

# NINJA (NIVEAU 1)

*Discrète quand elle veut l'être, Reiko est un maître du déguisement et de la subtilité, absolument mortelle quand elle se décide à frapper.*

## REIKO

Humaine ninja 1 (Art de la Guerre)

Humanoïde (humaine) de taille M, N

Init +6; Sens Perception +5

### DÉFENSE

CA 15, contact 14, pris au dépourvu 11 (+1 armure, +4 Dex)

pv 8 (1d8)

Vig +0, Réf +6, Vol +1

### ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps wakizashi, +4 (1d6/18-20)

ou kusarigama, +1 (1d3/1d6)

Distance shuriken, +4 (1d2)

Attaque spéciale attaque sournoise +1d6

### CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 18, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 14

BBA +0; BMO +0; DMD 14

Dons Attaques en finesse\*, Fourberie\*

Compétences Acrobaties +8, Bluff +8, Connaissance (religion) +2, Déguisement +8, Discrétion +8, Escalade +4, Escamotage +8, Evasion +8, Perception +5, Psychologie +5 (+10 pour intercepter un message secret), Utilisation des objets magiques +6

Traits argot\*, réactif\*

Langues Commun, Géant, Tien

Particularités utilisation des poisons

Équipement de combat chausse-trappes, poudre à flash, bille fumigène; Autre Équipement haramaki, kusarigama, shuriken (10), wakizashi, sac à dos, sacoche de ceinture, trousse de déguisement, grappin, corde de soie (15 m), 3 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Reiko.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Argot** Reiko a été entraînée à déchiffrer les vraies intentions des gens. Quiconque tente d'utiliser la compétence de Bluff pour lui délivrer message secret gagne un bonus de +5 sur son test de Bluff. Lorsque Reiko utilise la compétence Psychologie pour intercepter un message secret, elle gagne un bonus de trait de +5 sur son test.

**Attaque sournoise** Lorsque Reiko attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, elle peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. Son attaque fait 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque fois que sa cible se trouve dans une situation lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (que celle-ci ait un bonus ou pas), ou lorsqu'elle prend en tenaille sa cible. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de coup critique. Il est possible de faire une attaque sournoise à distance si la cible est à moins de 6 cases.

**Bille fumigène** Cette petite sphère d'argile contient deux substances

alchimiques séparées par une mince paroi. Lorsque la sphère est brisée, les substances se mélangent et remplissent un carré de 1,50 m de côté avec un nuage de fumée jaune nauséabonde mais inoffensive. La bille fumigène fonctionne comme un bâton fumigène, si ce n'est que la fumée ne persiste que pendant 1 round avant de se disperser. On peut lancer une bille fumigène en réalisant une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 2 cases.

**Kusarigama** Cette arme se compose d'un kama tenu en main non directrice relié à une boule de métal attaché par une mince chaîne de 3 m. Le kama sert à faire des crocs-en-jambe, à piquer et à bloquer tandis que l'on fait tourner rapidement la boule lestée avant d'en frapper l'adversaire.

**Poudre à flash** Cette épaisse poudre grise s'enflamme et brûle de manière quasi instantanée lorsqu'elle est exposée à une flamme, une friction suffisante ou même en cas d'impact (comme quand elle est lancée au sol, ce qui nécessite une action simple). Toutes les créatures situées dans un rayonnement de 3 m sont aveuglées pendant 1 round (Vigueur DD13 annule).

**Utilisation des poisons** Reiko a appris à utiliser les poisons et ne risque pas de s'empoisonner accidentellement quand elle enduit une arme.

**Wakizashi** La lame de Reiko est une arme particulièrement mortelle. Lorsqu'elle tente un coup de grâce, sa victime ajoute +4 en plus des dégâts au DD qu'elle effectue lorsqu'elle tente de survivre au coup de grâce. Ce bonus n'est pas ajouté aux dégâts infligés.

La mère de Reiko a grandi dans les montagnes au sein d'un clan de ninjas dont l'histoire remonte sur plusieurs centaines d'années, mais ne voulait pas que son unique fille suive la même voie. Reiko fut cependant poussée sur ce chemin après que leurs terres ne soient contrôlées par un seigneur cruel et que sa mère entrepris de saborder son emprise en secret. Le père et la mère de Reiko furent tués par les soldats de ce seigneur sanguinaire peu de temps après que Reiko eut commencé son entraînement. Alors qu'elle s'enfuyait pour survivre, elle apprit que le reste de la famille de sa mère avait aussi été éliminé.

