

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

VITALITÉ INFINIE

À partir du niveau 5, vous subissez les effets de l'épuisement comme si vous souffriez de 1 niveau d'épuisement de moins. Par exemple, si vous avez 2 niveaux d'épuisement, vous ne subissez que les pénalités associées au niveau 1 et si vous en êtes au niveau 1, vous ne subissez aucune pénalité. De plus, dès que vous finissez un repos long, votre niveau d'épuisement diminue de 2 et non de 1.

RÉSERVES DE FORCES

À partir du niveau 5, vos réserves physiques dépassent les limites restreignant la plupart des gens. À votre tour, vous pouvez dépenser la totalité de votre déplacement et subir 1 niveau d'épuisement pour récupérer un maximum de 2 dés de vie dépensés. Le maximum de dés de vie ainsi récupérés passe à 4 à partir du niveau 10 et à 6 dès le niveau 18.

RÉÉQUILIBRAGE DU YIN

Au niveau 2, votre énergie interne prédominante est le yin, ce qui signifie que votre position neutre sur la jauge correspond à l'état équilibré le plus proche du zénith du yin. De plus, lorsque votre énergie se trouve au zénith du yin, votre valeur de yin est de 5 et non 4.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

FORMES DE L'ILLUMINATION

À partir du niveau 7, vous pouvez adopter une forme de l'Illumination par une action bonus, à condition que votre état de yin et de yang respecte les conditions d'activation. Adopter une forme de l'Illumination met un terme à la forme que vous aviez adoptée précédemment. Au début de votre tour, vous pouvez choisir d'abandonner votre forme de l'Illumination. Chaque forme dispose d'effets différents décrits ci-après.

Forme de l'air

Vous harmonisez votre yin avec l'air et le vent, afin de vous déplacer aussi subtilement qu'un courant d'air.

Conditions d'activation : yin prédominant ou zénith du yin

Grâce à la forme de l'air, vous obtenez les avantages suivants :

- ⊗ Votre vitesse de déplacement au sol augmente de 3 m. À la fin de votre tour, si vous avez parcouru plus de 9 m, vous obtenez un bonus de CA contre les attaques à distance égal à la moitié de votre bonus de maîtrise, arrondi à l'inférieur, jusqu'au début de votre prochain tour.
- ⊗ Lorsque vous effectuez un test de Dextérité ou un jet de sauvegarde de Dextérité, après avoir lancé les dés, vous pouvez dépenser 1 dé de vie, le lancer et l'ajouter à votre résultat.
- ⊗ À la fin de votre tour, déplacez-vous de 1 degré vers le zénith du yang. Si vous arrivez au yang prépondérant ou au zénith du yang, vous abandonnez cette forme.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Forme de la terre

Vous harmonisez votre yang au gré des légères variations de la terre, ce qui vous permet de vous déplacer sans fatigue.

Conditions d'activation : yang prépondérant ou zénith du yang

Grâce à la forme de la terre, vous obtenez les avantages suivants :

- ⊗ Lorsque vous subissez des dégâts non magiques, qu'ils soient contondants, perforants ou tranchants, réduisez les dégâts d'un nombre égal à votre bonus de maîtrise.
- ⊗ Lorsque vous effectuez un test de Constitution ou un jet de sauvegarde de Constitution, après avoir lancé les dés, vous pouvez dépenser 1 dé de vie, le lancer et l'ajouter à votre résultat.
- ⊗ À la fin de votre tour, déplacez-vous de 1 degré vers le zénith du yin. Si vous arrivez au yin prédominant ou au zénith du yin, vous abandonnez cette forme.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Forme du feu

Vous harmonisez votre yang au feu et votre pouvoir jaillit de votre corps sous la forme d'un afflux de chaleur.

