

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

PLAYTEST DE L'ART DE LA GUERRE

CLASSES

CRÉDITS

Auteur principal : Jason Bulmahn

Auteurs : James Jacobs, Rob McCreary, Erik Mona, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider et Lisa Stevens

Rédacteur en chef : James Jacobs

Direction rédactionnelle : F. Wesley Schneider

Directrice artistique : Sarah E. Robinson

Directeurs de publication : Judy Bauer, Christopher Carey, Stephen Radney-MacFarland et James L. Sutter

Graphique design : Andrew Vallas

Éditeur : Erik Mona

Responsable des licences Paizo, PDG : Lisa Stevens

Directeur des opérations : Jeffrey Alvarez

Comptable : Kunji Sedo

Directeur des ventes : Pierce Watters

Gestion du personnel : Christopher Self

Directeur technique : Vic Wertz

Directeur marketing : Hyrum Savage

- Pour Black Book Éditions -

Traduction : Dalvyn, Ilmakis et Rectulo (*Pathfinder-FR*)

Relecture : Dalvyn, Mordicus, Philousk, Sunao (*Pathfinder-FR*)

Relecture additionnelle et mise en page VF : Damien Coltice

Remerciements : La Warehouse Teams et tous les sites de fans.



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com



Black Book Éditions
38 rue du boeuf
69005 Lyon
www.black-book-editions.fr



Site des fans de Pathfinder :
www.pathfinder-fr.org

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

L'art de la guerre pour Pathfinder Le Jeu de Rôle est édité sous licence Paizo Publishing, LLC, dans les termes de l'Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, le logo Paizo, Pathfinder, et GameMastery sont des marques de Paizo Publishing, LLC. Pathfinder Le Jeu de Rôle, Pathfinder Society, Pathfinder Campaign setting, Pathfinder Modules, et Pathfinder Companion sont des marques de Paizo Publishing, LLC. © 2011 Paizo Publishing.

Publié en Janvier 2011.

PLAYTEST DE L'ART DE LA GUERRE

Bienvenue dans la première partie du playtest de *L'art de la guerre*, un nouveau supplément pour *Pathfinder JdR*. Cet ouvrage contiendra de nombreuses options pour tous les personnages maniant l'épée, la masse ou l'arc pour repousser des monstres aux desseins meurtriers, ainsi que trois nouvelles variantes de classes : le ninja, le pistoléro et le samouraï. Chaque variante de classe remplace les capacités d'une classe par d'autres aptitudes. Si un personnage gagne un niveau dans l'une de ces classes, il ne peut plus prendre par la suite des niveaux dans une autre variante de cette même classe. Par exemple, si un personnage prend un niveau de ninja, il ne peut plus par la suite gagner de niveaux de roublard. En ce qui concerne les conditions (des dons par exemple) et autres effets, chaque niveau d'une variante de classe compte comme un niveau de la classe originale.

Adoptez ces classes et utilisez-les dans vos parties. Permettez à vos joueurs de tester les règles présentées dans ce document

et utilisez ces classes contre eux, en tant que PNJ ou ennemis. Ces classes sont-elles équilibrées par rapport aux autres ? Et par rapport aux autres variantes de classes ? Quand vous aurez eu l'occasion de jouer avec ces nouvelles règles, postez vos réflexions et vos commentaires sur les forums de paizo.com, de black-book-editions.fr ou www.pathfinder-fr.org. Chaque classe possède son forum particulier où elle peut être critiquée et débattue. L'équipe des concepteurs est impatiente d'entendre vos réactions. À bientôt sur les forums !



Jason Bulmahn,
Concepteur en chef



Stephen Radney-MacFarland,
concepteur

NINJA

Lorsque les riches et les puissants ont besoin qu'un de leurs ennemis disparaisse infailliblement et silencieusement. Ils font appel au ninja. Lorsqu'un général a besoin de saboter les engins de siège de son adversaire avant qu'ils n'atteignent les murailles du château. Il fait appel au ninja. Et lorsqu'un ennemi ose se dresser contre un ninja ou ses compagnons... il risque fort de retrouver le ninja à côté de lui, attendant qu'il s'endorme et se tenant prêt à frapper. Ces tueurs de l'ombre sont les maîtres de l'infiltration, du sabotage et de l'assassinat. Ils utilisent une large gamme d'armes, de compétences et de pouvoirs mystiques pour atteindre leurs buts.

Rôle. Le ninja dédie la quasi-totalité de son temps à l'affûtage de ses compétences, à la pratique de son art ou à l'étude de sa prochaine mission. Même lorsqu'il n'est pas en mission, le ninja est toujours vigilant et prêt à réagir à la moindre menace. Sa ligne de travail lui vaut nombre d'ennemis, mais il s'agit d'une liste qu'il réduit fréquemment en les assassinant ou en les envoyant sur de fausses pistes. Le ninja est une classe alternative pour la classe de base de roublard.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du ninja sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (noblesse)(Int), Connaissances (folklore local)(Int), Déguisement (Cha), Désamorçage (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Linguistique (Int), Natation (For), Perception (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha), Utilisation d'objets magiques (Cha).

Rangs de compétence par niveau. 8 + modificateur d'Intelligence.

APTITUDES DE LA CLASSE

Les aptitudes du ninja sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Les ninjas sont formés au maniement des armes simples, de l'arc court, de l'épée courte, du kama, du katana, du nunchaku, du sai, des shurikens, du siangham et du wakizashi. Ils sont formés au port des armures légères mais pas à l'utilisation des boucliers.

Utilisation du poison. Au niveau 1, un ninja est entraîné à l'utilisation du poison et ne peut plus s'empoisonner accidentellement lorsqu'il applique du poison sur une arme.

Attaque sournoise. Si un ninja peut surprendre un adversaire qui ne peut se défendre efficacement contre son attaque, il peut frapper un point vital pour lui infliger des dégâts supplémentaires.

L'attaque du ninja inflige des dégâts supplémentaires à chaque fois que sa cible se voit dénier son bonus de Dextérité à la CA (que la cible dispose réellement d'un bonus de Dextérité ou non), ou lorsque le ninja prend en tenaille sa cible. Ces dégâts supplémentaires sont de 1d6 points au niveau 1 et augmentent de 1d6 tous les deux niveaux de ninja suivants. Les dégâts supplémentaires de l'attaque sournoise sont des dégâts de précision. Si le ninja inflige un coup critique avec une attaque sournoise, les dégâts de précision ne sont pas multipliés. Les attaques à distance peuvent infliger des dégâts supplémentaires d'attaque sournoise si la cible est située à moins de 9 m (6 cases).

Avec une arme qui inflige des dégâts non létaux (tel une matraque, un fouet ou une attaque à mains nues), un ninja peut faire une attaque sournoise qui inflige des dégâts non létaux plutôt que des dégâts létaux. Il ne peut utiliser une arme qui inflige des dégâts létaux pour infliger des dégâts non létaux à l'aide d'une attaque sournoise, même en subissant la pénalité habituelle de -4.

Le ninja doit être capable de voir la cible pour atteindre un point vital et doit être capable d'atteindre un tel point. Un ninja ne peut porter une attaque sournoise lorsqu'il frappe une créature disposant d'un camouflage.

Réserve de ki (Sur). Au niveau 2, un ninja obtient une réserve de points de *ki*, une énergie surnaturelle qui l'aide à accomplir des exploits impressionnants. Le nombre de points dans la réserve de points de *ki* est égal à la moitié de son niveau de ninja + son modificateur de Charisme. Tant qu'il possède 1 point dans sa réserve de *ki*, il peut utiliser sa compétence d'Acrobaties pour sauter comme s'il avait pris de l'élan au départ. Au niveau 10, le DD des jets d'Acrobaties pour sauter sont également réduits de moitié (bien qu'il ne puisse toujours pas se déplacer plus que ce que sa vitesse de base lui permet).

En dépensant 1 point de sa réserve de *ki*, un ninja peut faire une attaque supplémentaire avec son bonus maximum de base à l'attaque, mais il ne peut le faire que lorsqu'il accomplit une attaque à outrance. De plus, il peut dépenser 1 point pour augmenter sa vitesse de déplacement de 6 m (4 cases) pendant 1 round. Enfin, un ninja peut dépenser 1 point de sa réserve de *ki* pour bénéficier d'un bonus de +4 sur ses tests de Discrétion pendant 1 round. Chacun de ces pouvoirs est activé par une action rapide. Un ninja peut obtenir des pouvoirs supplémentaires nécessitant la dépense de points de sa réserve de *ki* en sélectionnant certains tours de ninja.

La réserve de *ki* est remplie chaque matin après 8 heures de repos ou de méditation. Ces heures ne doivent pas être nécessairement consécutives. Si le ninja possède des niveaux dans une autre classe qui accorde des points de *ki*, les niveaux de ninja se cumulent avec les niveaux de cette classe pour déterminer le nombre total de points *ki* dans la réserve combinée, mais seul un modificateur de caractéristique est ajouté à ce total. Le choix de la caractéristique qui sera utilisée se produit lorsque la seconde aptitude de classe est obtenue, et une fois ce choix effectué, il ne peut plus être modifié. Le ninja peut alors utiliser des points de sa réserve de *ki* pour utiliser les aptitudes de chacune des classes qui lui accordent une réserve de *ki*.

Tours de ninja. Au fur et à mesure que le ninja parfait son entraînement, il obtient un certain nombre de tours qui lui permettent de perturber ses ennemis et d'obtenir certaines facultés surnaturelles. Au niveau 2, un ninja obtient un tour de ninja. Il obtient un tour supplémentaire tous les 2 niveaux suivants. Sauf mention contraire, un ninja ne peut pas sélectionner le même tour plus d'une fois.

Les tours marqués d'un astérisque (*) augmentent les effets de l'attaque sournoise du ninja. Le ninja ne peut appliquer qu'un seul de ses tours à une attaque particulière et cette décision doit être prise avant que l'attaque ne soit portée.

