

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

Le Ninja

Table des matières

Ninja.....	2
Descriptif de la classe	2
Astuces de ninja.....	4
Description des astuces de ninja	4
Description des astuces de maître	5



Ninja

Quand les riches et les puissants veulent éliminer un ennemi discrètement et à coup sûr, ils font appel à un ninja. Quand un général doit saboter les engins de siège adverses avant qu'ils n'atteignent les murs de son château, il fait appel à un ninja. Et quand des imbéciles osent s'en prendre à un ninja ou à ses compagnons, il attend qu'ils s'endorment et se prépare à frapper. Ces tueurs de l'ombre sont passés maîtres dans l'art de l'infiltration, du sabotage et de l'assassinat. Ils utilisent tout un arsenal d'armes, de techniques et de pouvoirs mystiques pour atteindre leurs objectifs.

Descriptif de la classe

Alignement. tous.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe. Voici les compétences de classe du ninja : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (noblesse) (Int), Déguisement (Cha), 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), Sabotage (Dex) et Utilisation d'objets magiques (Cha).

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

Armes et armures. Les ninjas sont formés au maniement de toutes les armes courantes et du kama, du katana, du kusarigama, du nunchaku, du sai, de l'arc court, de l'épée courte, du shuriken, du siangham et du wakizashi. Ils ont également appris à porter des armures légères mais pas à manier des boucliers.

Utilisation du poison. Au niveau 1, le ninja apprend à utiliser les poisons et ne risque pas de s'empoisonner accidentellement quand il enduit une arme.

Attaque sournoise. Si le ninja surprend son adversaire alors qu'il est dans l'incapacité de se défendre efficacement, il peut viser un point vital pour lui infliger des dégâts supplémentaires.

Les attaques du ninja font des dégâts supplémentaires à chaque fois que sa cible est privée de son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle possède ou non un bonus de Dextérité) ou quand elle est prise en tenaille. Au niveau 1, ces dégâts supplémentaires sont de 1d6 et ils augmentent de 1d6 tous les deux niveaux. Ce sont des dégâts de précision. Si le ninja fait un coup critique lors d'une attaque sournoise, il ne multiplie pas le montant des dégâts de précision. Les attaques à distance permettent de faire des attaques sournoises si la cible se trouve à moins de 9 m.

Si le ninja manie une arme qui inflige des dégâts non létaux (comme une matraque, un fouet ou s'il attaque à mains nues), son attaque sournoise peut infliger des dégâts non létaux au lieu de létaux. En revanche, il ne peut pas faire des dégâts d'attaque sournoise non létaux avec une arme qui inflige des dégâts létaux, même avec le malus de -4.

Rôle. Le ninja passe le plus clair de son temps à affiner ses talents, à s'entraîner ou à préparer sa prochaine mission. Même quand il n'est pas en mission, il est toujours vigilant et prêt à réagir si les choses tournent mal. Ses méthodes de travail lui valent de nombreux ennemis mais ils forment une liste qui se réduit régulièrement grâce aux assassinats et aux duperies. Le ninja est une alternative à la classe de roublard.

Voir aussi les astuces de ninja.

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise +1d6, utilisation du poison
2	+1	+3	+0	+0	Astuce de ninja, réserve de ki
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise +2d6, pas de trace +1
4	+3	+4	+1	+1	Astuce de ninja, esquive instinctive
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise +3d6
6	+4	+5	+2	+2	Astuce de ninja, pas de trace +2, pied léger
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise +4d6
8	+6/+1	+6	+2	+2	Astuce de ninja, esquive instinctive supérieure
9	+6/+1	+6	+3	+3	Attaque sournoise +5d6, pas de trace +3
10	+7/+2	+7	+3	+3	Astuce de maître, astuce de ninja
11	+8/+3	+7	+3	+3	Attaque sournoise +6d6
12	+9/+4	+8	+4	+4	Astuce de ninja, pas de trace +4
13	+9/+4	+8	+4	+4	Attaque sournoise +7d6
14	+10/+5	+9	+4	+4	Astuce de ninja
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Attaque sournoise +8d6, pas de trace +5
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Astuce de ninja
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Attaque sournoise +9d6
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Astuce de ninja, pas de trace +6
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Attaque sournoise +10d6
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Astuce de ninja, maître secret

Le ninja doit avoir une bonne visibilité sur sa cible (assez pour repérer un point vital) et doit pouvoir l'atteindre. Un ninja ne peut pas faire une attaque sournoise contre une créature qui bénéficie d'un camouflage.

