

LE MOINE

Les moines sont des humains qui ont poussé l'art du développement mental et physique au maximum. Ils n'utilisent aucune arme mis à part leur corps. Ils ne peuvent apprendre des compétences d'armes même avec le Talent de polyvalence. Les moines se regroupent dans des ordres monastiques très refermés sur eux mêmes. Un moine ne peut enseigner ses talents à un non-moine.

Attributs principaux : Dextérité, volonté

Restrictions raciales : Humain seulement

Rituel karmique : Le moine doit pratiquer pendant une demi heure ses exercices de combat. Il doit commencer lentement puis aller de plus en plus vite. A la fin, il prend une grande respiration et doit expirer bruyamment.

Compétences artisanales : chant, danse, sculpture.

* Nouveau talent

(D) Talent de discipline

Premier cercle

Attaque acrobatique (D)

Rituel karmique

Esquive (D)

Combat à main nue (D)

Poing de fer*

Peau d'acier*

Deuxième cercle

Bond de lézard

Longévité (8/6)

Cri Kiai*

Troisième cercle

Soin de Chi*

Pensée secrète

Quatrième cercle

Le moine peut utiliser son pouvoir d'esquive afin d'éviter les armes de lancer ou les armes de jet. Le moine doit dépenser 1 ou 2 points de fatigue respectivement.

Endurcissement)

Tissage (D)

Cinquième cercle

Le moine peut dépenser 1 point de karma pour les jets liés à la dextérité

Shiatsu*

Coup volant* (D)

Sixième cercle

La défense physique du moine augmente de 1

Vivacité de tigre

Fausse mort

Septième cercle

L'initiative du moine augmente de 1

Eclair Chi*

Poing de la colère* (D)

Huitième cercle

Le moine peut utiliser son talent esquive 3 fois par round. Le moine dépense 1 point à la deuxième utilisation et 2 points à la troisième utilisation.

Chi gung*

Repérage du défaut de la cuirasse

Neuvième cercle

La défense physique du moine augmente de 1

Le moine dispose d'un jet de récupération supplémentaire par jour

Amélioration de la circulation du Chi*

Danse des airs

Monte des vents Chi*

Dixième cercle

Le nombre maximum de points de karma augmente de 25.

Le moine peut utiliser du karma pour les jets de volonté

Blocage de la circulation du Chi* (D)

Attaque des matrices

Onzième cercle

Le moine peut utiliser son talent d'esquive afin d'éviter les sorts. Il perd 2 points de fatigue.

Reiki* (D)

Vitalité

Douzième cercle

La défense physique du moine augmente de 1.

Le moine dispose d'un jet de récupération supplémentaire par jour.

Transfert des blessures

Brise-arme

Treizième cercle

L'initiative du moine augmente de 1.

Le moine peut utiliser du karma pour les jets de force.

La défense physique du moine augmente de 1.

Vision astrale

Défense magique

Quatorzième cercle

Pour une perte de 2 points de vie permanents, le moine gagne un esprit Chi. Le moine gagne alors un bonus de 3 pour les jets de volonté.

Attaque astrale

Attaque critique

Quinzième cercle

La défense physique du moine augmente de 2.

Le moine dispose d'un jet de récupération supplémentaire par jour.

Nouveaux talents

Blocage de la circulation de Chi

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline : moine

Ce talent permet au moine d'empêcher une cible d'utiliser du Karma. Le personnage doit réussir un jet de blocage de la circulation de chi contre la défense magique de l'adversaire. Si le résultat est bon, la cible ne peut utiliser de karma pendant un nombre de rounds égal au niveau du talent. Si le résultat est excellent, le temps est égal en minutes au lieu de rounds. Si le résultat est extraordinaire, la cible ne peut plus utiliser de karma avant d'avoir fait son rituel karmique.

Eclair Chi

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline :

Le personnage peut attaquer à distance. Le personnage doit faire un jet de combat à main nue contre la défense magique de la cible. Si le jet est réussi, il fait autant de dégâts que son niveau d'éclair Chi. La portée de l'éclair est égale au niveau en éclair Chi mètres. La protection mystique sert d'armure pour les dégâts.