Arme chargée de ki (Sur). Un ninja possédant ce tour peut investir une portion de son *ki* dans une arme de jet comme un shuriken et la lancer par une action simple. L'arme lancée explose à l'impact en un rayonnement de 3 m (2 cases), qui

infligent 1d6 points de dégât de feu + 1d6 points de feu par tranche de trois niveaux de ninja au-delà du niveau 2, jusqu'à un maximum de 5d6 au niveau 15. Les créatures prises dans l'explosion bénéficient d'un jet de Réflexes pour diviser les dégâts par deux. Le DD du jet de sauvegarde est de 10 + 1/2 du niveau du ninja + le modificateur du Charisme du ninja. Si l'arme lancée atteint une créature, cette créature subit une pénalité de -2 sur son jet de sauvegarde. Si l'arme lancée la



LE NINJA

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	attaque sournoise +1d6, utilisation du poison
2	+1	+3	+0	+0	réserve de ki, tours de ninja
3	+2	+3	+1	+1	attaque sournoise +2d6, pas de trace +1
4	+3	+4	+1	+1	esquive instinctive, tour de ninja
5	+3	+4	+1	+1	attaque sournoise +3d6
6	+4	+5	+2	+2	pas de trace +2, pas légers, tour de ninja
7	+5	+5	+2	+2	attaque sournoise +4d6
8	+6/+1	+6	+2	+2	esquive supérieure, tour de ninja
9	+6/+1	+6	+3	+3	attaque sournoise +5d6, pas de trace +3
10	+7/+2	+7	+3	+3	tours de maîtres, tour de ninja
11	+8/+3	+7	+3	+3	attaque sournoise +6d6
12	+9/+4	+8	+4	+4	pas de trace +4, tour de ninja
13	+9/+4	+8	+4	+4	attaque sournoise +7d6
14	+10/+5	+9	+4	+4	tour de ninja
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	attaque sournoise +8d6, pas de trace +5
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	tour de ninja
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	attaque sournoise +9d6
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	pas de trace +6, tour de ninja
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	attaque sournoise +10d6
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	maître caché, tour de ninja

manque, traitez-la comme une arme à impact. Utiliser cette faculté coûte 1 point *ki*.

Armes cachées (Ext). Un ninja avec cette faculté peut aisément cacher des armes sur son corps. Le ninja ajoute son niveau aux tests opposés d'Escamotage pour dissimuler une arme. De plus, il peut dégainer ses armes dissimulées par une action de mouvement au lieu de le faire par une action simple.

Attaque sanglante* (Ext). Un ninja qui possède cette faculté peut infliger à ses adversaires vivants des dégâts de saignement lorsqu'il parvient à les blesser avec une attaque sournoise. Cette attaque inflige à la cible 1 point de dégât supplémentaire chaque round pour chaque dé de dégâts d'attaque sournoise du ninja. Les créatures qui saignent subissent ces dégâts chaque round au début de leur tour. Le saignement ne peut être arrêté que par un test de Premiers secours DD 15 ou par l'application de n'importe quel effet soignant des points de dégâts. Les dégâts de saignement ne se cumulent pas avec eux-mêmes. Les dégâts de saignement ignorent toute RD que la créature pourrait posséder.

Blocage du *ki (Sur).** Un ninja avec ce tour peut empêcher une créature de puiser dans sa réserve de *ki*. Lorsque le ninja inflige des dégâts d'attaque sournoise, la cible doit faire un jet de Volonté ou être incapable de dépenser des points de sa réserve de *ki* pendant un nombre de rounds équivalent au modificateur de Charisme du ninja. Le DD du jet de sauvegarde est de 10 + 1/2 du niveau du ninja + le modificateur du Charisme du ninja. Le nombre de points dans la réserve de *ki* n'est pas affecté et les capacités qui ne nécessitent pas la dépense de points de *ki* fonctionnent toujours.

Bombes empoisonnées (Ext). Lorsque le ninja lance une bombe fumigène, il peut décider d'inclure 1 dose de n'importe quel poison agissant par inhalation en sa possession. Ce poison

affecte toutes les créatures situées dans la fumée et dure aussi longtemps que la fumée. Il doit payer le poison normalement. Le ninja doit posséder le tour Bombes fumigènes avant de pouvoir sélectionner ce tour.

Bombes étouffantes (Ext). Lorsqu'un ninja lance une bombe fumigène, toutes les créatures vivantes qui se trouvent dans le nuage doivent réussir un jet de Vigueur ou être chancelantes à cause de la fumée étouffante pendant 1d4 rounds. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 du niveau du ninja + le modificateur de Charisme du ninja. Le ninja peut décider de créer une bombe fumigène ordinaire ou d'ajouter du poison à cette bombe fumigène normalement. Le ninja doit posséder le tour Bombes empoisonnées avant de pouvoir sélectionner ce tour.

Bombes fumigènes (Ext). Cette faculté permet à un ninja de lancer une bombe fumigène qui crée un nuage de fumée de 4,50 m (3 cases) de rayon. Elle agit comme la fumée d'un bâton fumigène. Le ninja peut centrer cette fumée sur lui-même, ou lancer la bombe par une attaque de contact à distance avec une portée de 6 m (4 cases). Utiliser cette faculté prend une action simple. Le ninja peut utiliser cette faculté une fois par jour librement. Chaque utilisation supplémentaire de cette faculté utilise 1 point de *ki*.

Botte secrète. Ce talent permet au ninja de gagner un don de guerrier supplémentaire.

Chute de plume (Sur). Le ninja peut ralentir sa descente comme s'il utilisait *chute de plume*. Cette faculté utilise son niveau de classe comme niveau de lanceur de sort. Elle s'utilise par une action immédiate. Le ninja peut utiliser cette faculté une fois par jour librement. Chaque utilisation supplémentaire puise 1 point de *ki* de sa réserve.

Déluge d'étoiles (Ext). Un ninja qui possède cette faculté peut dépenser 1 point de sa réserve de *ki* par une action

libre à chaque fois qu'il fait une attaque à outrance en utilisant des shurikens. Il peut alors lancer deux shurikens supplémentaires, mais toutes ses attaques subissent une pénalité de -2.

Clone d'ombre (Sur). Le ninja peut créer 1d4 répliques d'ombre de lui-même qui lui permettent de camoufler sa position réelle. Cette capacité fonctionne comme *image miroir* et utilise son niveau de ninja comme NLS. Cette capacité s'utilise par une action simple qui coûte 1 point de *ki*.

Déguisement soudain (Sur). Le ninja peut changer d'apparence pendant 1 minute par niveau. Cette capacité fonctionne comme *Déguisement*. Cette capacité s'utilise par une action libre. Le ninja peut utiliser cette faculté une fois par jour librement. Chaque utilisation supplémentaire de cette faculté lui coûte 1 point de *ki*.

Discret et rapide (Ext). Ce talent permet au ninja d'utiliser la compétence de *Discrétion* en se déplaçant à sa vitesse normale (non réduite) sans pénalité.

Entraînement martial. Un ninja qui sélectionne ce tour de ninja obtient *Arme de prédilection* comme don supplémentaire.

Évaporation (Sur). Le ninja peut disparaître pendant 1 round par niveau. Cette faculté fonctionne comme *invisibilité*. Cette capacité s'utilise par une action libre. Le ninja peut utiliser cette faculté une fois par jour librement. Chaque utilisation supplémentaire de cette faculté lui coûte 1 point de *ki*.

Maîtrise de l'acrobatie (Sur). Un ninja disposant de ce tour peut concentrer son *ki* par une action libre pour s'accorder un bonus de +20 sur un jet d'Acrobaties réalisé avant le début de son prochain tour. Utiliser cette faculté lui coûte 1 point de sa réserve de *ki*.

Métabolisme lent (Ext). Le ninja possède un métabolisme plus lent que la normale. Il peut retenir son souffle deux fois plus longtemps que la normale avant de devoir faire des jets de Constitution (quatre fois son score de Constitution). En plus, chaque fois que le ninja est empoisonné, le temps entre deux jets de sauvegarde (la fréquence) est doublée. Ainsi, un poison qui a une fréquence de « 1/round pendant 6 rounds » passe à « 1 tous les 2 rounds pendant 12 rounds ».

Monte en l'air (Sur). Un ninja avec cette capacité obtient une vitesse d'escalade de 6 m, mais seulement sur des surfaces verticales. Cette faculté ne peut pas être utilisée pour escalader des surfaces parfaitement lisses ou pour tenir sous des surfaces horizontales.

Points de pression* (Sur). Un ninja avec ce tour peut frapper un adversaire au niveau d'un point de pression vital, infligeant une faiblesse et une douleur intense. Lorsque le ninja inflige des dégâts d'attaque sournoise, il inflige aussi 1 point d'affaiblissement temporaire de Force ou de Dextérité, au choix du ninja. Contrairement aux affaiblissements temporaires normaux, celui-ci peut être

soigné en réussissant un test de Premiers secours DD 15. Chaque test réussi soigne 1 point de dégât infligé par poings de pression. Un ninja possédant ce tour bénéficie d'un bonus de +10 sur son test de compétence.

Portée mortelle (Ext). Un ninja possédant ce tour augmente la portée à laquelle il peut infliger des attaques sournoises de 3 m (2 cases). Un ninja peut prendre ce tour plusieurs fois et ses effets se cumulent.

Réactions lentes* (Ext). Les adversaires blessés par l'attaque sournoise du ninja ne peuvent pas porter d'attaques d'opportunité pendant 1 round.

Sabotage indétectable (Ext). Lorsqu'un ninja possédant ce tour utilise *Désamorçage* pour saboter ou désarmer un mécanisme, il peut tenter un test de *Discrétion* avec un bonus égal à son niveau. Quiconque inspecte le mécanisme ne remarquera pas le sabotage et partira du principe que l'objet est opérationnel à moins de réussir à un test de *Perception* opposé au résultat du test de *Discrétion* du ninja.

Talent de roublard. Le ninja peut sélectionner un talent de roublard à la place d'un tour de ninja. Le ninja ne peut pas sélectionner un talent de roublard ayant le même nom qu'un tour de ninja.

Tour oublié (Ext). Un ninja avec cette faculté peut se souvenir d'un tour qui lui a été appris par ses anciens maîtres. Lorsqu'il utilise cette faculté, il choisit un tour de ninja (ni un tour de maître, ni un talent de roublard) qu'il ne connaît pas et il peut l'utiliser pendant un nombre de rounds égal à son niveau. Il doit payer les coûts de *ki* associés normalement. Utiliser cette faculté lui coûte 1 point de sa réserve de *ki*.

Ventriloquie (Sur). Le ninja peut donner l'impression que sa voix est éloignée comme s'il utilisait le sort *ventriloquie*. Il peut utiliser cette faculté pendant 1 minute par niveau de ninja. Le ninja peut utiliser cette faculté une fois par jour gratuitement. Chaque utilisation supplémentaire de cette faculté lui coûte 1 point de *ki*.

Vision dans le noir (Sur). Ce tour permet au ninja d'utiliser son *ki* pour améliorer sa vision, le faisant bénéficier d'une vision dans le noir jusqu'à une portée de 18 m (12 cases). Ce tour s'utilise par une action simple et coûte 1 point *ki*. La vision améliorée dure pendant 1 heure.