Conditions d'activation : yang prépondérant ou zénith du yang

Grâce à la forme du feu, vous obtenez les avantages suivants :

- ⊗ Lorsque vous touchez une créature avec une attaque à mains nues ou avec une externalisation qui inflige des dégâts, votre cible subit un nombre de dégâts de feu supplémentaires égal à 1d4 + votre bonus de maîtrise.
- ⊗ Lorsque vous effectuez un test de Force ou un jet de sauvegarde de Force, après avoir lancé les dés, vous pouvez dépenser 1 dé de vie, le lancer et l'ajouter à votre résultat.
- ⊗ À la fin de votre tour, déplacez-vous de 1 degré vers le zénith du yin. Si vous arrivez au yin prédominant ou au zénith du yin, vous abandonnez cette forme.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Forme de l'eau

Vous harmonisez votre yin avec l'eau qui coule, ce qui vous permet une explosion de mouvements aussi subite qu'une vague.

Conditions d'activation : yin prédominant ou zénith du yin

Grâce à la forme de l'eau, vous obtenez les avantages suivants :

- ✳ Lorsque vous utilisez une externalisation ou une aptitude de pèlerin qui vous demande de lancer des dés de vie, vous pouvez ajouter ou soustraire votre bonus de maîtrise au résultat d'un des dés lancés.
- ✳ Vous bénéficiez d'une seconde réaction pour chaque round. Vous ne pouvez pas utiliser plus d'une réaction par tour.
- ✳ Lorsque vous effectuez un test de Charisme ou un jet de sauvegarde de Charisme, après avoir lancé les dés, vous pouvez dépenser 1 dé de vie, le lancer et l'ajouter à votre résultat.
- ✳ À la fin de votre tour, déplacez-vous de 1 degré vers le zénith du yang. Si vous arrivez au yang prépondérant ou au zénith du yang, vous abandonnez cette forme.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Forme du vide

Vous harmonisez vos énergies internes avec le Vide, le néant paradoxalement formé des quatre éléments.

Conditions d'activation : équilibré

Grâce à la forme du Vide, vous obtenez les avantages suivants :

- ✳ Lorsque vous touchez une créature par une attaque à mains nues ou une externalisation qui inflige des dégâts, votre cible perd un des éléments suivants : 1 point de concentration, 1 faveur, 1 dé d'intrigue, 1 emplacement de sort non utilisé au choix de la cible d'un niveau inférieur ou égal à votre bonus de maîtrise ou toute autre ressource de classe ou d'archétype au choix du MJ. Si la créature possède une compétence qui spécifie le mot-clé *recharge*, le MJ en épuise une de son choix.
- ✳ Lorsque vous effectuez un test de Sagesse ou un jet de sauvegarde de Sagesse, après avoir lancé les dés, vous pouvez dépenser 1 dé de vie, le lancer et l'ajouter à votre résultat.
- ✳ À la fin de votre tour, déplacez-vous de 1 degré vers le zénith du yin ou du yang, au choix, et si vous n'êtes pas à l'état équilibré, vous abandonnez cette forme.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

COMPAGNON ANIMAL [FUWA FUWA]

Vous possédez un compagnon animal qui vous aide autant dans vos voyages que dans vos combats. Vous recevez la maîtrise de la compétence Dressage. De plus, choisissez dans la table ci-après une bête dont l'indice de dangerosité est inférieur ou égal à ceux indiqués pour votre niveau de personnage : elle devient votre compagnon animal.

Ce dernier suit généralement vos ordres et vous épaulé autant dans les combats que dans les scènes narratives. Lors d'un combat, son tour se place immédiatement après ou avant le vôtre, mais vous ne générez pas son initiative. À votre tour et par une action bonus, vous pouvez ordonner à votre compagnon animal d'effectuer une attaque ou l'action Aider. Si vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 m de l'ennemi que votre compagnon animal doit attaquer, le jet d'attaque se fait avec avantage.

Si l'indice de dangerosité de votre compagnon animal est inférieur au maximum possible selon votre niveau de personnage, cela lui confère les avantages suivants :

Il gagne 4 points de vie par ligne manquante par rapport à votre maximum.

Il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par ligne manquante par rapport à votre maximum.

Par exemple, si le compagnon animal de votre personnage de niveau 5 est un loup (dangerosité 1/4), ce dernier obtient 8 points de vie supplémentaires et un bonus de +2 à ses jets d'attaque et de dégâts.