Réserve de ki (Sur). Au niveau 2, le ninja gagne une réserve de ki, une énergie surnaturelle qu'il utilise pour accomplir des actions extraordinaires. Le montant de points de la réserve est égal à 1/2 niveau du ninja + modificateur de Charisme. Tant qu'il lui reste au moins un point, à chaque fois qu'il utilise la compétence Acrobaties pour sauter, on considère qu'il a eu droit à une course d'élan. Au niveau 10, le DD de tous les tests d'Acrobaties faits pour sauter est réduit de moitié (mais il ne peut pas aller plus loin que ce que sa vitesse lui autorise).

Lors d'une attaque à outrance uniquement, le ninja peut dépenser 1 point de sa réserve de ki pour faire une attaque supplémentaire avec son meilleur bonus de base. Il peut aussi dépenser 1 point pour augmenter sa vitesse de 6 m pendant 1 round. Enfin, il peut dépenser 1 point de sa réserve de ki pour gagner un bonus d'intuition de +4 aux tests de Discrétion pendant 1 round. Ces pouvoirs s'activent par une action rapide. Un ninja peut obtenir d'autres pouvoirs qui s'activent grâce à la réserve de ki en choisissant certaines astuces de ninja.

La réserve de ki se régénère chaque matin, après 8 heures de repos ou de méditation (cette durée n'est pas forcément continue). Si le ninja possède des niveaux dans une autre classe qui donne des points de ki, il ajoute ses niveaux de ninja à ceux de cette autre classe pour déterminer le nombre de points de ki qui se trouve dans la réserve commune mais il n'ajoute qu'un seul modificateur de caractéristique au total. Le ninja choisit la caractéris-

tique à utiliser lorsqu'il prend son premier niveau dans la seconde classe qui autorise du ki. Il est impossible de revenir sur ce choix. Le ninja utilise alors les points de sa réserve de ki pour alimenter les pouvoirs de toutes les classes basées sur le ki.

Astuces de ninja. Alors que le ninja évolue, il apprend de nouvelles astuces qui lui permettent de tromper ses ennemis et d'obtenir des pouvoirs surnaturels.

À partir du niveau 2, il apprend une astuce et une de plus tous les deux niveaux. Sauf indication contraire, il ne peut pas choisir la même astuce à plusieurs reprises.

Voir la liste des astuces de ninja.

Pas de trace (Ext). Au niveau 3, le ninja apprend à camoufler ses traces, à rester caché et à dissimuler sa présence. Le DD des tests visant à suivre un ninja avec la Survie augmente de +1. De plus, grâce à son entraînement, le ninja gagne un bonus d'intuition de +1 aux tests de Déguisement et aux tests de Discrétion opposés quand il reste immobile et n'entreprend pas la moindre action pendant au moins 1 round. Le DD des tests de Survie et le bonus des tests de Déguisement et de Discrétion opposés augmentent de 1 tous les trois niveaux.

Esquive instinctive (Ext). À partir du niveau 4, le ninja réagit au danger plus tôt que ses sens ne devraient normalement le lui permettre. Il est impossible de le prendre au dépourvu et il ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA si son assaillant est invisible. Il perd tout de même son bonus de Dextérité à la CA s'il est immobilisé. Le ninja qui possède ce pouvoir perd tout de même son bonus de Dextérité à la CA si son adversaire réussit une feinte.

Si le ninja dispose déjà de l'esquive instinctive grâce à une autre classe, il gagne automatiquement l'esquive instinctive supérieure.

