+6	1d10	17	+ 7,50 m	Capacité de la tradition monastique
18	+6	1d10	18	+ 9 m	Désertion de l'âme
19	+6	1d10	19	+ 9 m	Amélioration de caractéristiques
20	+6	1d10	20	+ 9 m	Perfection de l'être

Défense sans armure

Dès le niveau 1, tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Sagesse.

Arts martiaux

Au niveau 1, votre pratique des arts martiaux vous donne la maîtrise des styles de combat utilisant les attaques à mains nues et les armes de moine, qui sont l'épée courte et toutes les armes de corps à corps courantes qui n'ont ni la propriété à deux mains, ni la propriété lourde. Vous gagnez les avantages suivants lorsque vous êtes à mains nues ou ne maniez que des armes de moine et que vous n'êtes équipé ni d'armure ni de bouclier :

- Vous pouvez utiliser la Dextérité à la place de la Force aux jets d'attaque et de dégâts de vos attaques à mains nues et avec des armes de moine.
- Vous pouvez lancer un d4 à la place des dégâts normaux de votre attaque à mains nues ou de vos armes de moine. Ce dé change lorsque vous gagnez des niveaux de moine, comme indiqué dans la colonne Arts martiaux de la table ci-dessus.
- Lorsque vous utilisez l'action Attaquer avec une attaque à mains nues ou une arme de moine au cours de votre tour, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues au prix d'une action bonus. Par exemple, si vous prenez l'action Attaque et attaquez avec un bâton, vous pouvez également effectuer une attaque à mains nues avec votre action bonus, à condition que vous n'ayez pas déjà utilisé votre action bonus pour ce tour.

Certains monastères utilisent des versions spéciales des armes de moine. Par exemple, vous pourriez utiliser un gourdin dont les deux manches en bois sont reliés par une chaîne de fer (cette arme est alors appelée un nunchaku) ou bien une serpe possédant une lame plus courte et plus droite (on parle alors de kama). Quel que soit le nom que vous utilisiez pour votre arme de moine, vous pouvez utiliser les statistiques de jeu données à l'arme dans le chapitre Armes.

Ki

À partir du niveau 2, votre entraînement vous permet d'exploiter cette mystérieuse énergie qu'est le ki. Votre accès à cette énergie est représenté par un nombre de points ki. Votre niveau de moine détermine le nombre de points ki que vous possédez, comme indiqué dans la colonne Ki de la table ci-dessus. Vous pouvez dépenser ces points pour déclencher diverses capacités ki. Vous débutez en connaissant trois de ces capacités ki : Déluge de coups, Défense patiente et Déplacement aérien. Vous apprendrez de nouvelles capacités ki en gagnant des niveaux de moine.

Lorsque vous dépensez un point ki, il n'est plus disponible jusqu'à ce que vous finissiez un repos court ou long, à la fin desquels vous récupérez tous les points ki utilisés. Vous devez passer au moins 30 minutes de votre repos à méditer pour pouvoir regagner vos points ki. Plusieurs de vos capacités ki nécessitent que votre cible effectue un jet de sauvegarde pour résister à leurs effets. Le DD du jet de sauvegarde est calculé ainsi :

$$\text{DD du jet de sauvegarde du ki} = 8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Sagesse}$$

Défense patiente

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'action Esquiver via une action bonus au cours de votre tour.

Déluge de coups

Immédiatement après avoir utilisé une action Attaquer au cours de votre tour, vous pouvez dépenser 1 point ki pour effectuer deux attaques à mains nues via une action bonus.

Déplacement aérien

Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'action Se Désengager ou l'action Foncer via une action bonus au cours de votre tour, de plus votre distance de saut est doublée pour le tour.

Déplacement sans armure

À partir du niveau 2, votre vitesse augmente de 3 mètres tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier. Ce bonus augmente lorsque vous atteignez certains niveaux de moine, comme indiqué sur la table du moine ci-dessus. Au niveau 9, vous gagnez la capacité de vous déplacer, durant votre tour, le long de parois verticales et à la surface des liquides sans que vous ne tombiez au cours de votre mouvement.

Tradition monastique

Au niveau 3, vous vous engagez dans une tradition monastique : la voie de la paume, la voie de l'ombre ou la voie des quatre éléments. Ces voies sont détaillées à la fin de la description de la classe. Votre tradition vous confère des capacités au niveau 3 ainsi qu'aux niveaux 6, 11 et 17.