Lorsque votre compagnon animal tombe à 0 point de vie à la suite d'une attaque, il n'est ni mort ni hors de combat, mais fuit plutôt le champ de bataille à la dernière seconde (même s'il devait subir une mort instantanée). Il revient à vos côtés avec 1 point de vie 1d12 minutes après la fin du combat, ou après que vous avez fini un repos long. Si votre compagnon animal meurt tout de même, au cours de votre prochain repos long, vous pouvez remplacer ce don par un autre ou, avec l'accord du MJ, choisir un nouveau compagnon animal.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Chat de Shinomen « Fuwa Fuwa »

- ✳ CR 2
- ✳ Attaque et dégâts +3
- ✳ Bête de Petite taille, non-alignée
- ✳ CA 13
- ✳ Vitesse 12 m, escalade 9 m
- ✳ **Compétences :** Acrobaties +5, Discrétion +5, Perception +5
- ✳ **Valeurs de caractéristiques :** For 4 (-3), Dex 16 (+3), Con 12 (+1), Int 5 (-3), Sag 13 (+1), Cha 8 (-1)
- ✳ **Griffes et crocs.** Attaque d'arme de corps à corps : +6, allonge 1,50 m, dégâts 1d4 + 3. **Touché :** la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de subir 1d4 dégâts de poison supplémentaires.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

YIN ET YANG (1/3)

À partir du niveau 2, vous bénéficiez d'une jauge unique qui vous permet de tenir le compte de votre yin et de votre yang. L'énergie du yin est discrète, obscure, estompée et palliative : elle rappelle le pouvoir de la lune et d'un ciel étoilé. L'énergie du yang est visible, brillante, à l'avant-plan et directe, comme les rayons brûlants du soleil. Toutes deux font partie intégrante de la vie et se trouvent dans tous les aspects de l'univers, à jamais en un équilibre délicat.

L'énergie d'un pèlerin connaît sept degrés d'équilibre. Chaque état offre un bonus passif, mais aussi une valeur de yin et de yang utilisée pour certaines aptitudes d'externalisations (cf. page 104 du livre de base). Les effets de chaque état sont indiqués dans la Table 2-8.

À moins que l'aptitude de voie cosmique acquise au niveau 2 ne spécifie autre chose, vous commencez chaque combat à l'état équilibré. À la fin de chaque combat, vous reprenez votre position neutre sur la jauge. Normalement, il s'agit de l'état équilibré, mais votre voie cosmique peut vous en imposer un autre. Vous pouvez ajuster votre état à votre guise durant le combat.

Certains effets affectent votre énergie d'un ou plusieurs degrés sur la jauge, vers le zénith du yin ou le zénith du yang. À moins que l'effet n'indique le contraire, cette fluctuation de votre énergie est obligatoire.

Vous ne pouvez pas bénéficier des bonus indiqués sur la jauge si vous portez une armure.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

YIN AND YANG (2/3)

TABLE 2-8 : YIN ET YANG

ÉTAT	YIN	YANG	EFFETS
Zénith du yang	0	4	Vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts de vos attaques à mains nues.
Yang prépondérant	1	3	Vous obtenez un bonus de +1 aux dégâts de vos attaques à mains nues.
Équilibré : position neutre de la voie de la justice	2	2	Vous obtenez un bonus de +2 à votre Perception passive.
Équilibré : position neutre de la voie de l'harmonie	2	2	Vous obtenez un bonus de +2 à tous vos jets de sauvegarde.
Équilibré : position neutre de la voie de la rédemption	2	2	Vous obtenez un bonus de +2 à votre Perception passive.
Yin prédominant	3	1	Lorsque vous regagnez des PV ou que vous permettez à une autre créature d'en regagner, ajoutez +1 au total.
Zénith du yin	4	0	Lorsque vous regagnez des PV ou que vous permettez à une autre créature d'en regagner, ajoutez +2 au total.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

YIN AND YANG (3/3)

