

MOINE (NIVEAU 1)

Dévoué et dédié aux arts du combat, Sajan est précis à la fois dans le combat et l'interaction. La recherche de sa sœur Sajni définit sa vie.

SAJAN

Humain moine 1
Humanoïde (humain) de taille M, LN

Init +2; Sens Perception +5

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (+2 Dex, +1 esquive, +1 Sag)

pv 11 (1d8+3)

Vig +4, Réf +5, Vol +3

ATTAQUE

VD 6 cases (9 m)

Corps à corps déluge de coups +2/+2 (1d6+3)

ou coup à main nue, +3 (1d6+4)

ou épée du temple, +3 (1d8+4/19-20)

Distance shuriken, +2 (1d2+3)

Attaques spéciales déluge de coups, coup étourdissant (1/jour, DD11)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 15, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 10

BBA +0; BMO +3; DMD 17

Dons Attaques réflexes, Coup étourdissant, Esquive*, Science du combat à mains nues, Souplesse du serpent

Compétences Acrobaties +6, Connaissance (noblesse) +1, Connaissance (religion) +1, Discrétion +6, Escalade +7, Perception +5, Psychologie +5

Traits agile pour esquiver*, fils du temple*

Langues Commun, Vudrain

Équipement de combat *potion de morsure magique, potion d'armure de mage*; **Autre Équipement** épée du temple, shuriken (35), sacoche de ceinture, corde en soie (15 m), rations de survie (2), symbole sacré en bois.

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

CAPACITÉS SPÉCIALES

Déluge de coups Sajan peut effectuer un déluge de coup en une action complexe. Il fait ainsi une attaque supplémentaire, et subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque pendant le tour. Ces attaques peuvent être n'importe quelle combinaison d'attaques à mains nues et d'attaques utilisant des armes de moine. Sajan utilise son niveau de moine pour déterminer son BBA pour ces attaques.

Coup étourdissant Une fois par jour, avant de faire un jet d'attaque à main nue, Sajan peut utiliser ce don. Si l'adversaire est blessé par l'attaque, il subit des dégâts normaux et doit faire un jet de Vigueur (DD11). S'il rate, il est étourdi pendant 1 round (il lâche ce qu'il tient, ne peut pas faire d'action, perd son bonus de Dextérité à la CA, et subit un malus de -2 à sa CA).

Attaques réflexes Sajan peut faire 2 attaques d'opportunités par round, et ce même s'il est pris au dépourvu.

Science du combat à mains nues Les attaques à mains nues de Sajan ne provoque pas d'attaque d'opportunités, et infligent des dégâts létaux ou non selon son désir.

Souplesse du serpent Sajan bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunités provoquées par ses déplacements.

Né dans la caste des guerriers padaprajna de la belle Vudra, Sajan Gadavara et sa sœur jumelle Sajni apprirent à tenir une épée de temple avant de pouvoir marcher. La discipline stricte des padaprajna a forgé un lien étroit entre les jumeaux, qui ont même passé leur temps de repos occasionnel ensemble, à pratiquer les dernières techniques martiales qui leur avaient été enseignées. Lors de leur douzième anniversaire, les jumeaux ont été séparés de force : Sajan est allé vivre avec les hommes combattants de la padaprajna ghana, tandis que Sajni rejoint les femmes combattantes de la padaprajna sastra. Malgré leur séparation, les jumeaux ont continué à se voir dès qu'ils le pouvaient, discutant et plaisantant comme ils le faisaient plus jeunes.

Comme le sage récit de Vighrahin Patitraka le déclare: "La vie d'un guerrier est à la guerre." C'est ainsi que le Seigneur de Sajan lui-même entra en conflit avec un voisin. La plupart de l'armée alignée par le seigneur de Sajan se composait de conscrits armés de leurs outils, tandis que les précieux padaprajna veillaient, en retrait. Les guerriers en déduisirent qu'ils se tenaient du côté des perdants, mais ils avaient l'obligation de combattre jusqu'à la mort depuis leur enseignement. Au lieu de cela, leur seigneur leur a volé la gloire d'une bataille à mort quand il demanda la paix après que ses conscrits fuirent le champ de bataille. Dans le cadre de sa reddition, le seigneur a donné plus de la moitié de son sastra padapranja, dont la jeune Sajni.