Pied léger (Ext). Au niveau 6, un ninja apprend à se déplacer en effleurant à peine le sol. Par une action complexe, il peut se déplacer au double de sa vitesse normale en ignorant le terrain difficile. Quand il se déplace ainsi, n'importe quelle surface arrive à soutenir son poids, quel qu'il soit. Il peut donc se déplacer sur

l'eau, la lave ou les plus minces branches. Il doit terminer son mouvement sur une surface capable de le supporter normalement. Il ne peut pas se déplacer dans les airs ni gravir des murs ou autres surfaces verticales. Quand il se déplace ainsi, il ne reçoit aucuns dégâts dus aux surfaces ou aux dangers qui se déclenchent par contact, comme ceux causés par la lave ou les chausse-trappes. Il n'a pas besoin de faire de test d'Acrobaties pour éviter de tomber quand il traverse une surface glissante ou bosselée. Enfin, tant qu'il utilise pied léger, il ignore les pièges mécaniques qui se déclenchent en fonction de l'espace.

Esquive instinctive supérieure (Ext)

Au niveau 8, on ne peut plus prendre le ninja en tenaille. Les autres ninjas (et les roublards) ne peuvent donc plus lui porter d'attaques sournoises en le prenant en tenaille à moins que l'assaillant n'ait au moins quatre niveaux de ninja (ou de roublard) de plus que le personnage.

Si le personnage dispose déjà de l'esquive instinctive supérieure grâce à une autre classe, les niveaux de cette classe et de celle de ninja se cumulent pour déterminer le niveau minimum de ninja (ou de roublard) nécessaire pour prendre le personnage en tenaille.

Astuce de maître. Au niveau 10 et ensuite tous les deux niveaux, le ninja peut choisir une astuce de maître au lieu d'une astuce de ninja.

Voir les astuces de maître.

Maître secret (Sur). Au niveau 20, le ninja est au sommet de son art. Par une action simple, il peut lancer *invisibilité suprême* sur sa personne. Il est alors impossible de le détecter, par quelque moyen que ce soit, même la *négation de l'invisibilité*, la *détection de l'invisibilité* et la *vision lucide* n'y font rien. Le ninja utilise son niveau de classe comme niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir consomme 3 points de sa réserve de ki. De plus, quand le ninja fait une attaque sournoise, il peut sacrifier des dés de dégâts supplémentaires pour pénaliser une caractéristique pendant une minute. Le malus est égal au nombre de dés sacrifiés. Ce malus ne se cumule pas avec lui-même et ne peut pas faire passer une caractéristique en dessous de 1.

Astuces de ninja

Alors que le ninja évolue, il apprend de nouvelles astuces qui lui permettent de tromper ses ennemis et d'obtenir des pouvoirs surnaturels.

À partir du niveau 2, il apprend une astuce et une de plus tous les deux niveaux. Sauf indication contraire, il ne peut pas choisir la même astuce à plusieurs reprises.

Les astuces marquées d'un astérisque (*) ajoutent un effet aux attaques sournoises du ninja. Le ninja ne peut appliquer que l'un de ces effets à chaque attaque, et son choix doit être fait avant le jet d'attaque.

Astuces		Astuces de maître
Armes dissimulées	Astuce oubliée	Assassinat
Attaque sanglante*	Blocage du ki*	Bombe aveuglante
Bombe asphyxiante	Bombe empoisonnée	Déplacement libre
Bombe fumigène	Botte secrète	Don
Capture de projectiles	Clone d'ombre	Esquive totale
Déguisement instantané	Déluge d'étoiles	Lame invisible
Discret et rapide	Disparu	Maître du déguisement
Distance Mortelle	Entraînement au combat à mains nues	Maîtrise du combat à mains nues
Feuille morte	Formation martiale	Pas fantomatique
Grimper à la verticale	Imprégnation de ki	Réplique d'ombre
Maître acrobate	Maître des sauts en hauteur	Talent de maître roublard
Maîtrise d'une école	Métabolisme ralenti	Shuriken mortel
Parade de projectiles*	Point vital*	Voir l'invisible
Réactions lentes*	Sabotage indétectable	
Talent de roublard	Ventriloquie	
Vision dans le noir		

Description des astuces de ninja

Armes dissimulées (Ext). Un ninja qui dispose de ce pouvoir peut facilement cacher des armes sur sa personne. Il ajoute ses niveaux aux tests d'Escamotage opposés quand il veut dissimuler une arme. De plus, il lui suffit d'une action de mouvement pour tirer une arme dissimulée et non d'une action simple.