Parade de projectiles

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser votre réaction pour dévier ou attraper les projectiles lorsque vous êtes touché lors d'une attaque à distance avec une arme. Lorsque vous choisissez d'utiliser la parade de projectiles, les dégâts que vous subissez de l'attaque sont réduits de 1d10 + votre modificateur de Dextérité + votre niveau de moine. Si vous réduisez les dégâts à 0, vous pouvez attraper le projectile s'il est suffisamment petit pour que vous puissiez le tenir à une main et si bien sûr vous avez une main de libre. Si vous attrapez le projectile de cette façon, vous pouvez dépenser 1 point ki pour effectuer une attaque à distance avec cette arme ou cette munition (portée 6/18 mètres) ; cette attaque fait partie de votre réaction. Vous effectuez cette attaque avec votre bonus de maîtrise, que vous maîtrisiez ou non l'arme en question, et le projectile compte comme une arme de moine pour cette attaque.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Chute ralentie

Dès le niveau 4, vous pouvez utiliser votre réaction lorsque vous tombez pour réduire les dégâts consécutifs à une chute d'un montant égal à cinq fois votre niveau de moine.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une, lorsque vous utiliser une action Attaquer lors de votre tour.

Frappe étourdissante

À partir du niveau 5, vous pouvez perturber le flux du ki du corps de votre adversaire. Lorsque vous touchez une autre créature lors d'une attaque au corps à corps avec une arme, vous pouvez dépenser 1 point ki pour tenter d'effectuer une frappe étourdissante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Frappes de ki

À partir du niveau 6, vos attaques à mains nues sont considérées comme des attaques magiques pour ce qui est de vaincre la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non-magiques.

Esquive totale

Au niveau 7, votre agilité instinctive vous permet d'esquiver certains effets de zone, comme le souffle d'un dragon bleu ou le sort *boule de feu*. Lorsque vous êtes sujet à un effet qui vous autorise un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié de ses dégâts initiaux, vous ne subissez aucun dégât si vous réussissez votre jet de sauvegarde, et seulement la moitié des dégâts si vous l'échouez.

Sérénité

À partir du niveau 7, vous pouvez utiliser votre action pour mettre fin à un effet qui vous affecte et vous inflige l'état charmé ou effrayé.

Pureté physique

Au niveau 10, votre maîtrise du flux de ki qui vous parcourt vous immunise aux maladies et aux poisons.

Langue du soleil et de la lune

À partir du niveau 13, vous apprenez à entrer en contact avec le ki d'autres consciences, ce qui vous permet de comprendre toutes les langues parlées. De plus, toute créature qui peut comprendre un langage peut comprendre ce que vous dites.

Âme de diamant

Dès le niveau 14, votre maîtrise du ki vous confère la maîtrise de tous les jets de sauvegarde. De plus, lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde et l'échouez, vous pouvez dépenser 1 point ki pour le retenter ; vous devez prendre ce second résultat.

Jeunesse éternelle

Au niveau 15, votre ki vous sustente, ce qui fait que vous ne souffrez plus des affres de la vieillesse, et vous ne pouvez plus être vieilli par magie. Vous pouvez cependant toujours mourir de vieillesse. Enfin, vous n'avez plus besoin de manger ni de boire.

Désertion de l'âme

À partir du niveau 18, vous pouvez utiliser votre action pour dépenser 4 points ki et ainsi devenir invisible pendant 1 minute. Au cours de cette période, vous obtenez également la résistance à tous les dégâts, à l'exception des dégâts de force. De plus, vous pouvez dépenser 8 points de ki pour lancer le sort *projection astral*, sans avoir besoin des composantes matérielles. De cette manière, vous ne pouvez pas prendre d'autres créatures avec vous.

Perfection de l'être

Au niveau 20, lorsque vous lancez l'initiative et n'avez plus de points de ki disponibles, vous regagnez 4 points ki.

➔Traditions monastiques

On retrouve trois principales traditions monastiques dans les différents monastères disséminés à travers le multivers. Mais la plupart de ces monastères n'en pratiquent qu'une seule, et seuls quelques-uns honorent les trois, instruisant chaque moine selon son aptitude et son intérêt. Toutefois ces trois traditions reposent sur les mêmes techniques de base, et ne divergent que lorsque l'étudiant commence à réellement développer ses capacités. C'est pourquoi un moine n'a besoin de choisir une tradition qu'après avoir atteint le niveau 3.