Pas de traces (Ext). Au niveau 3, un ninja apprend à effacer ses traces, à rester caché et à camoufler sa présence. Le DD pour suivre un ninja à l'aide de la compétence de *Survie* augmente de +1. En outre, cet entraînement lui donne un bonus de +1 sur les tests de *Déguisement* et de *Discrétion* opposés lorsqu'il se tient immobile et n'entreprend aucune action pendant au moins 1 round. Tous les trois niveaux par la suite, le bonus de ces différentes compétences et tests opposés augmente de +1.

Esquive instinctive (Ext). Au niveau 4, le ninja gagne la capacité de réagir aux dangers avant même que ses sens les



ARMES DES NINJAS ET DES SAMOURAÏS

Certaines armes de ninjas et de samouraïs ne se trouvent pas dans le *Manuel des Joueurs Pathfinder JdR*. Pour ce playtest, vous pouvez utiliser les caractéristiques suivantes pour ces armes.

Pour le katana, utilisez les règles et les caractéristiques de l'épée bâtarde.

Pour le naginata, utilisez les règles et les caractéristiques de la coutille.

Pour le wakizashi, utilisez les règles et les caractéristiques de l'épée courte.

perçoivent... il ne peut plus être pris au dépourvu. De plus, il conserve son bonus de Dextérité à la classe d'armure lorsqu'il est attaqué par un adversaire invisible. La règle normale s'applique cependant lorsqu'il est immobilisé : dans ce cas, il perd son bonus de Dextérité à la classe d'armure. Un ninja disposant de cette capacité perd également son bonus de Dextérité à la classe d'armure si un adversaire parvient à réaliser une feinte en combat à son encontre. Si un ninja possède déjà la capacité d'esquive instinctive (grâce à une autre classe par exemple), il gagne à la place la capacité d'esquive instinctive supérieure.

Pas légers (Ext). Au niveau 6, un ninja apprend à se déplacer en touchant très légèrement la surface du sol sous lui. Par une action complexe, il peut se déplacer de deux fois sa vitesse de base en ignorant les terrains difficiles. Lorsqu'il se déplace de cette manière, n'importe quelle surface le supportera, quel que soit son poids. Cela lui permet de se déplacer au dessus de l'eau, de la lave et même sur la plus fine des branches d'arbre. Il doit parvenir sur une surface capable de le supporter normalement. Il ne peut se déplacer de cette manière dans les airs, pas davantage qu'il ne peut profiter de cette faculté sur des murs ou des surfaces verticales. Lorsqu'il se déplace de cette manière, il ne subit aucun dégât des surfaces ou des dangers qui réagissent lors d'un contact, comme la lave ou les clous à pointes, et il n'a pas davantage besoin de faire des tests d'Acrobaties pour éviter de tomber ou de glisser d'une surface étroite. Enfin, lorsqu'il utilise Pas légers, le ninja ignore tout piège mécanique qui utilise un mécanisme de pression.

Esquive instinctive supérieure (Ext). À partir du niveau 8, un ninja ne peut plus être pris en tenaille. Un autre ninja ne peut donc pas utiliser ses capacités pour lui porter une attaque sournoise en le prenant en tenaille, à moins de posséder au moins quatre niveaux de ninja de plus que lui. Si le personnage dispose déjà de la capacité d'esquive instinctive grâce à une autre classe, les niveaux de toutes les classes qui lui donnent cette capacité se cumulent pour déterminer le nombre de niveaux de ninja qu'un attaquant doit posséder pour pouvoir le prendre en tenaille.

Tours de maître. Au niveau 10 et tous les deux niveaux par la suite, un ninja peut sélectionner un des tours de maître suivant au lieu d'un tour de ninja.

Assassinat (Ext). Un ninja possédant ce tour de maître peut éliminer ses adversaires incapables de se défendre. Pour tenter d'assassiner sa cible, le ninja doit en premier lieu l'étudier pendant 1 round par une action simple. Le round suivant, si le ninja réussit une attaque sournoise contre la cible et que celle-ci ne peut bénéficier de son bonus de Dextérité à la CA, l'attaque sournoise possède un effet additionnel qui lui permet de tuer la cible. Cette tentative échoue automatiquement si la cible a identifié le ninja comme son ennemi. Si l'attaque sournoise est réussie et que la cible de l'attaque manque un test de Volonté, elle meurt. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à $10 + 1/2$ du niveau de ninja + le modificateur de Charisme du ninja. Si le test est réussi, la cible subit néanmoins les dégâts de l'attaque sournoise, mais elle est ensuite immunisée contre l'aptitude d'assassinat du ninja pendant 1 journée.

Bombes aveuglantes (Ext). Lorsque le ninja lance une bombe fumigène, toutes les créatures vivantes dans le nuage doivent réussir un jet de Vigueur ou être aveuglées par la fumée noire pendant 1d4 minutes. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à $10 + 1/2$ du niveau de ninja + le modificateur de Charisme du ninja. Ce tour ne peut pas être utilisé en combinaison avec une bombe étouffante, mais le ninja peut tout à fait combiner une bombe aveuglante avec une bombe empoisonnée. Le ninja doit posséder le tour Bombes étouffantes avant de sélectionner ce tour.

Don. Un ninja peut obtenir tout don dont il remplit les conditions au lieu d'un tour de maître ninja.

Double d'ombre (Sur). Ce tour permet au ninja de créer un double illusoire qui s'éloigne de lui pour créer une distraction. Lorsqu'il utilise cette faculté, le double illusoire apparaît en s'éloignant du ninja dans une direction au choix. Le double grimpe aux murs, saute les fosses ou passe simplement au travers des obstacles, se déplaçant de deux fois la vitesse de base du ninja dans la direction indiquée par ce dernier lorsqu'il utilise cette faculté. Sa trajectoire ne peut être modifiée. Le double persiste pendant 1 round par niveau de ninja. Ceux qui interagissent avec le double bénéficient d'un jet de Volonté pour reconnaître qu'il s'agit d'une contrefaçon. Le DD de ce jet de sauvegarde est égal à $10 + 1/2$ du niveau de ninja + le modificateur de Charisme du ninja. Le ninja peut utiliser cette faculté une fois par jour librement. Chaque utilisation supplémentaire de cette faculté coûte 1 point de ki. Le ninja doit posséder le tour clone d'ombre avant de pouvoir choisir ce tour.

Esquive totale (Ext). Un ninja peut esquiver les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit un jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts devraient être réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il évite l'attaque et ne subit pas le moindre dégât. Le ninja bénéficie de cet avantage uniquement s'il porte une armure légère ou aucune armure. Un ninja sans défense ne bénéficie pas des avantages de l'esquive totale.

Lame invisible (Sur). Lorsqu'un ninja utilise le tour Évaporation, on considère qu'il bénéficie des effets du sort *invisibilité suprême*. Le ninja doit posséder le tour Évaporation avant de pouvoir sélectionner ce tour de ninja.

Maître du déguisement (Sur). Un ninja possédant ce tour peut prendre l'apparence d'autres créatures et individus. Lorsque le ninja utilise le tour *Déguisement soudain*, la durée passe à 10 minutes par niveau. Sans cela, le ninja peut utiliser le tour *Déguisement soudain* pour prendre l'apparence d'un individu spécifique que le ninja a déjà vu, pendant 1 minute par niveau. Les créatures qui connaissent l'individu bénéficient d'un jet de Volonté pour percer l'illusion. Le DD de ce jet de protection est égal à $10 + 1/2$ du niveau de ninja + le modificateur de Charisme du ninja. Cette illusion change également la manière de parler du ninja, s'il a déjà eu l'occasion d'entendre l'individu s'exprimer et s'il peut parler sa propre langue. Le ninja doit posséder le tour *déguisement soudain* pour sélectionner ce tour.

Pas fantomatiques (Sur). Un ninja possédant ce tour peut franchir les murs comme s'il était un fantôme. Il peut franchir un mur ou une autre surface, jusqu'à 1,50 m (1 case) d'épaisseur par niveau comme s'il était intangible. Il doit sortir de la surface solide à la fin de son tour. Cette capacité s'utilise par une action immédiate. Le ninja peut utiliser cette faculté une fois par jour librement. Chaque utilisation supplémentaire de cette faculté lui coûte 1 point de *ki*.

Pas sans entrave (Sur). ce tour permet au ninja d'utiliser son *ki* pour marcher à travers les airs. Lorsque le ninja utilise la faculté *Pas légers*, il peut marcher sur l'air, en montant ou en descendant, comme il le souhaite. Il doit terminer son déplacement sur une surface solide. Le ninja peut utiliser cette faculté une fois par jour librement. Chaque utilisation supplémentaire de cette faculté coûte 1 point de *ki*.

Talent de maître roublard. Le ninja peut sélectionner un talent de roublard figurant dans la liste des talents de maître roublard au lieu d'un tour de ninja. Le ninja ne peut sélectionner un talent de roublard qui porte le même nom d'un tour de ninja. Le ninja ne peut pas sélectionner *esquive extraordinaire* à moins de posséder *esquive totale* (soit comme aptitude de classe ou tour de maître ninja).

Voir l'invisible (Sur). Un ninja disposant de ce tour apprend comment voir ceux qui ne veulent pas être vus. Par une action immédiate, le ninja peut lancer *détection de l'invisibilité*, en utilisant son niveau comme NLS. Le ninja peut utiliser cette faculté une fois par jour librement. Chaque utilisation supplémentaire de cette faculté coûte 1 point de *ki*.

Maître caché (Su). Au niveau 20, le ninja devient un véritable maître de son art. Il peut au prix d'une action simple, lancer *invisibilité suprême* sur lui-même. Lorsqu'il est invisible de cette façon, il ne peut être détecté par aucun moyen, et pas même les sorts *négation de l'invisibilité*, *perception de l'invisible* et *vision lucide* ne peuvent révéler sa position. Il utilise son niveau de ninja comme NLS. Utiliser cette faculté coûte 2 points *ki* de sa réserve de *ki*. En outre, Lorsque le ninja inflige des dégâts d'attaque sournoise, il peut sacrifier les dégâts supplémentaires pour appliquer une pénalité à une caractéristique de sa cible égale au nombre de dés sacrifiés. Cette pénalité ne se cumule pas avec elle-même et ne peut réduire une valeur de caractéristique en dessous de 1.

PISTOLÉRO

Pour certains rebelles, les combats produisent des bruits différents de ceux auxquels la plupart des guerriers sont habitués. Les claquements métalliques et les sifflements des énergies magiques sont remplacés par le rythme tonitruant des coups de feu, le tempo du pistoléro.