Ayant marqué à jamais sa mémoire des visages de ses ennemis, Reiko a suivi de nombreuses pistes pour pouvoir se venger, un chemin qui l'a mené jusqu'aux neiges septentrionales de la Couronne de l'Hiver. Se retrouvant dans des contrées inconnues, elle doit reprendre la piste à nouveau – mais si une chose est certaine, c'est que Reiko est patiente.

Maintenant adulte, sa prudence et sa discrétion lui servent bien parmi ses nouveaux alliés de la société des Eclaireurs. Avec son grand talent, elle s'est débrouillée pendant 10 ans dans un pays où sa patrie de Minkai est juste une légende, et les ninjas à peine plus qu'un conte de fées exotiques. Elle voyage souvent sous les traits d'un prêtre indigent afin de trouver des informations cachées normalement aux Eclaireurs, et est toujours aux aguets pour retrouver les assassins de sa famille.



*“L’araignée attend patiemment que sa proie se jette dans sa toile.”*

# NINJA (NIVEAU 4)

Discrète quand elle veut l'être, Reiko est un maître du déguisement et de la subtilité, absolument mortelle quand elle se décide à frapper.

## REIKO

Humaine ninja 4 (Art de la Guerre)

Humanoïde (humaine) de taille M, N

Init +6; Sens Perception +8

### DÉFENSE

CA 17, contact 15, pris au dépourvu 12 (+2 armure, +4 Dex, +1 esquive)

pv 23 (4d8)

Vig +1, Réf +8, Vol +2

Capacités défensives esquive instinctive

### ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps *wakizashi* +1, +8 (1d6+1/18-20)  
ou *kusarigama* de maître, +4 (1d3/1d6)

Distance shuriken, +7 (1d2)

Attaque spéciale attaque sournoise +2d6

### CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 19, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 14

BBA +3; BMO +3; DMD 18

Dons Attaques en finesse\*, Esquive\*, Fourberie\*, Souplesse du Serpent\*

Compétences Acrobaties +11, Bluff +11, Connaissance (religion) +5,  
Déguisement +11, Discrétion +11, Escalade +7, Escamotage +11,  
Evasion +11, Perception +8, Psychologie +8 (+13 pour intercepter un  
message secret), Utilisation des objets magiques +9

Traits argot\*, réactif\*

Langues Commun, Géant, Tien

Particularités astuce de ninja (botte secrète\*, disparu), réserve de ki (4),  
pas de trace +1, utilisation des poisons

Équipement de combat *potion de soins légers* (3), *potion de saut*, *potion  
de passage sans trace*, *potion de protection contre le Mal*, chausse-  
trappes, poudre à flash, bille fumigène; Autre Équipement *haramaki*  
+1, *kusarigama* de maître, shuriken (10), *wakizashi* +1, *couvre-chef de  
déguisement*, sac à dos, sacoche de ceinture, grappin, corde de soie  
(15 m), 3 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de  
Reiko.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Argot** Reiko a été entraînée à déchiffrer les vraies intentions des gens.

Quiconque tente d'utiliser la compétence de Bluff pour lui délivrer  
message secret gagne un bonus de +5 sur son test de Bluff. Lorsque  
Reiko utilise la compétence Psychologie pour intercepter un message  
secret, elle gagne un bonus de trait de +5 sur son test.

**Attaque sournoise** Lorsque Reiko attaque son adversaire dans une  
situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement,  
elle peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point  
sensible. Son attaque fait 2d6 points de dégâts supplémentaires à  
chaque fois que sa cible se trouve dans une situation lui ôtant son  
bonus de Dextérité à la CA (que celle-ci ait un bonus ou pas), ou

lorsqu'elle prend en tenaille sa cible. Ces dégâts supplémentaires ne  
sont pas multipliés en cas de coup critique. Il est possible de faire une  
attaque sournoise à distance si la cible est à moins de 6 cases.

**Bille fumigène** Cette petite sphère d'argile contient deux substances  
alchimiques séparées par une mince paroi. Lorsque la sphère est  
brisée, les substances se mélangent et remplissent un carré de 1,50 m  
de côté avec un nuage de fumée jaune nauséabonde mais  
inoffensive. La bille fumigène fonctionne comme un bâton fumigène,  
si ce n'est que la fumée ne persiste que pendant 1 round avant de se  
dispenser. On peut lancer une bille fumigène en réalisant une attaque  
de contact à distance avec un facteur de portée de 2 cases.

**Disparu** Par une action rapide, Reiko peut disparaître pendant 4 rounds.  
Ce pouvoir fonctionne comme *invisibilité* et utilise 1 point de ki.