Chi gung

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline :

Ce talent permet au personnage d'être plus résistant aux attaques physiques. Le personnage doit se préparer pendant une demi-heure avec des mouvements relaxants. Puis il effectue un jet de Chi gung en utilisant son niveau d'endurance comme difficulté. S'il réussit, il ajoute son rang en Chi gung à son nombre de points de dommage pendant une durée de 24 h.

Soin de Chi

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline : moine

Ce talent permet de faire un jet de récupération en remplaçant son niveau d'endurance par son niveau en soin de Chi. Le personnage peut utiliser ce talent un nombre de fois égal à son rang par jour.

Sangsue Chi

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline :

Ce talent permet de voler des points de Karma à un adversaire. Il prend la place d'un jet de dommage. Le personnage fait un jet contre la défense magique de l'adversaire. Si le résultat est bon ou meilleur, il peut voler autant de points de Karma que son niveau en Sangsue Chi. Son nombre de points de Karma ne peut excéder son maximum. De même si le résultat est médiocre, les points de Karma sont données par le joueur à l'adversaire.

Dispersion d'attaque

Niveau : rang + volonté + 3

Action : non

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline :

Ce talent permet de lancer le sort "Contremagie". La portée est de rang mètres.

Poing de la colère

Niveau : rang + dextérité

Action : oui

Compétence : oui

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline : moine

Ce talent permet au moine de ruer de coups un ennemi avec ses poings. Il permet de faire rang attaques en combat non armé. Pour attaquer, il utilise son niveau en Poing de la colère et peut utiliser des points de Karma pour augmenter ses chances de toucher.

Amélioration de la circulation du Chi

Niveau : rang + perception

Action : yes

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline :

Ce talent permet d'augmenter le nombre de points de karma d'une cible ou lui-même. Le moine doit faire un jet d'amélioration de la circulation du Chi contre la défense magique de la cible. Le nombre de points est augmenté du rang de ce talent pendant rang minutes.

Poing de fer

Niveau : rang + force + 2

Action : oui

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : –

Discipline :

Ce talent permet de faire plus de dégâts lors d'un combat à main nue. Le niveau en "Poing de fer" remplace le jet de force pour les dommages.

Cri Kiai

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : 1

Discipline :

Ce talent permet de dominer ces adversaires avec un grand pouvoir mental. Le moine doit faire un jet de cri Kiai contre la défense magique de l'adversaire ou du groupe.. Si le jet est un bon succès, les cibles subissent un malus égal au rang en cri Kiai.

Reiki

Niveau : rang + volonté

Action : non

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline : moine

Ce talent permet au moine de se soigner ou de se soigner les autres. Il doit faire un jet de reiki contre la défense magique de la cible augmenté du nombre de blessure dont souffre la cible. En cas de réussite, la cible élimine (rang de reiki) blessures.

Monte des vents chi

Niveau : rang + volonté

Action : non

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline :

Ce talent permet au moine de voler sur les airs. Le moine doit faire un jet de monte des vents chi contre la défense magique du moine. En cas de réussite, le moine peut voler pendant 3 x rang minutes. Pendant ce vol, le moine subit un malus de 3 niveaux pour toute autre action.

Shiatsu

Niveau : rang + volonté

Action : oui

Compétence : non

Karma : oui

Fatigue : –

Discipline :

Ce talent permet au moine de soigner quelqu'un d'autre. Le moine doit faire un jet de shiatsu contre la

défense magique de la cible. En cas de réussite, la cible fait un jet de récupération avec un bonus égal au rang en shiatsu. Le moine peut sacrifier un de ces tests de récupération si la cible n'en a plus.

Peau d'acier

Niveau : rang + 2

Action : non

Compétence : oui

Karma : non

Fatigue : –

Discipline :

Ce talent permet au moine sans armure de créer une armure avec un niveau égal à son niveau en peau d'acier.