Zénith du yang Yang prépondérant



Équilibré Équilibré Équilibré



Yin prédominant Zénith du yin



VA-ET-VIENT SILENCIEUX

EXTERNALISATIONS

Ces techniques permettent à un pèlerin de projeter son énergie autour de lui pour accomplir des effets prodigieux. Contrairement au pouvoir d'un ritualiste, qui provient des esprits et dieux, les aptitudes d'un pèlerin naissent de la résonance entre son énergie intérieure et le monde extérieur. Lorsqu'il recourt à une externalisation, le pèlerin fait progresser son énergie vers le yin ou le yang pour contrebalancer le changement imposé à l'univers. Ces techniques sont amplifiées par le degré actuel de yin ou de yang du pèlerin.

Pour activer une externalisation, dépensez au moins 1 dé de vie, sans puiser dans ceux que vous auriez acquis en vous transformant en une créature différente.

Modificateur d'attaque d'externalisation = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Constitution.

DD des jets de sauvegarde d'externalisation = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Souffle revigorant

Vous pouvez amplifier le yin d'une créature afin d'aider son corps à guérir plus rapidement.

Activation : 1 action

Portée : contact

Effets : au prix d'une action, choisissez une créature à portée (vous compris).

Si vous vous choisissez, vous pouvez dépenser un nombre de dés de vie inférieur ou égal à votre valeur de yin : vous regagnez immédiatement un nombre de points de vie égal au total de ce jet + votre modificateur de Constitution.

Si vous choisissez une autre créature, vous dépensez tous les deux un nombre de dés de vie de votre choix, mais dont le total doit être inférieur ou égal à votre valeur de yin. La créature regagne immédiatement un nombre de points de vie égal au total de ce jet + votre modificateur de Constitution.

Fluctuation de l'énergie : votre énergie se déplace d'un degré vers le zénith du yang pour chaque résultat supérieur ou égal à 5 parmi les dés de vie lancés par la créature.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Coup réverbérant

Vous infusez votre coup d'énergie du yang, de sorte qu'il se répercute dans le corps de votre ennemi et continue d'infliger des dégâts.

Activation : 1 action

Portée : contact

Effets : au prix d'une action, effectuez une attaque à mains nues contre une créature à portée. Si l'attaque touche, vous pouvez lancer et dépenser un nombre de dés de vie inférieur ou égal à votre valeur de yang. À la fin de son prochain tour, votre cible subit un nombre de dégâts radiants égal à 1d6 + votre modificateur de Constitution. Elle subit le même nombre de dégâts radiants à la fin de chacun de ses tours, durant un nombre de rounds égal au meilleur résultat lors de votre jet de dés de vie. Porter un coup réverbérant à une créature qui en subit déjà les effets n'accroît pas les dégâts, mais plutôt le nombre de rounds durant lequel elle est affectée : ajoutez le meilleur résultat du jet de dés de vie au nombre de rounds restants. À partir du niveau 10, les dégâts sont accrus de 1d6.

Fluctuation de l'énergie : votre énergie se déplace d'un degré vers le zénith du yin pour chaque résultat supérieur ou égal à 5 parmi les dés de vie lancés.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Contact purificateur

Vous projetez votre yin dans le corps de quelqu'un d'autre, afin d'éliminer un état qui l'affaiblit.

Activation : 1 action

Portée : contact

Effets : au prix d'une action, choisissez un nombre de créatures à portée inférieur ou égal à votre modificateur de Constitution. Dépensez un nombre de dés de vie inférieur ou égal à votre valeur de yin. Pour chaque dé supérieur ou égal à la valeur indiquée ci-dessous, vous pouvez éliminer l'un des états suivants pour l'une des cibles choisies.

- ⊗ 4+ : désorienté, distrait, en sang, provoqué
- ⊗ 5+ : affaibli, assourdi, aveuglé, charmé, mutilé
- ⊗ 6+ : empoisonné, paralysé, terrorisé
- ⊗ 7+ : condamné à mort, invisible, pétrifié
- ⊗ 8+ : n'importe quel effet actif d'un sort, d'une invocation, d'une externalisation ou de tout autre acte magique que le MJ juge convenable

Fluctuation de l'énergie : votre énergie se déplace d'un degré vers le zénith du yang pour chaque résultat supérieur ou égal à 5 parmi les dés de vie que vous avez lancés.