Sajan s'est promis de retrouver sa sœur, et se glissa furtivement dans la ville de Sumadhadra juste à temps pour voir sa sœur passer à travers les portes. Il découvrit bientôt que les sastra padapranja échangées ont été embarquées sur des navires à destination du lointain Jalmeray.

Quand il rejoignit les docks de Jalmeray, Sajan apprit que sa sœur avait signé en tant que garde à bord d'un navire marchand en partance pour un lieu appelé Absalom.

Le jeune padapranja désespéré gagna le droit de passage vers Absalom et, à l'arrivée, regarda avec étonnement la taille et la splendeur de la ville. Il lui apparut alors que les étranges barbares occidentaux parmi lesquels il se trouvait étaient capables de créer un lieu aussi grandiose. Trouvant peu à peu ses repères, il n'avait plus de piste à suivre, la taille impressionnante de la ville lui rendant presque impossible de retrouver sa sœur.



Sajan sait qu'il ne peut pas revenir à Vudra, car les padapranja l'exécuteraient comme déserteur. Il se soucie cependant pas de son pays d'origine, et continue de chercher le moindre indice qui pourrait le conduire à sa sœur.

"Nous pourrions refuser ce défi, nous pourrions le contourner. Mais en l'affrontant, nous grandissons."

MOINE (NIVEAU 4)

Dévoué et dédié aux arts du combat, Sajan est précis à la fois dans le combat et l'interaction. La recherche de sa sœur Sajni définit sa vie.

SAJAN

Humain moine 4
Humanoïde (humain) de taille M, LN

Init +3; Sens Perception +8

DÉFENSE

CA 18, contact 17, pris au dépourvu 14 (+1 armure, +1 parade, +3 Dex, +1 esquive, +1 moine, +1 Sag)

pv 35 (4d8+12)

Vig +6, Réf +8, Vol +5; +2 vs enchantement

Capacité défensive esquive totale

ATTAQUE

VD 8 cases (12 m)

Corps à corps déluge de coups +5/+5 (1d8+3)

ou coup à main nue, +6 (1d8+4)

ou épée du temple +1, +7 (1d8+5/19-20)

Distance shuriken, +6 (1d2+3)

Attaques spéciales déluge de coups, coup étourdissant (4/jour, DD13)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 10

BBA +3; BMO +7; DMD 23

Dons Attaque éclair, Attaques réflexes, Coup étourdissant, Esquive*, Parade de projectiles, Science du combat à mains nues, Souplesse du serpent

Compétences Acrobaties +10 (+14 pour sauter), Connaissance (noblesse) +1, Connaissance (religion) +1, Discrétion +10, Escalade +10, Perception +8, Psychologie +8

Traits agile pour esquiver*, fils du temple*

Langues Commun, Vudrain

Particularités chute ralentie 6m, déplacement accéléré*, entraînement aux manœuvres offensives*, réserve de ki (3 points, magique)

Équipement de combat *potion de soins légers, potion de soins modérés, potion de force de taureau*; Autre Équipement *épée du temple +1, shuriken (35), bracelet d'armure +1, anneau de protection +1, sacoche de ceinture, corde en soie (15 m), rations de survie (2), symbole sacré en bois.*

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

CAPACITÉS SPÉCIALES

Déluge de coups Sajan peut effectuer un déluge de coup en une action complexe. Il fait ainsi une attaque supplémentaire, et subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque pendant le tour. Ces attaques peuvent être n'importe quelle combinaison d'attaques à mains nues et d'attaques utilisant des armes de moine. Sajan utilise son niveau de moine pour déterminer son BBA pour ces attaques.

Coup étourdissant Quatre fois par jour, avant de faire un jet d'attaque à main nue, Sajan peut utiliser ce don. Si l'adversaire est blessé par

l'attaque, il subit des dégâts normaux et doit faire un jet de Vigueur (DD13). S'il rate, il est étourdi pendant 1 round (il lâche ce qu'il tient, ne peut pas faire d'action, perd son bonus de Dextérité à la CA, et subit un malus de -2 à sa CA).

