

Moine

TABLE 3-13: MOINES

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Bonus à l'attaque à mains nues	Bonus aux dégâts à mains nues*	Bonus à la CA**	Vitesse de déplacement sans armure***
1	+0	+2	+2	+2	Attaque à mains nues, attaque étourdissante, esquive totale	+0	1d6	+0	10 m
2	+1	+3	+3	+3	Parade de projectiles	+1	1d6	+0	10 m
3	+2	+3	+3	+3	Sérénité	+2	1d6	+0	13 m
4	+3	+4	+4	+4	Chute ralentie (6 m)	+3	1d8	+0	13 m
5	+3	+4	+4	+4	Pureté physique	+3	1d8	+1	13 m
6	+4	+5	+5	+5	Chute ralentie (10 m), Science du croc-en-jambe	+4/+1	1d8	+1	16 m
7	+5	+5	+5	+5	Plénitude physique, envol du héron	+5/+2	1d8	+1	16 m
8	+6/+1	+6	+6	+6	Chute ralentie (15 m)	+6/+3	1d10	+1	16 m
9	+6/+1	+6	+6	+6	Esquive surnaturelle	+6/+3	1d10	+1	20 m
10	+7/+2	+7	+7	+7	Ki (+1)	+7/+4/+1	1d10	+2	20 m
11	+8/+3	+7	+7	+7	Corps de diamant	+8/+5/+2	1d10	+2	20 m
12	+9/+4	+8	+8	+8	Pas chassé	+9/+6/+3	1d12	+2	23 m
13	+9/+4	+8	+8	+8	Âme de diamant, ki (+2)	+9/+6/+3	1d12	+2	23 m
14	+10/+5	+9	+9	+9		+10/+7/+4/+1	1d12	+2	23 m
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Paume vibratoire	+11/+8/+5/+2	1d12	+3	26 m
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Ki (+3)	+12/+9/+6/+3	1d20	+3	26 m
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Éternelle jeunesse, langues du soleil et de la lune	+12/+9/+6/+3	1d20	+3	26 m
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Chute ralentie (hauteur illimitée)	+13/+10/+7/+4/+1	1d20	+3	30 m
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Désertion de l'âme	+14/+11/+8/+5/+2	1d20	+3	30 m
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Perfection de l'être	+15/+12/+9/+6/+3	1d20	+4	30 m

* Les moines de petite taille infligent moins de dégâts (voir la Table 3-14: dégâts et vitesse de déplacement des moines de petite taille).

** Ce chiffre et le bonus de Sagesse du moine sont ajoutés à sa CA (si le modificateur de Sagesse du personnage est un malus, n'en tenez pas compte). Le bonus à la CA est égal à 1/5^e du niveau du moine. *** Les moines de petite taille vont moins vite (voir la Table 3-14).

A chaque nouveau niveau :

- Gagner (1d8 + mod. de constitution) PVs
- Attribuer (4 + mod. d'intelligence) points de compétences (voir p. 59 manuel du joueur)
- Ajuster le bonus à l'attaque et les JS (3-13)
- Consulter le tableau 3-2, et choisir s'il le faut un don ou augmenter une caractéristique
- Consulter le tableau 3-13, afin de prendre en compte les nouveaux pouvoirs, ajuster le dé de dégâts à mains nues, le bonus à la CA, la vitesse de déplacement

TABLE 3-2: EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

Niveau (global)	PX	Degré de maîtrise max. (cc)	Degré de maîtrise max. (cac)	Dons	Augmentation de caractéristique
1	0	4	2	1 ^{er}	—
2	1000	5	2 1/2	—	—
3	3000	6	3	2 ^e	—
4	6000	7	3 1/2	—	1 ^{re}
5	10000	8	4	—	—
6	15000	9	4 1/2	3 ^e	—
7	21000	10	5	—	—
8	28000	11	5 1/2	—	2 ^e
9	36000	12	6	4 ^e	—
10	45000	13	6 1/2	—	—
11	55000	14	7	—	—
12	66000	15	7 1/2	5 ^e	3 ^e
13	78000	16	8	—	—
14	91000	17	8 1/2	—	—
15	105000	18	9	6 ^e	—
16	120000	19	9 1/2	—	4 ^e
17	136000	20	10	—	—
18	153000	21	10 1/2	7 ^e	—
19	171000	22	11	—	—
20	190000	23	11 1/2	—	5 ^e