➔Voie de la paume

Les moines de la voie de la main paume sont les maîtres ultimes du combat d'arts martiaux, qu'il soit à mains nues ou non. Ils apprennent des techniques pour pousser et faire tomber leurs opposants, manipulent le ki pour soigner leurs blessures, et pratiquent une méditation avancée qui les protège de tout dommage.

Technique de la paume

Dès que vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous pouvez manipuler le ki de votre ennemi tout en utilisant le vôtre. À chaque fois que vous touchez une créature avec l'une des attaques offertes par Déluge de coups, vous pouvez affliger votre cible de l'un des effets suivants :

- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de tomber à terre.
- Elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous pouvez la repousser de 4,50 mètres.
- Elle ne peut utiliser de réaction jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Plénitude physique

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de vous soigner vous-même. Par une action, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à trois fois votre niveau de moine. Vous devez terminer un repos long avant de pouvoir utiliser de nouveau cette capacité.

ORDRES MONASTIQUES

Les mondes de D&D regroupent une multitude de monastères et de traditions monastiques. Dans des terres au parfum de culture asiatique, comme Shou Lung dans l'est lointain des Royaumes Oubliés, ces monastères sont associés à des traditions philosophiques et à la pratique des arts martiaux. L'école de la Main de Fer, l'école des Cinq Étoiles, l'école du Poing du Nord et l'école de l'Étoile du sud de Shou Lung enseignent différentes approches des disciplines physiques, mentales et spirituelles du moine. Nombre de ces monastères se sont propagés jusqu'aux territoires de l'ouest de Faerûn, en particulier aux endroits avec de grandes communautés d'immigrés shou, comme le Thesk et Port-ponant.

D'autres traditions monastiques sont associées à des divinités qui enseignent les valeurs de l'excellence physique et de la discipline mentale. Dans les Royaumes Oubliés, l'ordre de la Lune noire est composé de moines vénérant Shar (déesse de l'égaré), qui entretiennent des communautés secrètes au creux de collines perdues, dans d'étroites ruelles et dans des refuges souterrains. Les monastères d'Ilmater (dieu de l'endurance) tirent leur nom de fleurs, et leurs ordres chérissent le

Tranquillité

À partir du niveau 11, vous pouvez entrer dans une méditation spéciale qui vous enveloppe dans une aura de paix. À la fin d'un repos long, vous gagnez l'effet du sort *sanctuaire* jusqu'au début de votre prochain repos long (le sort peut se terminer prématurément comme n'importe quel sort de sanctuaire).

Le DD de sauvegarde pour ce sort est égal à 8 + votre modificateur de Sagesse + votre bonus de maîtrise.

nom des héros de leur foi ; les Disciples de

Saint Sollars le Double-Martyre résident au monastère de la Rose Jaune près de la Damarie.

Paume frémissante

Au niveau 17, vous gagnez la capacité de transmettre des vibrations létales au corps de quelqu'un. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser 3 points ki pour déclencher ces vibrations imperceptibles, qui restent en place un nombre de jour égal à votre niveau de moine. Les vibrations sont inoffensives tant que vous n'utilisez pas d'action pour les arrêter. Pour ce faire, vous et votre cible devez vous trouver dans le même plan d'existence. Lorsque vous utilisez cette action, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution. Si elle l'échoue, elle tombe à 0 point de vie. Si elle réussit, elle subit 10d10 dégâts nécrotiques. Vous ne pouvez affliger de cet effet qu'une seule créature à la fois. Vous pouvez choisir de mettre fin aux vibrations de manière inoffensive pour la cible, et ce sans dépenser d'action.

➔Voie de l'ombre

Les moines de la voie de l'ombre suivent une tradition qui valorise la discrétion et les subterfuges. Ces moines peuvent être appelés des ninjas ou des danseurs fantômes, et ils servent en tant qu'espions ou assassins. Parfois, les membres d'un monastère ninja sont les membres d'une même famille, formant un clan soudé par la promesse de cacher et protéger les secrets de leur art et leurs missions. D'autres monastères ressemblent d'avantage à des guildes de voleurs, qui louent leurs services aux nobles, aux riches marchands, ou à n'importe qui capable de payer leurs honoraires. Peu regardant sur la méthode, les responsables de ces monastères comptent sur une obéissance aveugle de leurs élèves.

Arts des ombres

Dès que vous choisissez cette voie au niveau 3, vous pouvez utiliser votre ki pour reproduire les effets de certains sorts. Par une action, vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer *ténèbres*, *vision dans le noir*, *passage sans trace* ou *silence*, sans avoir besoin de fournir les composantes matérielles. De plus, vous gagnez le sort mineur *illusion mineure* si vous ne le connaissez pas déjà.