Attaque éclair En une action complexe, Sajan peut se déplacer de sa VD et faire une attaque de corps-à-corps sans provoquer d'attaque d'opportunité de sa cible. Il peut se déplacer avant et après l'attaque, mais doit bouger au minimum de 2 cases avant son attaque et ne peut pas attaquer un adversaire qui est adjacent à lui au début de son tour.

Attaques réflexes Sajan peut faire 2 attaques d'opportunités par round, et ce même s'il est pris au dépourvu.

Chute ralentie Tant qu'il est à portée de bras d'un mur, Sajan considère les chutes comme étant réduites de 6 mètres.

Esquive totale Si Sajan réussit un jet de Réflexes contre un effet qui devrait lui infliger moitié dégâts, il ne prend rien à la place. S'il est sans défense, il ne bénéficie pas de cette capacité.

Parade de projectile Une fois par round, quand une attaque à distance devrait le toucher, Sajan peut la dévier avec une main libre. Il ne prend aucun dégât de cette attaque. Il doit être conscient de cette attaque, et ne pas être pris au dépourvu.

Réserve de Ki Tant qu'il lui reste 1 point dans sa réserve de ki, les attaques à mains nues de Sajan sont considérés comme étant magiques pour ce qui concerne les réductions aux dégâts. En une action rapide, Sajan 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'un déluge de coup, augmenter sa VD de 4 cases pendant 1 round, ou gagner un bonus d'esquive de +4 à la CA pendant 1 round.

Science du combat à mains nues Les attaques à mains nues de Sajan ne provoque pas d'attaque d'opportunités, et infligent des dégâts létaux ou non selon son désir.

Souplesse du serpent Sajan bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunités provoquées par ses déplacements.

Dans les terres de Vudra, Sajan et sa sœur jumelle Sajni sont nés dans la caste des guerriers padaprajna. Les jumeaux s'entraînaient ensemble, se complétant l'un l'autre, et devenant des artistes martiaux talentueux. Ils furent séparés lorsque leur seigneur fut obligé de céder la moitié de son armée au vainqueur. Sajni fut emmené loin de Vudra par son nouveau maître, et placé sur un bateau comme tribu à un lointain seigneur. Affrontant la honte ou même la mort, Sajan a abandonné ses responsabilités pour la suivre. Il continue de chercher le moindre indice qui pourrait le conduire à sa sœur, et a beaucoup voyagé et réalisé de nombreux exploits héroïques pour la plus infime des rumeurs.



“Nous pourrions refuser ce défi, nous pourrions le contourner. Mais en l'affrontant, nous grandissons.”

MOINE (NIVEAU 7)

Dévoué et dédié aux arts du combat, Sajan est précis à la fois dans le combat et l'interaction. La recherche de sa sœur Sajni définit sa vie.

SAJAN

Humain moine 7
Humanoïde (humain) de taille M, LN

Init +3; Sens Perception +11

DÉFENSE

CA 20, contact 17, pris au dépourvu 16 (+3 armure, +1 parade, +3 Dex, +1 esquive, +1 moine, +1 Sag)

pv 59 (7d8+21)

Vig +9, Réf +11, Vol +8; +2 vs enchantement

Capacité défensive esquive totale; Immunités maladies

ATTAQUE

VD 10 cases (15 m)

Corps à corps déluge de coups +8/+8/+3 (1d8+3)

ou coup à main nue, +8 (1d8+4)

ou épée du temple +2, +10 (1d8+6/19-20)

Distance shuriken, +8 (1d2+3)

Attaques spéciales déluge de coups, coup étourdissant (7/jour, DD14)

CARACTÉRISTIQUES

For 16, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 13, Cha 10

BBA +5; BMO +10 (+12 croc-en-jambe et lutte); DMD 25 (27 vs croc-en-jambe et lutte)

Dons Attaque éclair, Attaques réflexes, Coup étourdissant, Ecole du scorpion, Esquive*, Parade de projectiles, Science de la lutte*, Science du combat à mains nues, Science du croc-en-jambe*, Souplesse du serpent

Compétences Acrobaties +13 (+28 pour sauter), Connaissance (noblesse) +1, Connaissance (religion) +1, Discrétion +13, Escalade +13, Perception +11, Psychologie +11