Astuce oubliée (Ext). Un ninja qui connaît cette astuce se souvient d'un tour que lui ont appris ses maîtres. Il choisit alors une astuce de ninja qu'il ne connaît pas (pas une astuce de maître, ni un talent de roublard). Il peut l'utiliser pendant un nombre de rounds égal à son niveau. Il doit dépenser le nombre de points de ki requis. Pour utiliser ce pouvoir, il doit dépenser 2 points de ki, en plus de ceux associés à l'astuce choisie.

Attaque sanglante* (Ext). Un ninja qui connaît cette astuce peut faire saigner un adversaire vivant avec une attaque sournoise. Cette attaque inflige 1 point de saignement par round pour chaque dé d'attaque sournoise. La victime perd ces points de saignement au début de chacun de ses tours. On peut arrêter l'hémorragie avec un test de Premiers secours DD 15 ou en utilisant n'importe quel effet qui soigne les points de dégâts. Les dégâts de saignement issus de ce pouvoir ne se cumulent pas avec eux-mêmes. Les dégâts de saignement ignorent la RD.

Blocage du ki* (Sur). Un ninja qui connaît cette astuce peut empêcher une créature de puiser dans sa réserve de ki. Quand il inflige des dégâts d'attaque sournoise, la cible doit faire un jet de Volonté. Si elle échoue, elle ne peut pas dépenser de points de ki pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Charisme du ninja. Le DD de ce jet de sauvegarde est de $10 + 1/2$ niveau du ninja + modificateur de Charisme du ninja. Cela n'affecte en rien le nombre de points de ki de la réserve de la cible ni les aptitudes qui ne coûtent pas de points de ki.

Bombe asphyxiante (Ext).

Prérequis : bombe fumigène

Quand un ninja lance une bombe asphyxiante, toutes les créatures vivantes qui se trouvent dans le nuage doivent réussir un jet de Vigueur ou être chancelantes pendant 1d4 rounds à cause de la fumée noire qui les étouffe. Le DD du jet de sauvegarde est égal à $10 + 1/2$ niveau du ninja + modificateur de Charisme du ninja. Le ninja peut créer une bombe fumigène ordinaire ou ajouter du poison à celle-ci.

Bombe empoisonnée (Ext)

Prérequis : bombe fumigène

Quand le ninja lance une bombe fumigène, il peut lui ajouter une dose de poison inhalé. Ce poison affecte toutes les créatures qui se trouvent dans la zone d'effet du nuage et persiste tant que la fumée reste. Le ninja doit payer son poison comme à l'accoutumée.

Bombe fumigène (Ext). Cette astuce permet au ninja de lancer une bombe fumigène qui génère un nuage de fumée dans un rayon de 4,50 m (3 c). La fumée se comporte comme celle d'un bâton fumigène. Le ninja peut centrer le nuage sur lui-même ou lancer la bombe, par une attaque de contact à distance avec une portée de 6 m (4 c). Ce pouvoir nécessite une action simple et 1 point de ki.

Botte secrète. Un ninja qui choisit cette astuce obtient un don de combat supplémentaire.

Capture de projectiles

Prérequis : dons Science du combat à mains nues et Parade de projectiles

Le ninja qui choisit cette astuce gagne le don Capture de projectiles comme don supplémentaire.

Clone d'ombre (Sur). Le ninja crée 1d4 clones d'ombre de sa personne, ce qui lui permet de cacher son véritable emplacement. Ce pouvoir fonctionne comme *image miroir* et utilise le niveau de ninja comme niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir nécessite une action simple et 1 point de ki.

Déguisement instantané (Sur). Par une action rapide, le ninja peut changer d'apparence pendant 1 minute par niveau. Ce pouvoir fonctionne comme *déguisement* et coûte 1 point de ki par utilisation.

Déluge d'étoiles (Ext). Pour utiliser ce pouvoir, le ninja dépense 1 point de sa réserve de ki par une action rapide qui précède une attaque à outrance avec des shurikens. Il peut alors lancer deux shurikens de plus avec son meilleur bonus de base à l'attaque mais les attaques de tous les shurikens subissent un malus de -2, y compris les deux supplémentaires.