Les pistoléros sont des individus courageux et mystérieux. Beaucoup de gens considèrent le secret de la poudre noire avec la même incompréhension et le même respect que celui d'un magicien envers son livre de sorts, mais la plupart des pistoléros savent que les armes à feu ne pourront pas rester un secret éternellement. Les armes à feu actuelles sont des engins souvent simples, imprécis, voire même dangereux, mais la technologie évolue sans cesse et deviendra bientôt encore plus puissante, lorsqu'elle s'alliera avec la magie.

Le pistoléro est un pionnier des armes à feu. Grâce à ses efforts, son intelligence et sa détermination, il affronte les dangers du monde arme à feu à la main. La plupart du temps, il ne connaît pas la peur. C'est un guerrier à l'armure relativement légère qui semble toujours être au cœur du combat, s'efforçant d'empêcher ses armes fragiles de s'enrayer et d'exploser tout en accomplissant des hauts-faits explosifs qui laissent les chevaliers bouche bée, les prêtres les yeux écarquillés de terreur et inspirent aux bardes des ballades contant leurs exploits.

Rôle. Les pistoléros sont des combattants tonitruants qu'on retrouve souvent au cœur de la bataille. Courageux, intelligents et souvent téméraires, ils jouent des coudes pour se positionner à courte portée, tirant des coups de feu pour abattre leurs adversaires et démoraliser leurs ennemis. Certains pistoléros sont des maîtres de la mort instantanée, supprimant les ennemis à grande distance grâce à leurs armes étranges et merveilleuses. Le pistoléro est une variante de classe pour le guerrier.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du pistoléros sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (ingénierie) (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag).

Rangs de compétence par niveau. 2 + modificateur d'Intelligence.

APTITUDES DE CLASSE

Voici les aptitudes de classe du pistoléro.

Armes et armures. Un pistoléro est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre ainsi qu'au maniement de toutes les armes à feu. Il est également formé au port de toutes les armures légères et intermédiaires.

Armes à feu. Au niveau 1, un pistoléro gagne soit un mousquet (ainsi que 50 doses de poudre noire et 50 balles) ou deux pistolets gratuitement.

Bravoure (Ext). Un pistoléro se forge une légende en accomplissant des exploits téméraires. Certains pistoléros prétendent jouir d'un lien mystique qui les unit à leurs armes à feu et les rend « à part ». Il est plus probable que la nature fragile et dangereuse de ces armes se charge simplement elle-même d'éliminer les malchanceux et les imprudents qui s'aventureraient sur cette voie. Quelle que soit la vérité, tous les pistoléros sont brave. En termes de jeu, la bravoure est une mesure variable de la capacité du pistoléro à accomplir des actions étonnantes (offensives ou défensives) au combat. Au début de chaque jour, un pistoléro gagne un nombre de points de bravoure égal à son modificateur de Sagesse (minimum 1). La bravoure baisse et augmente au fil de la journée mais, en général, elle ne peut pas dépasser le modificateur de Sagesse du pistoléro (minimum 1), bien que certains dons et objets magiques puissent modifier cette valeur maximale. Un pistoléro dépense sa bravoure pour accomplir des hauts-faits (voir plus bas) et récupère de la bravoure en employant les méthodes suivantes.

Coup critique avec une arme à feu. Chaque fois qu'un pistoléro confirme un coup critique avec une arme à feu, il récupère 1 point de bravoure. Ces coups critiques doivent se produire dans le feu de l'action. Confirmer un coup critique sur une créature sans défense, une créature surprise ou une créature qui possède un nombre de DV inférieur à la moitié du niveau de personnage du pistoléro ne permet pas de récupérer de la bravoure.

Coup mortel avec une arme à feu. La première fois (au cours de la journée) qu'un pistoléro réduit une créature à 0 point de vie ou moins avec une attaque par arme à feu, il récupère 1 point de bravoure. Ce coup mortel doit se produire dans le feu de l'action. Détruire une cible ou un objet abandonné, réduire une créature sans défense ou surprise à 0 point de vie ou moins, ou réduire une créature qui possède un nombre de DV inférieur à la moitié du niveau de classe du pistoléro à 0 point de vie ou moins ne permet pas de récupérer de la bravoure.

Acte téméraire. Chaque fois qu'un pistoléro réalise un acte téméraire, il regagne 1 point de bravoure. En général, un acte téméraire doit avoir moins de 50% de chances de réussite. Sauter par-dessus une faille, foncer vers l'avant et éviter les attaques d'opportunité pour attraper un objet important ou confronter un ennemi dangereux ou glisser sur une rampe pour sauver le prince sont des exemples d'actes téméraires. C'est au MJ qu'appartient la décision finale indiquant si une action est un acte téméraire ou pas.

Hauts-faits. Les pistoléros dépensent des points de bravoure pour accomplir des hauts-faits. La plupart des hauts-faits donnent au pistoléro des bonus ou des effets temporaires, mais certains produisent des conséquences de plus longue durée. Certains hauts-faits restent actifs tant que le pistoléro a au moins 1 point de bravoure. Ci-dessous se trouve la liste de base des hauts-faits des pistoléros. Un pistoléro ne peut accomplir un haut-fait que si celui-ci est de son niveau ou d'un niveau inférieur. Sauf mention contraire, un haut-fait peut être réalisé plusieurs fois de suite, tant que les points de bravoure nécessaires sont bien dépensés.

Bondir à l'abri (Ext). Au niveau 1, quand une créature effectue une attaque à distance contre le pistoléro, il peut se plaquer au sol par une action immédiate et gagner un bonus de +4 à la CA. Le bonus est appliqué au jet d'attaque qui a déclenché le haut-fait.

Dans le mille (Ext). Au niveau 1, un pistoléro peut viser la CA de contact même au-delà du facteur de portée de son arme. Accomplir ce haut-fait coûte 1 point de bravoure par facteur de portée au-delà du premier. Le pistoléro subit toujours le malus de -2 aux jets d'attaque pour chaque facteur de portée au-delà du premier.

Réparation rapide (Ext). Au niveau 1, un pistoléro peut utiliser une action simple pour supprimer l'état préjudiciable « brisé » d'une unique arme à feu qu'il tient en main, uniquement si l'arme est devenue brisée après avoir fait « long feu ». Ce haut-fait coûte 1 point de bravoure.

Coup de pistolet (Ext). Au niveau 3, un pistoléro peut effectuer une attaque surprise au corps à corps avec la crosse ou l'arrière de son arme à feu par une action simple. Il est alors considéré comme formé au maniement de l'arme à feu en question en tant qu'arme au corps à corps (il gagne un bonus de +2 au jet d'attaque) et bénéficie d'un bonus à l'attaque et aux dégâts égal au bonus d'altération de l'arme à feu. Les dégâts infligés par le coup sont de type contondant et dépendent de la taille de l'arme : 1d6 pour les armes à une main (1d4 dans le cas des créatures de taille P), 1d10 pour les armes à deux mains (1d8 dans le cas des créatures de taille P). Quelle que soit la taille du pistoléro, le multiplicateur de critique de cette attaque est 20/x2. Si l'attaque touche, le pistoléro peut effectuer un test de BMO pour renverser la cible au sol par une action simple. Ce haut-fait coûte 1 point de bravoure.

Initiative du pistoléro (Ext). Au niveau 3, tant que le pistoléro possède au moins 1 point de bravoure, il gagne un bonus de +2 aux tests d'initiative. S'il possède également le don Arme en main, si ses mains sont vides et libres (pas entravées) et si son arme à feu n'est pas cachée, il peut dégainer une (seule) arme à feu au cours de son test d'initiative.

Tir de couverture (Ext). Au niveau 7, lorsque le pistoléro rate une attaque avec une arme à feu, il peut dépenser 1 point de bravoure par une action immédiate, pour empêcher la cible de cette attaque ratée de se déplacer librement. La cible en question est considérée comme étant enchevêtrée pendant 1 round. Le pistoléro ne peut pas choisir de rater délibérément la cible pour utiliser cet effet.

Visée du pistoléro (Ext). Au niveau 7, un pistoléro peut utiliser une action rapide pour viser avec une grande précision. Au cours de la prochaine attaque par arme à feu qu'il effectue avant la fin de son tour, il peut choisir une partie du corps de la cible et bénéficier des effets suivants (en fonction de la partie choisie). Si la créature ne possède pas la partie de corps indiquée, cette option de visée n'est pas disponible. Ce haut-fait coûte 1 point de bravoure, quelle que soit la partie de la créature qui est ciblée. Les créatures immunisées contre les attaques sournoises le sont également contre ces effets.

- **Tête.** En cas d'attaque réussie, la cible subit des dégâts normaux et est confuse pendant 1 round. Il s'agit d'un effet mental.

- **Torse.** La zone de critique possible de l'attaque est doublée.
- **Bras.** En cas d'attaque réussie, la cible ne subit aucun dégâts, mais elle lâche un objet transporté (au choix du pistoléro), même si l'objet en question est tenu à deux mains. Les objets retenus par un gantelet d'armes ne sont pas lâchés.
- **Jambes ou ailes.** En cas d'attaque réussie, la cible subit des dégâts normaux et tombe au sol. Si elle volait, elle tombe. Les créatures immunisées contre les crocs-en-jambe le sont également contre cet effet.

Blessure sanglante (Ext). Au niveau 11, quand un pistoléro touche une créature vivante avec une attaque par arme à feu, il peut dépenser 1 point de bravoure par une action libre pour que cette attaque inflige des dégâts supplémentaires de saignement. La quantité de dégâts de saignement est égale au modificateur de Dextérité du pistoléro. Au lieu de cela, le pistoléro peut aussi choisir de dépenser 2 points de bravoure pour infliger un saignement de 1 point de Force, de Dextérité ou de Constitution (au choix du pistoléro). Les créatures immunisées contre les attaques sournoises le sont également contre ces deux types de dégâts de saignement.

Tir utilitaire (Ext). Au niveau 11, un pistoléro peut utiliser de la bravoure pour effectuer un des tirs utilitaires suivants. Toutes les utilisations présentées ci-dessous coûte 1 point de bravoure.