**Kusarigama** Cette arme se compose d'un kama tenu en main non  
directrice relié à une boule de métal attaché par une mince chaîne de  
3 m. Le kama sert à faire des crocs-en-jambe, à piquer et à bloquer  
tandis que l'on fait tourner rapidement la boule lestée avant d'en  
frapper l'adversaire.

**Pas de trace** Le DD du test de Survie pour suivre les traces de Reiko est  
augmenté de +1. De plus, elle bénéficie d'un bonus de +1 en  
Déguisement et Discrétion quand elle reste immobile pendant au  
moins 1 round.

**Poudre à flash** Cette épaisse poudre grise s'enflamme et brûle de  
manière quasi instantanée lorsqu'elle est exposée à une flamme, une  
friction suffisante ou même en cas d'impact (comme quand elle est  
lancée au sol, ce qui nécessite une action simple). Toutes les  
créatures situées dans un rayonnement de 3 m sont aveuglées  
pendant 1 round (Vigueur DD13 annule).

**Réserve de ki** En une action rapide, Reiko peut dépenser 1 point de sa  
réserve de ki pour bénéficier d'un des effets suivants : 1 attaque  
supplémentaire à son bonus maximal lors d'une attaque à outrance,  
augmenter sa VD de 4 cases pendant 1 round, ou gagner un bonus  
d'intuition de +4 en Discrétion pendant 1 round.

**Utilisation des poisons** Reiko a appris à utiliser les poisons et ne risque  
pas de s'empoisonner accidentellement quand elle enduit une arme.

**Wakizashi** La lame de Reiko est une arme particulièrement mortelle.  
Lorsqu'elle tente un coup de grâce, sa victime ajoute +4 en plus des  
dégâts au DD qu'elle effectue lorsqu'elle tente de survivre au coup de  
grâce. Ce bonus n'est pas ajouté aux dégâts infligés.

La mère de Reiko ne souhaitait pas que son unique fille suive la  
voie des ninjas, mais Reiko fut poussée sur ce chemin quand leur  
terres ont été envahies. Les deux cherchèrent la vérité derrières  
ces assauts, mais la mère de Reiko mourut peu de temps après que  
Reiko eut commencé son entraînement. Reiko a suivi de  
nombreuses pistes pour pouvoir se venger, traversant même les  
neiges septentrionales de la Couronne de l'Hiver jusqu'à des  
contrées inconnues, où elle doit reprendre la piste à nouveau –  
mais si une chose est certaine, c'est que Reiko est patiente.



“L’araignée attend patiemment que sa proie  
se jette dans sa toile.”

# NINJA (NIVEAU 7)

Discrète quand elle veut l'être, Reiko est un maître du déguisement et de la subtilité, absolument mortelle quand elle se décide à frapper.

## REIKO

Humaine ninja 7 (Art de la Guerre)

Humanoïde (humaine) de taille M, N

Init +6; Sens Perception +11

### DÉFENSE

CA 20, contact 15, pris au dépourvu 15 (+5 armure, +4 Dex, +1 esquive)

pv 38 (7d8)

Vig +4, Réf +11, Vol +5

Capacités défensives esquive instinctive

### ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps *wakizashi* +2, +11 (1d6+2/18-20)  
ou *kusarigama* de maître, +6 (1d3/1d6)

Distance shuriken, +9 (1d2)

Attaque spéciale attaque sournoise +4d6

### CARACTÉRISTIQUES

For 10, Dex 19, Con 10, Int 13, Sag 12, Cha 14

BBA +5; BMO +4; DMD 20

Dons Attaque éclair, Attaques en finesse\*, Discret\*, Esquive\*,  
Fourberie\*, Souplesse du Serpent\*

Compétences Acrobaties +14, Bluff +14, Connaissance (religion) +5,  
Déguisement +14, Discrétion +21, Escalade +10, Escamotage +14,  
Evasion +16, Perception +11, Psychologie +11 (+16 pour intercepter  
un message secret), Utilisation des objets magiques +12

Traits argot\*, réactif\*

Langues Commun, Géant, Tien

Particularités astuce de ninja (botte secrète\*, clone d'ombre, disparu),  
réserve de ki (5), pas de trace +2, pied léger, utilisation des poisons

Équipement de combat *potion de soins légers*, *potion de soins modérés*  
(3), *potion de passage sans trace*, *potion de protection contre le Mal*,  
chausse-trappes, poudre à flash, bille fumigène; **Autre Équipement**  
*armure de cuir cloutée des ombres* +2, *kusarigama* de maître, shuriken  
(10), *wakizashi* +2, *cape de résistance* +2, *couvre-chef de déguisement*,  
sac à dos, sacoche de ceinture, grappin, corde de soie (15 m), 3 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Reiko.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Argot** Reiko a été entraînée à déchiffrer les vraies intentions des gens. Quiconque tente d'utiliser la compétence de Bluff pour lui délivrer message secret gagne un bonus de +5 sur son test de Bluff. Lorsque Reiko utilise la compétence Psychologie pour intercepter un message secret, elle gagne un bonus de trait de +5 sur son test.