Traits agile pour esquiver*, fils du temple*

Langues Commun, Vudrain

Particularités chute ralentie gm, déplacement accéléré*, entraînement aux manœuvres offensives*, plénitude physique, pureté physique*, réserve de ki (4 points, magique/argent/fer froid), sauts puissants

Équipement de combat *potion de soins légers* (2); Autre Équipement

épée du temple +2, *shuriken* (35), *bracelet d'armure* +3, *cape de résistance* +2, *anneau de protection* +1, *sacoche de ceinture*, *corde en soie* (15 m), *rations de survie* (2), *symbole sacré en bois*, 47 po

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

CAPACITÉS SPÉCIALES

Déluge de coups Sajan peut effectuer un déluge de coup en une action complexe. Il fait ainsi une attaque supplémentaire, et subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque pendant le tour. Ces attaques peuvent être n'importe quelle combinaison d'attaques à mains nues et d'attaques utilisant des armes de moine. Sajan utilise son niveau de moine pour déterminer son BBA pour ces attaques.

Coup étourdissant Sept fois par jour, avant de faire un jet d'attaque à main nue, Sajan peut utiliser ce don. Si l'adversaire est blessé par l'attaque, il subit des dégâts normaux et doit faire un jet de Vigueur (DD14). S'il rate, il est étourdi pendant 1 round (il lâche ce qu'il tient, ne peut pas faire d'action, perd son bonus de Dextérité à la CA, et subit un malus de -2 à sa CA).

Attaque éclair En une action complexe, Sajan peut se déplacer de sa VD et faire une attaque de corps-à-corps sans provoquer d'attaque d'opportunité de sa cible. Il peut se déplacer avant et après l'attaque, mais doit bouger au minimum de 2 cases avant son attaque et ne peut pas attaquer un adversaire qui est adjacent à lui au début de son tour.

Attaques réflexes Sajan peut faire 2 attaques d'opportunités par round, et ce même s'il est pris au dépourvu.

Chute ralentie Tant qu'il est à portée de bras d'un mur, Sajan considère les chutes comme étant réduites de 9 mètres.

Ecole du Scorpion Sajan peut utiliser ce don pour faire une attaque à main nue en une action simple. S'il touche, il fait des dégâts normaux et réduit la VD de son adversaire à 1 case pendant 1 round, sauf s'il réussit un jet de Vigueur DD14.

Esquive totale Si Sajan réussit un jet de Réflexes contre un effet qui devrait lui infliger moitié dégâts, il ne prend rien à la place. S'il est sans défense, il ne bénéficie pas de cette capacité.

Parade de projectile Une fois par round, quand une attaque à distance devrait le toucher, Savant peut la dévier avec une main libre. Il ne prend aucun dégât de cette attaque. Il doit être conscient de cette attaque, et ne pas être pris au dépourvu.

Plénitude physique En une action simple, Sajan peut dépenser 2 points de ki et se soigner 7 points de dégâts.

Réserve de Ki Tant qu'il lui reste 1 point dans sa réserve de ki, les attaques à mains nues de Sajan sont considérés comme étant magiques, en argent et en fer froid pour ce qui concerne les réductions aux dégâts. En une action rapide, Sajan 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'un déluge de coup, augmenter sa VD de 4 cases pendant 1 round, ou gagner un bonus d'esquive de +4 à la CA pendant 1 round.

Sauts puissants Sajan est considéré comme ayant toujours un élan pour sauter, et peut dépenser 1 point de ki en une action rapide pour bénéficier de +20 en Acrobaties pendant 1 round.

Science du combat à mains nues Les attaques à mains nues de Sajan ne provoque pas d'attaque d'opportunités, et infligent des dégâts létaux ou non selon son désir.

Souplesse du serpent Sajan bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunités provoquées par ses déplacements.

Dans les terres de Vudra, Sajan et sa sœur jumelle Sajni sont nés dans la caste des guerriers padaprajna. Les jumeaux furent séparés



lorsque leur seigneur fut obligé de céder la moitié de son armée au vainqueur. Sajni fut emmené loin de Vudra et placé sur un bateau comme tribu à un lointain seigneur. Sajan a abandonné ses responsabilités pour la suivre. Il continue de chercher le moindre indice qui pourrait le conduire à sa sœur.

“Nous pourrions refuser ce défi, nous pourrions le contourner. Mais en l'affrontant, nous grandissons.”