- **Explosion de serrure.** Un pistoléro peut effectuer un jet d'attaque contre une serrure située à moins d'un facteur de portée de son arme à feu. Une serrure de taille minuscule a généralement une CA de 7 (les serrures plus grandes ont des CA plus élevées). La serrure gagne à la CA contre cette attaque un bonus qui dépend de sa qualité. Une serrure simple a un bonus de +10 à la CA, une serrure moyenne a un bonus de +15 à la CA, une bonne serrure a un bonus de +20 à la CA et une serrure de qualité supérieure a un bonus de +30 à la CA. Un *verrou du magicien* donne un bonus de +10 à la CA de la serrure. En cas d'attaque réussie, la serrure est détruite et l'objet peut être ouvert comme s'il était déverrouillé. En cas d'échec, la serrure est détruite mais l'objet est coincé (on le considère encore comme verrouillé). Il est encore possible de l'ouvrir en utilisant le même haut-fait, la compétence de Sabotage ou une tentative de destruction, mais le DD ou la CA de ces tests augmentent de +10. Les clés, les combinaisons ou les autres mécanismes d'ouverture similaires ne fonctionnent plus, mais *déblocage* peut encore être utilisé pour vaincre la serrure, et le créateur d'un *verrou du magicien* peut encore ignorer la protection offerte par ce sort.
- **Déplacer un objet abandonné.** Le pistoléro effectue un jet d'attaque contre un objet abandonné de taille TP ou inférieure situé dans le premier facteur de portée de son arme

à feu. Un objet abandonné de taille TP a une CA de 5, un objet abandonné de taille minuscule a une CA de 7 et un objet abandonné de taille infime a une CA de 11. En cas de réussite, l'objet n'est pas endommagé mais le pistoléro peut le déplacer de 4,5 m (3 cases) ou moins dans la direction qui l'éloigne le plus de l'origine du tir. En cas d'échec, l'objet est endommagé (les règles normales s'appliquent).

- **Arrêter un saignement.** Le pistoléro effectue une attaque par arme à feu puis presse le baril encore chaud contre une créature adjacente pour cautériser une blessure qui saigne. Au lieu d'infliger des dégâts, cela met un terme au saignement. Le pistoléro n'a pas besoin d'effectuer de jet d'attaque lorsqu'il utilise ce haut-fait (il peut simplement tirer en l'air) mais cela nécessite quand même une munition.



LE PISTOLÉRO

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial
1	+1	+2	+0	+0	armes à feu, bravoure, hauts-faits
2	+2	+3	+0	+0	vrai dur +1
3	+3	+3	+1	+1	hauts-faits
4	+4	+4	+1	+1	don supplémentaire
5	+5	+4	+1	+1	entraînement aux armes à feu
6	+6/+1	+5	+2	+2	vrai dur +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	hauts-faits
8	+8/+3	+6	+2	+2	don supplémentaire
9	+9/+4	+6	+3	+3	entraînement aux armes à feu 2
10	+10/+5	+7	+3	+3	vrai dur +3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	hauts-faits
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	entraînement aux armes à feu 3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	vrai dur +4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	hauts-faits
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	entraînement aux armes à feu 4
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	vrai dur +5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	hauts-faits
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	don supplémentaire, bravoure véritable

Tir surprenant (Ext). Au niveau 15, chaque fois qu'un pistoléro possède au moins 1 point de bravoure et rate une créature lors d'une attaque par arme à feu, la cible de l'attaque ratée est considérée comme prise au dépourvu jusqu'au début de son prochain tour. Un pistoléro ne peut pas choisir de rater volontairement une cible pour bénéficier de cet effet.

Expert du rechargement (Ext). Au niveau 15, chaque fois que les dés du pistoléro indiquent qu'une arme possédant déjà la condition « brisé » fait long feu, il peut dépenser 1 point de bravoure pour empêcher l'arme d'exploser. Elle reste toutefois brisée.

Tir étourdissant (Ext). Au niveau 19, quand un pistoléro porte un coup critique, il peut dépenser 1 point de bravoure pour infliger des dégâts normaux et étourdir la créature pendant 1 round. Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre cet effet. Si le pistoléro utilise cet effet, le coup critique ne lui permet pas de récupérer des points de bravoure.

Tir mortel (Ext). Au niveau 19, quand un pistoléro confirme un coup critique contre une cible vivante, il peut dépenser 1 point de bravoure pour infliger des dégâts normaux et forcer la cible à effectuer un jet de Vigueur contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau du pistoléro + son modificateur de Dextérité. En cas d'échec du jet de sauvegarde, la cible meurt. Il s'agit d'un effet de mort. Si le pistoléro utilise cet effet, le coup critique ne lui permet pas de récupérer des points de bravoure.

Vrai dur (Ext). Dès le niveau 2, le pistoléro gagne un bonus de +1 aux jets de Vigueur et un bonus de +1 aux jets de Volonté contre la terreur. Ce bonus augmente tous les quatre niveaux au-delà du niveau 2.

Don supplémentaire. Au niveau 4 et tous les quatre niveaux suivants un pistoléro gagne un don supplémentaire en plus de ceux qu'il acquiert grâce à sa progression. Ces dons en bonus doivent être des dons de combat ou des dons de bravoure.

Entraînement aux armes à feu (Ext). Dès le niveau 5, un pistoléro peut choisir un type d'armes à feu (comme le pistolet ou le mousquet). Il gagne alors un bonus de +1 aux jets d'attaque et un bonus égal à son modificateur de Dextérité aux jets de dégâts avec ce type d'armes à feu. De plus, quand une telle arme fait long feu, la valeur de long feu de cette arme augmente de +2 au lieu de +4. Tous les quatre niveaux par la suite (niveaux 9, 13 et 17), le pistoléro peut choisir un autre type d'armes à feu et bénéficier des mêmes bonus avec celui-ci.

Bravoure véritable (Ext). Au niveau 20, un pistoléro choisit deux hauts-faits auxquels il a accès et qui nécessite une dépense de points de bravoure. Il peut désormais accomplir ces hauts-faits en dépensant 1 point de bravoure de moins que le coût normal (minimum 0 point de bravoure). Si le nombre de points de bravoure nécessaires pour accomplir ces hauts-faits descend à 0, le pistoléro peut accomplir ces hauts-faits tant qu'il possède au moins 1 point de bravoure.

DONS

La plupart des dons qui suivent sont des dons de bravoure. Les dons de bravoure modifient d'une manière ou d'une autre la capacité de bravoure des pistoléros, généralement en augmentant l'éventail de hauts-faits auquel ils ont accès. Les dons de bravoure peuvent être choisis comme dons supplémentaires par les pistoléros.

Bravoure supplémentaire (Bravoure)

Le personnage possède plus de bravoure qu'un pistoléro ordinaire.

Condition. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur.

Avantage. Le personnage gagne 2 points de bravoure de plus au début de chaque journée et son maximum de points de bravoure augmente également de 2.

Normal. Si le personnage est un pistoléro, il gagne un nombre de points de bravoure égal à son modificateur de Sagesse au début de chaque jour, et c'est également son maximum de points de bravoure. S'il possède le don Tireur amateur, il gagne 1 point de bravoure au début de chaque jour et son nombre maximum de points de bravoure est égal à son modificateur de Sagesse.

Spécial. Si le personnage possède des niveaux dans la classe de pistoléro, il peut choisir ce don plusieurs fois.

Haut-fait : rechargement éclair (Bravoure)

Le personnage peut dépenser de la bravoure pour recharger une arme à feu par une action rapide.

Conditions. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur, Rechargement rapide.

Avantage. En dépensant 1 point de bravoure, le personnage peut recharger le baril d'une (seule) arme à feu par une action rapide. Ce haut-fait n'est réalisable que par les personnages qui portent une armure légère ou aucune armure.

Haut-fait : réserve secrète (Bravoure)

Le personnage est si doué pour cacher sur sa personne des petits parquets contenant des munitions et de la poudre noire que, parfois, il se surprend même à découvrir des réserves oubliées.

Conditions. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur, Escamotage 1 rang.

Avantage. En dépensant 1 point de bravoure, le personnage peut récupérer 3 balles et 3 doses de poudre noire quelque part sur lui, à un endroit qu'il avait oublié jusque là.

Haut-fait : ricochet (Bravoure)

Le personnage tire sur un mur et, par ricochet, parvient à toucher sa cible.

Conditions. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur, Combat en aveugle.

Avantage. Le personnage peut tirer sur un mur ou un objet solide faisant partie du décor et faire effectuer un ricochet à sa balle. Dans ce cas, le personnage peut utiliser la case qui se trouve juste devant le mur ou l'objet solide utilisé pour déterminer la ligne de visée vers la cible et considérer cette case comme l'origine de l'attaque. La case en question est utilisée pour déterminer les effets de l'abri, mais le tireur utilise toujours la case qu'il occupe pour déterminer les effets du camouflage. Ce haut-fait coûte 1 point de bravoure et est dépensé avant d'effectuer le jet d'attaque.

Haut-fait : signature (Bravoure)

Le personnage utilise tellement souvent un haut-fait qui devient quasiment sa signature.

Conditions. Aptitude de bravoure, pistoléro niveau 11.

Avantage. Le personnage choisit un haut-fait auquel il a accès et pour lequel il doit dépenser des points de bravoure. Il peut réaliser ce haut-fait en dépensant 1 point de bravoure de moins que la normale (minimum 0). Si la quantité de bravoure nécessaire tombe à 0, le personnage peut accomplir

ce haut-fait sans dépenser de point de bravoure, pour autant qu'il possède encore au moins 1 point de bravoure.

Haut-fait : tir en saut (Bravoure)

Le personnage saute dans les airs tout en déchargeant ses armes à feu.

Conditions. Dex 13, aptitude de bravoure ou Tireur amateur, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, BBA +4.

Avantage. Par une action complexe, le personnage peut se déplacer de sa VD (maximum) et réaliser des attaques par armes à feu en utilisant son bonus d'attaque maximal avec chacune des armes à feu chargées qu'il tient en main. Il peut effectuer ces attaques à n'importe quel moment au cours de son déplacement et, s'il tient deux armes à feu, il peut effectuer les attaques à des moments différents de son mouvement. À la fin de son mouvement, il tombe au sol. Ce haut-fait coûte 1 point de bravoure.

Haut-fait : tireur agile (Bravoure)

Le personnage peut éviter les attaques tout en tirant et en rechargeant ses armes à feu.

Conditions. Aptitude de bravoure ou Tireur amateur, Esquive.

Avantage. Le personnage gagne accès au haut-fait suivant.

Tireur agile (Ext). Le personnage peut dépenser 1 point de bravoure par une action libre pour ne pas provoquer d'attaque d'opportunité lorsqu'il tire avec son arme à feu ou lorsqu'il la recharge. L'effet s'applique jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Tireur amateur (Combat)

Même s'il n'est pas un pistoléro, le personnage possède de la bravoure et peut l'utiliser.

Condition. Le personnage n'a pas de niveau de classe donnant l'aptitude de bravoure.