Discret et rapide (Ext). Un ninja qui connaît cette astuce peut se déplacer à sa vitesse normale tout en utilisant Discrétion, sans malus.

Disparu (Sur). Par une action rapide, le ninja peut disparaître pendant 1 round par niveau. Ce pouvoir fonctionne comme *invisibilité* et utilise 1 point de ki.

Distance mortelle (Ext). Un ninja qui connaît cette astuce augmente la distance à laquelle il peut faire des attaques sournoises de 3 m (2 c). Il peut choisir cette astuce à plusieurs reprises car ses effets se cumulent.

Entraînement au combat à mains nues. Un ninja qui choisit cette astuce gagne Science du combat à mains nues comme don supplémentaire.

Feuille morte (Sur). Par une action immédiate, le ninja peut ralentir sa chute comme s'il utilisait *feuille morte*. Son niveau de ninja lui sert alors de niveau de lanceur de sorts. Ce pouvoir coûte 1 point de ki à chaque utilisation.

Formation martiale. Un ninja qui choisit cette astuce gagne Arme de prédilection comme don supplémentaire.

Grimper à la verticale (Sur). Un ninja qui possède ce pouvoir gagne une vitesse d'escalade de 6 m (4 c), mais seulement sur des surfaces verticales. Il ne peut pas gravir de surface parfaitement lisse ni se déplacer sur la face inférieure d'une surface horizontale.

Imprégnation de ki (Sur). Un ninja qui connaît cette astuce peut transférer une partie de son ki dans une seule arme de jet, comme un shuriken, et la lancer, le tout par une action simple. L'arme explose à l'impact dans un rayon de 1,50 m (1 c) et inflige 1d6 points de dégâts de feu plus 1d6 points de dégâts de feu par tranche de quatre niveaux de ninja au-delà du deuxième, avec un maximum de 4d6 au niveau 18. Un jet de Réflexes réduit les dégâts par moitié. Le DD du jet de sauvegarde est de 10 + 1/2 niveau du ninja + modificateur de Charisme du ninja. Si l'arme touche une créature, cette dernière subit un malus de -2 au jet de sauvegarde. Si l'arme rate sa cible, on la considère comme une arme à aspersion. Ce pouvoir coûte 1 point de ki.

Maître acrobate (Sur). Par une action rapide, le ninja qui connaît cette astuce peut concentrer son ki pour bénéficier d'un bonus de +20 à un test d'Acrobaties de son choix avant le début de son prochain tour. Ce pouvoir coûte 1 point de ki.

Maître des sauts en hauteur (Ext).

Prérequis : maître acrobate

Quand un ninja qui dispose de cette astuce fait un saut en hauteur, le DD du saut est réduit de moitié.

Maîtrise d'une école. Un ninja qui connaît cette astuce maîtrise un don d'École pour lequel il remplit les conditions requises.

Métabolisme ralenti (Ext). Le métabolisme du ninja est plus lent que la normale. Il peut retenir son souffle deux fois plus longtemps que les autres sans faire de test de Constitution (quatre fois sa valeur de Constitution). De plus, quand il est empoisonné, le délai entre deux jets de sauvegarde (la fréquence du poison) est doublé. Un poison avec une fréquence de « 1/round pendant 6 rounds » passe donc à « 1/2 rounds pendant 12 rounds. »

Parade de projectiles

Prérequis : don Science du combat à mains nues

Un ninja qui choisit cette astuce gagne le don Parade de projectiles comme don supplémentaire.

Point vital* (Sur). Un ninja qui connaît cette astuce peut toucher les points vitaux de ses adversaires, ce qui les affaiblit et leur cause de grandes douleurs. Quand le ninja réussit une attaque sournoise, il inflige aussi 1 point d'affaiblissement de Force ou de Dextérité, au choix. Contrairement aux affaiblissements de caractéristiques ordinaires, ceux-ci se soignent avec un test de Premiers secours DD 15. Chaque test réussi guérit 1 point d'affaiblissement. Un ninja qui connaît cette astuce bénéficie d'un bonus d'intuition de +10 aux tests de Premiers secours.

téristiques ordinaires, ceux-ci se soignent avec un test de Premiers secours DD 15. Chaque test réussi guérit 1 point d'affaiblissement. Un ninja qui connaît cette astuce bénéficie d'un bonus d'intuition de +10 aux tests de Premiers secours.