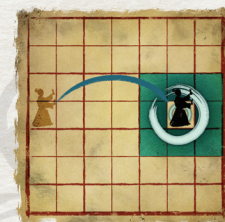
VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Saut impressionnant

Vous vous projetez en avant grâce à votre yang, qui vous propulse avec une incroyable célérité.

Activation : 1 action bonus

Portée : personnelle



Effets : à votre tour et par une action bonus, réalisez un saut impressionnant ou prolongez un saut déjà débuté lors d'une action (ou de toute autre manière). Dépensez un nombre de dés de vie inférieur ou égal à votre valeur de yang. Vous sautez ou prolongez votre saut de 3 m + 1,50 m pour chaque dé de vie qui affiche un résultat minimal de 5. Aucune attaque d'opportunité ne peut vous prendre pour cible durant ce déplacement. Lorsque vous atterrissez, vous ne subissez aucun dégât lié à votre chute et chaque créature qui se trouve dans un rayon de 1,50 m de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir des dégâts radiants égaux au résultat total des dés lancés, ainsi que l'état désorienté (elle ne peut pas effectuer d'attaques d'opportunité) jusqu'à la fin de votre prochain tour. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié.

Fluctuation de l'énergie : votre énergie se déplace d'un degré vers le zénith du yin pour chaque résultat supérieur ou égal à 5 parmi les dés de vie que vous avez lancés.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Infusion d'énergie

Vous posez la main sur une créature et amplifiez son yang, ce qui lui permet de porter son prochain coup avec une puissance surhumaine.

Activation : 1 action bonus

Portée : contact

Effets : par une action bonus, choisissez une créature dans un rayon de 1,50 m de vous (vous compris). Dépensez un nombre de dés de vie inférieur ou égal à votre valeur de yang. Cette créature est avantagée lors de son prochain jet d'attaque ou d'attaque contre cibles multiples et bénéficie, en outre, d'un bonus aux dégâts égal au résultat total des dés de vie lancés + votre modificateur de Constitution. De plus, la vitesse de déplacement au sol de la créature augmente de 3 m jusqu'à la fin de son prochain tour.

Fluctuation de l'énergie : votre énergie se déplace d'un degré vers le zénith du yin pour chaque résultat supérieur ou égal à 5 parmi les dés de vie que vous avez lancés.

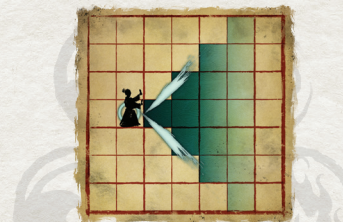
VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Souffle de vie

Vous expirez votre yin afin de soigner les créatures des alentours.

Activation : 1 action bonus

Portée : personnelle (vague de 3 m + 1,50 m par dé de vie qui affiche un résultat supérieur ou égal à 5, cf. page 250)



Effets : à votre tour et par une action bonus, choisissez un nombre de créatures à portée inférieur ou égal à votre valeur de yin. Dépensez un nombre de dés de vie inférieur ou égal à votre valeur de yin, puis répartissez tous ces résultats entre les créatures ciblées, en attribuant au moins un dé à chacune d'entre elles. Elles regagnent un nombre de points de vie égal au résultat des dés de vie qui leur ont été attribués + votre modificateur de Charisme. Ensuite, chaque créature choisie dont le nombre actuel de points de vie est inférieur ou égal à la moitié de son nombre de points de vie maximal regagne 1d8 points de vie supplémentaires.

Fluctuation de l'énergie : votre énergie se déplace d'un degré vers le zénith du yang pour chaque résultat supérieur ou égal à 5 parmi les dés de vie que vous avez lancés. **Energy Shift:** Move one step toward the Yang apex for each result of 5 or higher among the Hit Dice you rolled.