Foulée d'ombre

Au niveau 6, vous gagnez la capacité de vous déplacer d'ombres en ombres. Lorsque vous êtes dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, par une action bonus vous pouvez vous téléporter jusqu'à 18 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir et qui se trouve également dans une lumière faible ou dans les ténèbres. Vous avez ensuite un avantage à la première attaque au corps à corps que vous effectuez avant la fin de votre tour.

Linceul d'ombre

Au niveau 11, vous avez appris à ne faire qu'un avec les ombres. Lorsque vous vous trouvez dans une zone de lumière faible ou de ténèbres, vous pouvez utiliser votre action pour devenir invisible. Vous restez invisible jusqu'à ce que vous effectuiez une attaque, lanciez un sort, ou soyez dans une zone de lumière vive.

Opportuniste

Au niveau 17, vous pouvez exploiter l'inattention que vous porte une créature au moment où elle est frappée par une attaque. Lorsqu'une créature située dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous est touchée par une attaque effectuée par une autre créature que vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque de corps à corps contre cette créature.

➔Voie des quatre éléments

Vous suivez une tradition monastique qui vous apprend à exploiter les éléments. Lorsque vous concentrez votre ki, vous pouvez entrer en connexion avec les forces créatrices et plier les quatre éléments à votre volonté, les maniant comme de véritables extensions de votre propre corps. Certains membres de cette tradition se consacrent à un seul

élément, mais d'autres combinent les éléments ensembles. De nombreux moines de cette tradition tatouent leur corps avec des représentations de leurs pouvoirs ki, dont les plus communes sont des dragons enroulés, mais aussi des phénix, des poissons, des plantes, des montagnes et des vagues auréolées d'écume.

Disciple des éléments

Lorsque vous choisissez cette tradition au niveau 3, vous apprenez des techniques magiques qui exploitent le pouvoir des quatre éléments. Une technique requiert que vous dépensiez des points ki à chaque fois que vous l'utilisez.

Vous connaissez la technique Lien élémentaire et une autre technique de la section suivante. Vous apprenez une nouvelle technique élémentaire de votre choix aux niveaux 6, 11 et 17. Chaque fois que vous apprenez une nouvelle technique élémentaire, vous pouvez également remplacer l'une de celles que vous avez déjà apprises par une technique différente.

Lancer un sort élémentaire. Certaines disciplines élémentaires vous permettent de lancer des sorts. Pour lancer l'un de ces sorts, vous utilisez son temps d'incantation ainsi que les autres règles qui s'appliquent à ce sort, mais vous n'avez pas besoin d'avoir les composantes matérielles qu'il nécessite en temps normal. Lorsque vous atteignez le niveau 5 de moine, vous pouvez dépenser des points ki supplémentaires pour augmenter le niveau d'un sort de technique élémentaire que vous lancez, à condition que le sort puisse voir son effet amélioré lorsqu'il est lancé à un niveau supérieur, comme pour le sort *maines brûlantes*. Le niveau du sort augmente de 1 pour chaque point ki supplémentaire que vous dépensez. Par exemple, si vous êtes un moine de niveau 5 et utilisez le Toucher des cendres ravageuses pour lancer *maines brûlantes*, vous pouvez dépenser 3 points ki pour le lancer comme un sort de niveau 2 (le coût de base de la technique est de 2 points ki, auquel vous rajoutez 1 point ki pour passer le sort niveau 2). Le nombre maximum de points ki que vous pouvez dépenser pour lancer un sort de cette façon (en comptant le coût initial en points ki ainsi que toute dépense de ki supplémentaire que vous effectuez pour augmenter le niveau du sort) est déterminé par votre niveau de moine, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Niveaux de moine	Maximum de points ki par sort
5-8	3
9-12	4
13-16	5
17-20	6

Disciplines élémentaires

Les disciplines élémentaires sont présentées par ordre alphabétique. Si l'une d'elles requiert un niveau, vous devez avoir ce niveau dans la classe de moine pour pouvoir l'apprendre.

Crochets du serpent de feu. Lorsque vous utilisez l'action Attaquer durant votre tour, vous pouvez dépenser 1 point ki pour créer des vrilles de flammes qui prolongent vos poings et vos pieds. Votre allonge avec vos attaques à mains nues augmente de 3 mètres pour cette action, ainsi que pour le reste du tour. Si vous touchez lors d'une telle attaque, vous infligez des dégâts de feu à la place de dégâts contondants, et si vous dépensez 1 point ki lorsque votre attaque touche, elle inflige également 1d10 dégâts de feu supplémentaires.