Avantage. Le personnage gagne une petite quantité de bravoure et la capacité d'accomplir un haut-fait de niveau 1 tiré de la liste des pistoléros. Au début de la journée, le personnage gagne 1 point de bravoure. Au cours de la journée, cette quantité peut varier, avec un maximum égal au modificateur de Sagesse du personnage (minimum 1). Il peut récupérer des points de bravoure en utilisant les mêmes règles que le pistoléro. Il peut dépenser cette bravoure pour accomplir les hauts-faits de pistoléro de niveau 1 de son choix ou tout autre haut-fait auquel il a accès grâce à ses dons ou à ses objets magiques.

Spécial. Si le personnage gagne des niveaux dans une classe qui lui donne l'aptitude de bravoure, il peut immédiatement remplacer ce don par Bravoure supplémentaire.

OBJETS MAGIQUES

Les objets magiques suivants sont spécialement conçus pour les utilisateurs d'armes à feu.

Propriétés spéciales des armes magiques

Les propriétés spéciales suivantes sont réservées aux armes à feu magiques.

RÈGLES DE BASE POUR LES ARMES À FEU

Les règles qui suivent sont un aperçu des règles à paraître à la fois dans le *Guide du monde : la mer Intérieure* et *l'Art de la guerre*. Elles comportent une légère révision du don Rechargement rapide qui tient compte des règles pour armes à feu. Le pistoléro utilise ces règles, mais elles ne font pas partie du playtest : elles sont définitives !

Maniement des armes à feu. Le don Maniement d'une arme exotique (armes à feu) permet à un personnage d'utiliser toutes les armes à feu présentées ci-dessous sans subir de malus. Un personnage qui n'est pas formé au maniement des ces armes subit la pénalité standard de -4 aux jets d'attaque et toutes les valeurs de « long feu » sont augmentées de 4.

Même si ce don permet l'utilisation de tous les types d'armes à feu, les autres dons qui se rapportent à un seul type d'armes (comme Arme de prédilection ou Rechargement rapide), eux, doivent être choisis pour un type d'armes à feu précis (mousquet ou pistolet par exemple).

Capacité. Il s'agit du nombre de munitions que l'arme peut contenir. Le nombre d'attaques qu'il est possible d'effectuer avec une arme en un round est limité par cette valeur (ainsi que par le nombre d'attaques par round du personnage).

Portée et pénétration. Les armures manufacturées et l'armure naturelle n'offrent guère de protection contre la puissance d'une balle tirée à courte portée. Lorsqu'on tire sur une cible qui se trouve à moins d'un facteur de portée (donc dans le premier facteur de portée), l'attaque s'effectue contre la CA de contact de la cible. Si la cible se trouve à plus d'un facteur de portée, l'attaque se déroule normalement (et inclut la pénalité cumulative de -2 que les règles normales recommandent pour chaque facteur de portée supplémentaire). Contrairement aux autres armes à projectiles, la plupart des armes à feu ont une portée maximale égale à 5 facteurs de portée.

Recharger une arme à feu. Il faut une action simple pour recharger une arme à feu à une main et une action complexe pour recharger une arme à feu à deux mains. Il faut trois actions complexes pour charger un canon. Recharger une arme à feu provoque des attaques d'opportunité. Le don Rechargement rapide réduit le temps nécessaire pour charger une arme à feu à une main ou à deux mains, mais pas un canon. Il faut généralement une balle et une dose de poudre noire pour recharger une arme à feu à une main ou à deux mains. Les armes à feu qui sont des machines de siège nécessitent généralement un boulet et plusieurs doses de poudre noire. Les munitions pour armes à feu ne peuvent pas être enduites de poison.

Long feu. Si le jet d'attaque produit un résultat naturel qui tombe dans la zone de long feu possible d'une arme à feu, cette arme fait littéralement long feu, même si la valeur était normalement suffisante pour toucher la cible. Quand une arme à feu fait long feu, l'attaque rate la cible et l'arme à feu acquiert l'état préjudiciable « brisé ». La valeur de long feu d'une arme à feu brisée augmente de 4. Si une arme à feu brisée fait à nouveau long feu, elle explose. Dans ce cas, l'arme est détruite. L'utilisateur choisit un des coins de l'espace qu'il occupe : l'explosion prend la forme d'un rayonnement à partir de ce point d'origine. Chaque

arme à feu produit une explosion dont le rayon est indiqué sur le tableau ci-dessus. Toute personne située dans la zone indiquée (y compris l'utilisateur) subit des dégâts comme si elle avait été prise pour cible par une attaque effectuée avec l'arme (Réflexes DD 12 pour réduire de moitié).

Tirer lorsqu'on est sur le sol. Les armes à feu, comme les arbalètes, peuvent être utilisées par des tireurs couchés sur le sol.

DESCRIPTION DES ARMES À FEU ET DES MUNITIONS

Les armes à feu sont réparties en deux catégories dans le cadre de ce playtest. Chaque arme utilise un type de munitions légèrement différent et nécessite une dose de poudre noire lors du rechargement.

Balle pour arme à feu. Une balle d'arme à feu prend généralement la forme d'une petite bille de plomb ou d'un autre métal. La balle est détruite, même en cas d'attaque ratée. Coût : 1 po par balle.

Mousquet. Cette grande arme à feu tire des balles de gros calibre qui possèdent une portée supérieure à celles d'un pistolet. Un mousquet utilise une balle et une dose de poudre comme munitions.

Pistolet. Ce pistolet à un coup est l'arme à feu la plus courante dans la région de la mer Intérieure, même si elle est suffisamment rare pour être un objet de curiosité ou d'envie pour la plupart des gens. Un pistolet utilise une balle et une seule dose de poudre comme munitions.

Poudre noire. La poudre noire est le principal composant explosif d'une arme à feu mais, en grande quantité, son pouvoir destructif se décuple. Une seule dose de poudre noire suffit pour un tir avec la plupart des armes à une main ou à deux mains. Coût : 10 po par dose.

RECHARGEMENT RAPIDE (COMBAT)

Choisissez un type d'arbalète (de poing, légère, lourde) ou un unique type d'armes à feu à une main ou à deux mains que le personnage est formé à manier. Il peut recharger ce type d'arme plus rapidement que la normale.

Conditions. Maniement du type d'arbalète choisi ou Maniement d'une arme exotique (armes à feu).

Avantage. Le temps nécessaire pour recharger l'arme du type choisi est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing ou légère), une action de mouvement (pour une arbalète lourde ou une arme à feu à une main) ou à une action simple (pour une arme à feu à deux mains). Recharger une arbalète ou une arme à feu provoque toujours une attaque d'opportunité.

Si le personnage a choisi ce don pour une arbalète de poing ou une arbalète légère, il peut réaliser autant d'attaques avec cette arme au cours d'une attaque à outrance que s'il s'agissait d'un arc.

Normal. Un personnage sans ce don a besoin d'une action de mouvement pour recharger une arbalète de poing ou légère, d'une action de mouvement pour recharger une arbalète lourde et d'une action complexe pour recharger une arbalète lourde ou une arme à feu à deux mains.

Spécial. On peut acquérir ce don plusieurs fois. Chaque fois que le personnage choisit ce don, il s'applique à un nouveau type d'arbalète ou à un nouveau type d'armes à feu.

ARMES À FEU

Arme à feu	Coût	Dégâts (P)	Dégâts (M)	Critique	Portée	Long feu	Capacité	Poids	Type
<i>Armes à feu à une main</i>									
Pistolet	1 000 po	1d6	1d8	× 4	4 cases	1 (1 case)	1	2 kg	C et P
<i>Armes à feu à deux mains</i>									
Mousquet	1 500 po	1d10	1d12	× 4	8 cases	1-2 (1 case)	1	4,5 kg	C et P

Chance. Une *arme à feu de chance* possède sa propre réserve magique de bravoure. Elle est généralement stockée dans une gravure ou un colifichet qui pend à l'arme, qui prend souvent la forme de symboles sacrés ou de fétiches (les pattes de lapin sont très populaires dans certains cercles de pistoléros), mais toutes les formes sont possibles. Cette réserve contient 1 point de bravoure qui est renouvelé au début de chaque jour. Tout utilisateur pouvant utiliser de la bravoure et possédant le don Arme de prédilection pour ce type d'armes à feu peut utiliser ce point de bravoure comme s'il était à lui.

Enchantement modéré ; NLS 8 ; Création d'armes et d'armures magiques, *héroïsme*, le créateur doit pouvoir utiliser de la bravoure ; Prix bonus de +1.

Chance accrue. Une *arme à feu de chance accrue* fonctionne comme une *arme à feu de chance* mais sa réserve contient 3 points de bravoure au lieu d'un seul. Une arme à feu ne peut pas posséder ces deux propriétés spéciales en même temps.

Enchantement modérée ; NLS 12 ; Création d'armes et d'armures magiques, *héroïsme supérieur*, le créateur doit pouvoir utiliser de la bravoure ; Prix bonus de +3.

Fiable. Une *arme à feu fiable* est enchantée pour qu'elle soit moins susceptible de faire long feu que les armes à feu normales. La valeur de long feu de l'arme en question est réduite de 1 (pour un minimum de 1). Cette réduction est calculée après avoir éventuellement ajouté le malus infligé par l'état préjudiciable « brisé » et les autres malus qui pourraient augmenter la valeur de long feu.

Transmutation modéré ; NLS 8 ; Création d'armes et d'armures magiques, *réparation* ; Prix bonus de +1.

Fidèle. Une *arme à feu fidèle* est enchantée pour qu'elle soit moins susceptible de faire long feu que les armes à feu normales. La valeur de long feu de l'arme en question est réduite de 2 (pour un minimum de 1). Cette réduction est calculée après avoir éventuellement ajouté le malus infligé par l'état préjudiciable « brisé » et les autres malus qui pourraient augmenter la valeur de long feu. Une arme à feu ne peut pas être à la fois *fiable* et *fidèle*.

Transmutation modéré ; NLS 12 ; Création d'armes et d'armures magiques, *réparation intégrale* ; Prix bonus de +4.