Réactions lentes* (Ext). Si le ninja touche un adversaire avec une attaque sournoise, ce dernier ne peut pas faire d'attaque d'opportunité pendant 1 round.

Sabotage indétectable (Ext). Quand un ninja qui dispose de cette astuce fait un test de Sabotage pour désamorcer ou saboter un objet, il peut aussi faire un test de Discrétion avec un bonus égal à son niveau. Si quelqu'un inspecte l'objet, il ne voit pas qu'il a été saboté et présume qu'il fonctionne à moins qu'il ne batte le test de Discrétion du ninja avec un test de Perception opposé.

Talent de roublard. Le ninja peut choisir un talent de roublard au lieu d'une astuce de ninja. Il ne peut pas prendre un talent qui possède le même nom qu'une astuce de ninja. Un ninja peut choisir cette astuce à plusieurs reprises.

Ventriloquie (Sur). Par une action rapide, le ninja peut s'exprimer comme avec un sort de *ventriloquie*. Il peut utiliser ce pouvoir pendant 1 minute par niveau de ninja. Chaque utilisation lui coûte 1 point de ki.

Vision dans le noir (Sur). Cette astuce permet au ninja d'utiliser son ki pour améliorer sa vision, ce qui lui permet de voir dans le noir à 18 m (12 c). Pour utiliser ce pouvoir, il doit faire une action simple qui lui coûte 1 point de ki. Cette amélioration dure 1 heure.

Description des astuces de maître

Au niveau 10 et ensuite tous les deux niveaux, le ninja peut choisir une astuce de maître au lieu d'une astuce de ninja.

Assassinat (Ext). Un ninja qui connaît cette astuce de maître est capable de tuer sur-le-champ un adversaire sans défense. Pour ce faire, il doit étudier sa cible pendant 1 round, par une action simple. Au round suivant, si le ninja réussit une attaque sournoise et que la cible ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA, l'attaque sournoise risque de la tuer en plus de ses effets. La tentative d'assassinat échoue automatiquement si la cible considère le ninja comme un ennemi. Si le ninja réussit son attaque sournoise et que la cible rate son jet de Vigueur, elle meurt. Le DD du jet de sauvegarde est de 10 + 1/2 niveau du ninja + modificateur de Charisme du ninja. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, elle subit les dégâts de l'attaque sournoise mais elle est immunisée contre le pouvoir d'assassinat de ce ninja pendant 1 jour.

Bombe aveuglante (Ext)

Prérequis : bombe asphyxiante

Quand le ninja lance une bombe fumigène, toutes les créatures vivantes situées dans le nuage doivent réussir un jet de Vigueur ou être aveuglées par la fumée noire pendant 1d4 rounds. Le DD du jet de sauvegarde est de 10 + 1/2 niveau du ninja + modificateur de Charisme du ninja. On ne peut pas combiner cette astuce à celle de la bombe asphyxiante mais on peut le faire avec la bombe empoisonnée.

Déplacement libre (Sur). Cette astuce permet au ninja d'utiliser son ki pour marcher dans les airs. Quand il utilise le pouvoir de classe pied léger, il peut marcher dans les airs, monter ou descendre à volonté. Il doit terminer son mouvement sur une surface solide. Chaque utilisation coûte 1 point de ki.

Don. Le ninja peut choisir un don pour lequel il remplit les conditions requises au lieu d'une astuce de ninja.

Esquive totale (Ext). Le ninja évite même les attaques magiques ou inhabituelles avec agilité. S'il réussit un jet de Réflexes contre une attaque qui inflige normalement des dégâts réduits de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi, il ne subit aucun dégât. Le ninja ne peut pas utiliser l'esquive totale s'il porte plus qu'une armure légère. Un ninja sans défense ne bénéficie pas de l'esquive totale.

Lame invisible (Sur)

Prérequis : disparu

Quand le ninja utilise l'astuce disparu, on considère qu'il se trouve sous l'effet d'un sort d'*invisibilité suprême*.