Défense de la montagne éternelle (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 5 points ki pour lancer sur vous-même le sort *peau de pierre*.

Destrier des vents (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points ki pour lancer le sort *vol*, en vous ciblant.

Étreinte du vent du nord (niveau 6 requis). Vous pouvez dépenser 3 points ki pour lancer *immobilisation de personne*.

Façonnage de la rivière. Par une action, vous pouvez dépenser 1 point ki pour choisir une zone de glace ou d'eau, large de 9 mètres de côté maximum, se trouvant à 36 mètres de vous. Vous pouvez changer l'eau dans la zone en glace, et vice versa, et vous pouvez remodeler la glace dans la zone de la façon dont vous le souhaitez. Vous pouvez augmenter ou réduire le niveau d'élévation de la glace, créer ou remplir une tranchée, ériger ou abattre un mur, ou créer un pilier. L'ampleur de tous ces changements ne peut pas dépasser la moitié de la plus grande dimension de la zone ciblée. Par

exemple, si vous ciblez une surface carrée de 9 mètres de côté, vous pouvez créer un pilier allant jusqu'à 4,50 mètres de haut, augmenter ou réduire le niveau d'élévation de ce carré de 4,50 mètres, creuser une tranchée profonde de 4,50 mètres, etc. Vous ne pouvez pas modeler la glace de sorte à créer un piège ou à bloquer une créature dans la zone.

Flammes du phénix (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points ki pour lancer le sort *boule de feu*.

Fouet de l'onde. Vous pouvez dépenser 2 points ki par une action pour créer un fouet d'eau qui bouscule et tire une créature pour la déséquilibrer. Une créature que vous pouvez voir, située à 9 mètres ou moins de vous, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité. En cas d'échec, la créature subit 3d10 dégâts contondants, plus 1d10 dégâts contondants supplémentaires pour chaque point ki supplémentaire que vous dépensez, et vous pouvez soit la faire tomber à terre, soit la tirer de 7,50 mètres vers vous. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts, et vous ne la tirez ni ne la faites tomber par terre.

Frappe de cendres. Vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer le sort *maines brûlantes*.

Gong du sommet (niveau 6 requis). Vous pouvez dépenser 3 points ki pour lancer le sort *fracasement*.

Lien élémentaire. Vous pouvez utiliser votre action pour contrôler brièvement les forces élémentaires dans un rayon de 9 mètres autour de vous, provoquant l'un des effets suivants de votre choix :

- Créer un effet sensoriel inoffensif et instantané en relation avec l'air, la terre, le feu ou l'eau, comme une pluie d'étincelles, une bouffée d'air, un jet de brume éparse ou un léger frémissement de pierres.
- Allumer ou éteindre instantanément une bougie, une torche ou un petit feu de camp.
- Refroidir ou réchauffer jusqu'à 500 g de matière non-vivante pour 1 heure.
- Modeler le feu, la terre, l'eau ou la brume (pour un volume maximal équivalent à un cube de 30 cm d'arêtes) pour lui donner une forme grossière de votre choix pendant 1 minute.

Poing de l'air. Vous pouvez créer un souffle d'air compact qui frappe tel un gigantesque poing. Par une action, vous pouvez dépenser 2 points ki et choisir une créature dans les 9 mètres autour de vous. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Force. Si elle l'échoue, la créature subit 3d10 dégâts contondants, ainsi que 1d10 dégâts contondants pour chaque point ki supplémentaire que vous dépensez, et vous pouvez repousser la créature sur 6 mètres et la jeter à terre. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature ne subit que la moitié des dégâts, et n'est ni repoussée ni mise à terre.

Poing des quatre tonnerres. Vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer le sort *vague tonnante*.

Posture de brume (niveau 11 requis). Vous pouvez dépenser 4 points ki pour lancer sur vous-même le sort *forme gazeuse*.

Ruée des esprits du vent. Vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer le sort *bourrasque*.

Souffle de l'hiver (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 6 points ki pour lancer *cône de froid*.

Torrent de flammes voraces (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 5 points ki pour lancer le sort *mur de feu*.

Vague de terre grondante (niveau 17 requis). Vous pouvez dépenser 6 points ki pour lancer le sort *mur de pierre*.