Objets merveilleux

LUNETTE DE LONGUE VUE

Aura divination, faible ; NLS 3

Emplacement aucun (voir plus bas) ; **Prix** 2 000 po ; **Poids** 1/2 kg

DESCRIPTION

On peut attacher cette lunette à une arme à feu à deux mains. Lorsque c'est fait, la lunette fait partie de l'arme, mais il est possible de l'enlever par une action complexe. L'utilisateur de l'arme à feu peut choisir d'employer une action complexe pour effectuer un tir avec l'arme en question. Dans ce cas, il peut utiliser la CA de contact de sa cible, quel que soit le nombre de facteurs de portée qui les séparent.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *coup au but* ;

Coût 1 000 po

LUNETTE DE PERCEPTION DE L'INVISIBLE

Aura divination, modérée ; NLS 8

Emplacement aucun (voir plus bas) ; **Prix** 18 000 po ; **Poids** 1/2 kg

DESCRIPTION

On peut attacher cette lunette à une arme à feu à deux mains. Lorsque c'est fait, la lunette fait partie de l'arme, mais il est possible de l'enlever par une action complexe. L'utilisateur de l'arme à feu peut choisir d'employer une action complexe pour effectuer un tir avec l'arme en question et ignorer l'invisibilité de sa cible. Il est impossible d'utiliser la lunette seule pour détecter ou localiser des créatures invisibles : celle-ci permet seulement de les cibler avec l'arme à feu.

CONSTRUCTION

Conditions Création d'objets merveilleux, *vision lucide* ;

Coût 9 000 po

SAMOURAÏ

Peu de combattants sont aussi honorables et dévoués au code du guerrier que le samouraï. Entraîné depuis son plus jeune âge à l'art de la guerre et ayant juré fidélité à un seigneur, le samouraï jouit d'une position de puissance et de respect dans la majorité des nations. Il y porte haut la voix de son seigneur et rend la justice en son nom. Le samouraï s'entraîne avec ardeur. Il apprend la voie du sabre (en général du katana), de l'arc et du cheval. Certains apprennent même à se servir avec efficacité d'une arme à feu lorsqu'ils en ont à leur disposition. Le samouraï est souvent le combattant en lequel son seigneur a le plus confiance. Le petit peuple voit en lui l'incarnation de l'honneur et du sacrifice. C'est un guerrier honorable, fidèle à son royaume et au seigneur qui le dirige.

Rôle. Le samouraï jure généralement fidélité à un seigneur, mais il garde une grande latitude quant à la manière dont il exerce son service. Ainsi, un samouraï peut parfois être surpris en compagnie d'aventuriers combattant les ennemis de son maître. D'autres deviennent des ronins, cherchant à servir un idéal plutôt qu'un homme. Dans tous les cas, le samouraï est un allié puissant capable de faire face aux pires dangers tout en tranchant ses ennemis avec une précision mortelle. Le samouraï est une alternative à la classe de base de chevalier.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

COMPÉTENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du samouraï sont : Artisanat (Int), Bluff (Cha), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag) et Psychologie (Sag).

Rangs de compétence par niveau. 4+ modificateur d'Intelligence.

APTITUDES DE CLASSE

Armes et armures. Les samouraïs sont formés au maniement de toutes les armes courantes et de toutes les armes de guerre, plus le katana, le naginata et le wakizashi ainsi qu'au

LE SAMOURAÏ

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Spécial
1	+1	+0	+0	+2	défi 1/jour, détermination, monture, ordre
2	+2	+0	+0	+3	capacité d'ordre
3	+3	+1	+1	+3	expertise martiale
4	+4	+1	+1	+4	archer monté, défi 2/jour
5	+5	+1	+1	+4	bannière
6	+6/+1	+2	+2	+5	don supplémentaire
7	+7/+2	+2	+2	+5	défi 3/jour
8	+8/+3	+2	+2	+6	capacité d'ordre
9	+9/+4	+3	+3	+6	détermination supérieure
10	+10/+5	+3	+3	+7	défi 4/jour
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	pour l'honneur
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	défi imparable, don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	défi 5/jour
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	bannière supérieure
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	capacité d'ordre
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	défi 6/jour
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	détermination véritable
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	défi 7/jour
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	baroud d'honneur

port de tous les types d'armure et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pavois).

Défi (Ext). Une fois par jour, un samouraï peut lancer un défi à un ennemi. Par une action rapide, il choisit une cible dans son champ de vision et la choisit comme cible de son défi. Chaque fois que le samouraï attaque la cible de son défi, ses attaques au corps à corps infligent des dégâts supplémentaires égaux à son niveau de samouraï. Le samouraï peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 1 et une fois de plus par jour tous les trois niveaux par la suite, jusqu'à un maximum de 7 utilisations quotidiennes au niveau 19.

Lancer un défi demande une certaine concentration. Le samouraï subit une pénalité de -2 à sa CA sauf contre les attaques portées par la cible du défi.

Le défi reste effectif jusqu'à ce que la cible soit morte, inconsciente ou que le combat se termine. Le défi d'un samouraï s'accompagne d'un autre effet dépendant de l'ordre auquel le samouraï appartient.

Monture (Ext). Un samouraï gagne les services d'une monture loyale et fidèle qui peut le porter au combat. Cette monture fonctionne comme le compagnon animal du druide mais dont le niveau de samouraï effectif remplace celui de druide. Il doit s'agir d'une créature que le samouraï est capable de monter et qui peut faire office de monture, comme un sanglier, un chameau, un chien, un cheval, un poney ou un loup (selon la taille et le niveau, ainsi les sangliers et les chiens ne sont pas disponibles avant le niveau 4). Un samouraï de taille M peut choisir un chameau ou un cheval. Un samouraï de taille P peut choisir un poney ou un loup, ou encore un sanglier ou un chien s'il est de niveau supérieur ou égal à 4. Le MJ peut autoriser d'autres montures animales.

Le samouraï ne subit aucune pénalité d'armure aux tests d'Équitation lorsqu'il est sur sa monture. La monture fonctionne comme si elle avait été entraînée au combat et elle est créée avec le don de Port d'armures légères comme don supplémentaire. La monture du samouraï ne gagne pas la capacité de partage de sorts.

Le lien qui unit un samouraï et sa monture est puissant et chacun d'eux apprend à anticiper les réactions et les mouvements de l'autre. Si la monture d'un samouraï meurt, celui-ci peut chercher une nouvelle monture après une semaine de deuil. Cette nouvelle monture n'obtient toutefois pas les capacités de lien, d'esquive totale, de dévotion ou d'esquive surnaturelle avant que le samouraï n'ait gagné un niveau.

Ordre. Au niveau 1, le samouraï doit prêter serment à un ordre spécifique, généralement l'ordre du guerrier.

Cet ordre permet au samouraï d'obtenir un certain nombre de bonus, des compétences de classes supplémentaires et des capacités spéciales. De plus, chaque ordre inclut un certain nombre d'édits que le samouraï doit suivre. S'il ne les suit pas ou les contredit, il s'expose à perdre les bonus que l'ordre auquel il s'est lié lui octroie, pendant 24 heures. La violation d'un édit reste à la discrétion d'un MJ.

La majorité des samourais suivent l'ordre du guerrier et jurent fidélité à un seigneur. Ceux qui n'ont pas de maître ou qui décident de l'abandonner sont des ronins (voir ronin, plus loin). Un samouraï peut choisir de suivre l'un des ordres décrits pour le chevalier, mais une telle chose est rare.

Le samouraï ne peut pas changer d'ordre à moins de suivre un long processus qui lui permet de se consacrer à une nouvelle cause. S'il fait tout de même ce choix, il perd tous les avantages de son ancien ordre. Il doit ensuite suivre les édits du nouveau pendant tout un niveau sans tirer le moindre bénéfice de son appartenance à celui-ci. Une fois

cette tâche accomplie, il bénéficie de tous les avantages de son nouvel ordre. Notez que le nom des ordres peut varier selon les mondes campagne.

Détermination (Ext). Les samouraïs sont des combattants résolus et déterminés. Dès le niveau 1, le samouraï peut faire appel à cette détermination afin de supporter les blessures ou les affections les plus terribles. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 1 et une fois de plus par jour tous les deux niveaux par la suite. Chaque fois qu'il défait la cible de son défi, il récupère une utilisation quotidienne de sa détermination, jusqu'à un maximum égal à son nombre d'utilisations par jour. Vaincre la cible de son défi implique généralement de la réduire à 0 point de vie ou moins, mais le MJ peut décider qu'un ennemi qui se rend ou fuit le combat l'est aussi. Il peut utiliser ce pouvoir de nombreuses façons :

Déterminé. Par une action simple, le samouraï peut dépenser une utilisation de sa capacité de détermination pour supprimer un effet fatigué, secoué ou fiévreux. Si le samouraï est au moins niveau 8, il peut aussi supprimer les états épuisé, effrayé, nauséux ou chancelant. Si ces conditions sont permanentes ou durent plus d'une heure, leur suppression n'est effective que pendant une heure, après quoi elles reviennent.

Résolu. Dès que le samouraï doit faire un jet de Volonté ou de Vigueur, il peut dépenser une utilisation de sa détermination par une action immédiate pour lancer deux dés et garder le meilleur résultat. Il doit décider d'utiliser cette capacité avant de lancer les dés.

Implacable. Lorsque le samouraï est réduit à moins de 0 pv mais pas tué, il peut dépenser une utilisation de sa détermination par une action immédiate pour se stabiliser et rester conscient. Il est chancelant mais ne tombe pas inconscient. Par contre, il le devient dès qu'il entreprend une action simple ou qu'il subit des dégâts, quelle qu'en soit la nature.

Expertise martiale (Ext). Au niveau 3, le samouraï acquiert une maîtrise inouïe de ses armes préférées. Il choisit soit le katana, soit l'arc long, soit le naginata ou le wakizashi. On considère qu'il possède le don Arme en main avec cette arme. De plus, il gagne un bonus de +2 à ses jets de confirmation de critique. Enfin, ses niveaux de samouraï se cumulent avec les niveaux de guerrier qu'il pourrait éventuellement avoir afin de déterminer s'il remplit les conditions d'acquisition des dons ciblant l'arme choisie (comme spécialisation martiale).

Archer monté (Ext). Au niveau 4, le samouraï devient particulièrement doué pour tirer depuis le dos de sa monture. Il subit un malus de -2 (au lieu de -4) à ses jets d'attaque avec des armes de tir lorsque sa monture effectue une double action de mouvement. Cette pénalité passe à -4 lorsqu'elle court.

Bannière (Ext). Au niveau 5, la bannière du samouraï devient un symbole d'inspiration pour ses alliés et ses compagnons. Tant que la bannière du samouraï est bien visible, tous les alliés situés à 12 cases ou moins reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur et un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque effectués lors d'une charge. Au niveau 10 et tous les cinq niveaux par la suite, ces bonus augmentent de +1. La bannière doit être au moins de taille P et elle doit être placée sur une hampe ou pendre à une lance pour que cette capacité fonctionne.