Maître du déguisement (Sur).

Prérequis : déguisement instantané

Le ninja peut prendre l'apparence d'une autre créature ou d'un individu donné. Quand il utilise l'astuce déguisement instantané, sa durée passe à 10 minutes par niveau. Sinon, il peut se servir de cette astuce pour prendre l'apparence d'un individu précis qu'il a déjà vu pendant 1 minute par niveau. Les créatures qui connaissent cet individu ont droit à un jet de Volonté pour percer l'illusion. Le DD du jet de sauvegarde est de $10 + 1/2$ niveau du ninja + modificateur de Charisme du ninja. L'illusion modifie aussi la voix du ninja à condition qu'il ait entendu l'individu parler et qu'il maîtrise sa langue.

Maîtrise du combat à mains nues

Prérequis : don Science du combat à mains nues

Quand un ninja qui choisit cette astuce se bat à mains nues, il inflige autant de dégâts qu'un moine de son niveau -4. Si le ninja possède des niveaux de moine, ce pouvoir se cumule avec ses niveaux de moine quand il détermine les dégâts qu'il fait avec ses attaques à mains nues.

Pas fantomatique (Sur). Par une action rapide, le ninja qui connaît cette astuce peut franchir un mur, comme un fantôme. Jusqu'à la fin de son tour, il peut traverser un mur ou une autre surface d'une épaisseur maximale de 1,50 m par niveau, comme s'il était intangible. Il doit sortir du matériau solide avant la fin de son tour. Ce pouvoir coûte 1 point de ki par utilisation.

Réplique d'ombre (Sur)

Prérequis : clone d'ombre

Cette astuce permet au ninja de créer un double illusoire de sa personne, qui s'éloigne de lui dans une seule direction et lui permet de créer une diversion. Le double peut grimper à un mur, sauter par-dessus une fosse ou simplement éviter les obstacles, en se déplaçant au double de la vitesse normale du ninja dans la direction que ce dernier lui a indiquée quand il a activé le pouvoir. Il ne peut pas changer de direction par la suite. Le double persiste 1 round par niveau de ninja. Si quelqu'un interagit avec le double, il a droit à un jet de Volonté pour comprendre qu'il s'agit d'un faux. Le DD du jet de sauvegarde est de $10 + 1/2$ niveau du ninja + modificateur de Charisme du ninja. Ce pouvoir coûte 1 point de ki par utilisation.

Talent de maître roublard. Le ninja peut choisir un talent issu de la liste de talents de maître roublard à la place d'une astuce de ninja. Il ne peut pas choisir un talent de roublard qui porte le même nom qu'une astuce de ninja. Il ne peut pas prendre esquive surnaturelle s'il ne possède pas esquive totale (soit via un pouvoir de classe soit grâce à une astuce de maître).

Shuriken mortel (Ext). Par une action complexe, le ninja peut prendre le temps de viser soigneusement et rassembler le potentiel de toutes ses attaques de shuriken dans un seul tir mortel. Il lance alors un seul shuriken sur une cible unique et fait autant de jets

d'attaque que son bonus de base à l'attaque le lui permet. Les jets se font du bonus d'attaque le plus élevé au plus bas, comme s'il faisait une attaque à outrance. Si un des jets lui permet de toucher la cible, on considère que son shuriken a touché. À chaque fois qu'il réussit une attaque de plus, il augmente les dégâts de 1d6. Les dégâts de précision et les dégâts supplémentaires des aptitudes spéciales des armes (comme une arme de feu) viennent s'ajouter aux modificateurs de dégâts, cette astuce ne les augmente pas. Si le ninja réussit un ou plusieurs coups critiques, il fait un seul jet de confirmation en utilisant son meilleur bonus de base à l'attaque -5. Ce malus est réduit de 1 point pour chaque coup critique réussi au-delà du premier (avec un minimum de 0).

Voir l'invisible (Sur). Un ninja qui connaît cette astuce peut voir l'invisible. Par une action rapide, il peut lancer *détection de l'invisibilité* en se servant de son niveau comme niveau de lanceur de sorts. Chaque utilisation coûte 1 point de ki.