**Attaque sournoise** Lorsque Reiko attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, elle peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. Son attaque fait 4d6 points de dégâts supplémentaires à chaque fois que sa cible se trouve dans une situation lui ôtant son

bonus de Dextérité à la CA (que celle-ci ait un bonus ou pas), ou lorsqu'elle prend en tenaille sa cible. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés en cas de coup critique. Il est possible de faire une attaque sournoise à distance si la cible est à moins de 6 cases.

**Bille fumigène** Cette petite sphère d'argile contient deux substances alchimiques séparées par une mince paroi. Lorsque la sphère est brisée, les substances se mélangent et remplissent un carré de 1,50 m de côté avec un nuage de fumée jaune nauséabonde mais inoffensive. La bille fumigène fonctionne comme un bâton fumigène, si ce n'est que la fumée ne persiste que pendant 1 round avant de se disperser. On peut lancer une bille fumigène en réalisant une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 2 cases.

**Clone d'ombre** En une action simple, Reiko peut dépenser 1 point de ki pour créer 1d4 clones d'ombre de sa personne, comme avec le sort *image miroir* (NLS 7).

**Disparu** Par une action rapide, Reiko peut disparaître pendant 4 rounds. Ce pouvoir fonctionne comme *invisibilité* et utilise 1 point de ki.

**Kusarigama** Cette arme se compose d'un kama tenu en main non directrice relié à une boule de métal attaché par une mince chaîne de 3 m. Le kama sert à faire des crocs-en-jambe, à piquer et à bloquer tandis que l'on fait tourner rapidement la boule lestée avant d'en frapper l'adversaire.

**Pas de trace** Le DD du test de Survie pour suivre les traces de Reiko est augmenté de +2. De plus, elle bénéficie d'un bonus de +2 en Déguisement et Discrétion quand elle reste immobile pendant au moins 1 round.

**Pied léger** Par une action complexe, Reiko peut se déplacer au double de sa vitesse normale (en ignorant le terrain difficile), et sans tenir compte de son poids; elle doit terminer son mouvement sur une surface capable de la supporter normalement. Quand elle se déplace ainsi, Reiko ignore les pièges mécaniques qui se déclenchent en fonction de l'espace, ne reçoit aucun dégât dus aux surfaces ou aux dangers qui se déclenchent par contact, n'a pas besoin de faire de test d'Acrobaties pour éviter de tomber quand elle traverse une surface glissante ou bosselée.

**Poudre à flash** Cette épaisse poudre grise s'enflamme et brûle de manière quasi instantanée lorsqu'elle est exposée à une flamme, une friction suffisante ou même en cas d'impact (comme quand elle est lancée au sol, ce qui nécessite une action simple). Toutes les créatures situées dans un rayonnement de 3 m sont aveuglées pendant 1 round (Vigueur DD13 annule).

**Réserve de ki** En une action rapide, Reiko peut dépenser 1 point de sa réserve de ki pour bénéficier d'un des effets suivants: 1 attaque supplémentaire à son bonus maximal lors d'une attaque à outrance, augmenter sa VD de 4 cases pendant 1 round, ou gagner un bonus d'intuition de +4 en Discrétion pendant 1 round.

**Wakizashi** La lame de Reiko est une arme particulièrement mortelle. Lorsqu'elle tente un coup de grâce, sa victime ajoute +4 en plus des dégâts au DD qu'elle effectue lorsqu'elle tente de survivre au coup de



grâce. Ce bonus n'est pas ajouté aux dégâts infligés.

La mère de Reiko ne souhaitait pas que son unique fille suive la voie des ninjas, mais Reiko fut poussée sur ce chemin quand leur terres ont été envahies. Les deux cherchèrent la vérité derrières ces assauts, mais la mère de Reiko mourut peu de temps après que Reiko eut commencé son entraînement. Reiko a suivi de nombreuses pistes pour pouvoir se venger, traversant même les neiges septentrionales de la Couronne de l'Hiver jusqu'à des contrées inconnues, où elle doit reprendre la piste à nouveau – mais si une chose est certaine, c'est que Reiko est patiente.

“L'araignée attend patiemment que sa proie se jette dans sa toile.”