Don supplémentaire. Au niveau 6 et tous les six niveaux par la suite, un samouraï gagne un don supplémentaire en plus de ceux qu'il acquiert au même rythme que les autres personnages. Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi la liste des dons de guerrier

Détermination supérieure (Ext). Au niveau 9, le samouraï peut utiliser une de ses déterminations pour annuler ses pires blessures. Lorsqu'un critique est confirmé contre lui, il peut utiliser une de ses déterminations par une action immédiate afin de le transformer en un coup normal. Les effets qui ne sont déclenchés que sur un coup critique sont aussi annulés par cette capacité.

Pour l'honneur (Ext). Au niveau 11, le samouraï peut choisir de poursuivre le combat contre la cible de son défi jusqu'au bout, au nom de l'honneur. Il peut le faire une fois par jour au niveau 11 puis une fois de plus au niveau 16. Une action rapide suffit pour déclarer son intention. Le samouraï est alors immunisé aux états secoué, effrayé et paniqué. Il ne tombe pas inconscient lorsqu'il est réduit à moins de 0 pv. Enfin, lorsqu'il est amené à effectuer un jet de sauvegarde, il peut dépenser une utilisation quotidienne de ses déterminations pour relancer son jet après le premier essai. Il doit utiliser ce second jet même si le résultat est inférieur au précédent. Si un samouraï évite le combat contre la cible de son défi alors qu'il a pris la décision de se battre jusqu'au bout pour l'honneur (quelle que soit la raison de sa fuite), il perd sa capacité de défi pendant 24 heures.

Défi imparable (Ext). Au niveau 12, chaque fois que le samouraï lance un défi, sa cible doit se préoccuper de la menace qu'il représente. Tant que la cible se trouve dans la zone contrôlée par le samouraï, elle subit un malus de -2 à sa CA contre les attaques portées par tous ses ennemis sauf le samouraï.

Bannière supérieure (Ext). Au niveau 14, la bannière du chevalier devient un point de ralliement pour ses alliés. Tous les alliés dans un rayon de 18 m (12 cases) reçoivent un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de charme et de coercition. Le bonus de moral aux jets des attaques effectuées au cours d'une charge passe à +4. De plus, lorsque la bannière est brandie, le chevalier peut utiliser une action simple pour l'agiter dans les airs et donner à tous ses alliés dans un rayon de 18 m (12 cases) un nouveau jet de sauvegarde contre un sort ou un effet qui les cible. Ce jet de sauvegarde s'effectue contre le même DD que le premier. Un allié ne peut pas bénéficier de cette capacité plus d'une fois par jour.

Détermination véritable (Ext). Au niveau 17, le samouraï peut dépenser une détermination pour éviter la mort. S'il lui reste au moins 2 utilisations de ses déterminations il peut

dépenser l'ensemble de ses utilisations restantes afin d'éviter la mort. Quelle que soit l'origine de l'attaque qui aurait dû le tuer, il reste vivant à -1 pv (ou en dessous s'il était déjà à moins de -1 pv) et stable.

Baroud d'honneur (Ext). Au niveau 20, une fois par jour, le samouraï peut décider d'effectuer un baroud d'honneur quand il lance un défi. Tant que ce défi fait effet, toutes les attaques par armes au corps à corps ou à distance infligent le minimum de dégâts au samouraï, sauf s'il s'agit d'un coup critique. De plus, le samouraï reste conscient et n'est pas étourdi lorsqu'il tombe à moins de 0 pv. Le samouraï ne peut pas être tué par une arme (de corps à corps ou de tir) à moins qu'elle soit utilisée par la cible de son défi.

Cette capacité n'a aucun effet sur les sorts, les effets environnementaux, les capacités surnaturelles et tous les dégâts qui ne sont pas infligés par une arme : ces différentes sources de dommages l'affectent normalement (même si le samouraï n'est ni étourdi ni inconscient lorsqu'elles l'amènent à moins de 0 pv). Cette effet s'arrête au même moment où le défi prend fin ou dès que le samouraï effectue une action offensive contre une cible autre que celle de son défi.



ORDRES POUR LES SAMOURAÏS

Ces ordres peuvent être pris indifféremment par les chevaliers ou les samourais. Un samouraï peut aussi choisir n'importe quel ordre auquel un chevalier a accès.

L'ordre du guerrier

La majorité des samourais jurent fidélité au code du guerrier qui insiste sur les notions de devoir, d'honneur, de loyauté et d'obéissance. Ce code s'applique non seulement au samouraï mais aussi à ses compagnons et sa famille. Les samourais qui suivent cet ordre parmi les plus craints et les plus respectés des combattants.

Édits. Le samouraï doit protéger la vie et les terres de son seigneur au prix de sa propre vie. Il doit être honnête et courageux, respectueux envers les anciens et ses maîtres, loyal envers ses amis et son suzerain. Il doit se conduire lui-même avec honneur et dignité.

Défi. En défi, le samouraï gagne une RD 1/- contre les attaques effectuées par celui qu'il a défié. Cette RD augmente de +1 tout les quatre niveaux de samouraï.

Compétences. Un samouraï de l'ordre du guerrier ajoute Connaissances (histoire) et Connaissances (noblesse) à sa liste de compétences de classe. Il peut effectuer des jets de Connaissances (noblesse) même sans formation. S'il possède des rangs dans cette connaissance il gagne un bonus égal à la moitié de son niveau de samouraï (minimum +1) tant que cela concerne ses terres ou leurs nobles.

Capacité de l'ordre. Un samouraï appartenant à l'ordre du guerrier gagne les capacités suivantes lors de sa progression.

Honneur en toute chose (Ext). Au niveau 2, le samouraï tire une force de son sens de l'honneur. Dès qu'il effectue un test de compétence ou un jet de sauvegarde il peut faire appel à son honneur par une action libre afin d'obtenir un bonus de moral de +4. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 2 puis une fois supplémentaire tout les quatre niveaux suivants.

La voie du samouraï (Ext). Au niveau 8, le sens de l'honneur et du devoir permet au samouraï d'accomplir des tâches qui semblent insurmontables. Par une action simple, le samouraï peut concentrer sa volonté et son esprit. Au cours de la minute qui suit, il peut choisir d'effectuer trois lancers de dé pour un test de compétence, un jet d'attaque ou de sauvegarde et d'utiliser le meilleur résultat des trois. Il doit décider d'utiliser cette capacité avant de jeter le dé. L'utilisation de cette capacité dépense une de ses déterminations quotidiennes.

Frapper vrai (Ext). Au niveau 15, un samouraï de l'ordre du guerrier peut utiliser ses années d'expérience et d'entraînement afin de faire le « coup parfait ». Lorsqu'il utilise cette capacité, le samouraï fait une attaque normale. Si elle touche, c'est automatiquement un critique possible. Il doit lancer les dés pour le confirmer, comme pour un coup critique normal. Le coup fait le maximum de dégâts sauf pour les dés additionnels comme ceux dus aux propriétés de l'arme, aux dégâts de précision et au fait qu'il s'agit d'un critique. Cette attaque ignore la réductions de dégâts que la créature pourrait avoir et lui inflige l'un des états préjudiciables suivants (au choix du samouraï) : aveugle, sourd, chancelant pendant 1d4 rounds. Effectuer cette attaque nécessite une action simple qu'il peut faire une fois par jour.

Ronin

Alors que la majorité des samourais suivent l'ordre du guerrier et mettent leurs incroyables talents au service d'un seigneur, d'un pays ou d'un peuple, certains se retrouvent sans maître par choix ou par les vicissitudes de la vie. Connus sous le nom de ronins, ces samourais voyagent à travers les royaumes et suivent leur propre code et leurs propres idéaux. En étant bien plus libres et en pouvant faire ce que bon leur semble, ils ne reçoivent pas le même respect ni la même aide que celle dont bénéficient les samourais plus loyaux. (Notez que les cavaliers peuvent prendre cet ordre, mais ils sont alors qualifiés de chevaliers errants.)

Devenir un ronin. S'il faut normalement un long processus à un samouraï pour changer l'ordre auquel il appartient, ce n'est pas le cas avec le ronin. Une fois qu'un samouraï a décidé de devenir un ronin, il perd tous les bonus, compétences et capacités de son précédent ordre pour gagner immédiatement ceux du ronin. S'il veut changer de nouveau, il devra employer le processus normal.

Édits. Les ronins suivent leur propre code d'éthique et d'honneur. Ainsi leurs édits sont particulièrement adaptables et sujets au changement. Chaque ronin doit déterminer son propre code qui doit compter au moins trois obligations. Ces édits sont soumis à la validation du MJ.

Défi. Lorsque le ronin est la cible d'un défi d'un autre samouraï ou chevalier et qu'il lance un défi contre ce dernier en réponse, le ronin gagne un bonus de moral de +1 à ses jets d'attaques ainsi qu'un bonus d'esquive de +1 à sa CA contre la cible de ce défi. Ce bonus augmente de +1 tout les quatre niveaux du samouraï.

Compétences. Un ronin rajoute Connaissances (folklore local) et Survie à sa liste de compétences de classe.

Capacité de l'ordre. Un ronin gagne les capacités suivantes lors de sa progression.

Auto-suffisant. Au niveau 2, le ronin apprend à ne compter que sur lui-même même dans les situations les plus désespérées. Dès qu'il rate un jet de Volonté sur un effet qui dure plus d'un round il peut tenter un second jet à la fin du second round pour y mettre fin (cela a le même effet que s'il avait réussi le jet la première fois). De plus, à chaque fois qu'il tombe en-dessous de 0 pv, le ronin peut faire deux jets pour se stabiliser en prenant le meilleur des deux.

Sans-maître. Au niveau 8, l'indépendance forcée du ronin lui permet d'arriver à bout de situations impossibles. Le ronin peut faire appel à sa volonté par une action immédiate. Il peut l'utiliser de trois façon différentes : contre une attaque qu'il le mettrait à moins de 0 pv sans le tuer, afin de rester conscient à 1 pv ; après avoir effectué un jet d'attaque pour confirmer un critique, pour le relancer ; ou encore pour « faire 10 » avec une de ses compétences (même si la compétence ne l'autorise normalement pas) en plein combat. Un ronin ne peut pas utiliser cette capacité plus d'une fois par combat.

Choisir son destin (Ext). Au niveau 15, le ronin est le maître de sa destinée. Chaque fois qu'il effectue un jet de sauvegarde contre un effet de charme ou de coercition, il peut faire deux jets et garder le meilleur des deux. De plus, une fois par jour, le ronin peut décider de transformer n'importe quel jet de d20 en 20 naturel. Il doit déclarer qu'il utilise cette capacité avant de lancer les dés.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your

Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Core Rulebook. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Playtest de L’art de la guerre. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn and Stephen Radney-MacFarland.