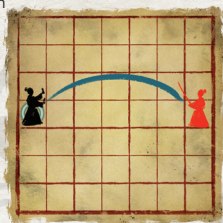
VA-ET-VIENT SILENCIEUX

Cible toute trouvée

Grâce à votre yin, vous détournez vers vous les pulsions agressives qui ciblèrent vos alliés, poussant l'ennemi à vous attaquer.

Activation : 1 action

Portée : 9 m



Effets : au prix d'une action, choisissez une créature à portée qui vous perçoit. Dépensez un nombre de dés de vie inférieur ou égal à votre valeur de yin. La créature choisie doit effectuer un jet de sauvegarde dont le DD est augmenté du plus haut résultat que vous avez obtenu sur vos dés de vie. Si vous vous trouvez dans un rayon de 1,50 m de la créature, elle est désavantagée lors de son jet de sauvegarde. Si elle échoue, la créature est obligée de vous prendre pour cible de ses attaques ou des aptitudes nuisibles qu'elle veut utiliser. Si elle recourt à une aptitude contre des cibles multiples, vous devez figurer parmi les cibles. L'effet disparaît au bout d'une minute, si vous êtes neutralisé, ou si, au début du tour de la créature, elle ne peut plus vous percevoir ou se trouve à plus de 12 m de vous. En cas de réussite, la créature subit l'état provoqué (désavantage lors des jets d'attaque qui prennent pour cible d'autres créatures que vous) pendant 1 minute ou jusqu'à ce que vous soyez neutralisé.

Fluctuation de l'énergie : votre énergie se déplace d'un degré vers le zénith du yang pour chaque résultat supérieur ou égal à 5 parmi les dés de vie que vous avez lancés.

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

TABLE 2-9 : EXTERNALISATIONS SUPPLÉMENTAIRES DE LA VOIE DE LA RÉDEMPTION

SORT DU DRS	NIVEAU MINIMAL DE PÉLERIN	VALEUR DE YIN	COÛT EN DÉS DE VIE	FLUCTUATION DE L'ÉNERGIE
Ténébres	2	Yin 2+	1	Vers le zénith du yang
Apaisement des émotions	3	Yin 3+	2	Vers le zénith du yang
Suggestion	4	Yin 3+	2	Vers le zénith du yang
Lueur d'espoir	6	Yin 4+	3	Vers le zénith du yang
Revigorer	7	Yin 3+	3	Vers le zénith du yang
Compulsion	8	Yin 4+	4	Vers le zénith du yang
Coercition mystique	10	Yin 4+	4	Vers le zénith du yang

VA-ET-VIENT SILENCIEUX

COUPS EFFROYABLES

À partir du niveau 3, vos coups semblent peser lourd sur la conscience de votre adversaire. Lorsque vous effectuez une attaque à mains nues, vous pouvez choisir qu'elle inflige 1d4 dégâts psychiques en plus. À partir du niveau 12, ces dégâts supplémentaires passent à 1d6.

DÉFENSE FLUIDE

À partir du niveau 6, votre calme et vos gestes élégants énervent vos attaquants. Quand l'attaque d'une créature vous rate, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser un dé de vie : sur un résultat de 5+, votre énergie fluctue d'un degré vers le zénith du yang. Ensuite, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse dont le DD est augmenté du résultat affiché par votre dé de vie sous peine d'être désavantagée lors des tests d'attaque contre vous. Cet effet dure 1 minute ou jusqu'à ce qu'une attaque de la créature vous touche.

BAYUSHI KAGEROU

POINTS DE CONCENTRATION

Grâce à votre perception du rythme des combats, vous savez quel est le meilleur moment pour attaquer, défendre ou placer le coup fatal. Cette clarté au cœur de la bataille vous permet d'obtenir les points de concentration nécessaires au déclenchement de vos techniques martiales. Votre niveau de duelliste détermine le nombre maximal de points de concentration que vous pouvez posséder, comme indiqué dans la colonne Maximum de concentration de la table du duelliste. De plus :

- ✳ Vous commencez chaque rencontre avec 0 point de concentration.
- ✳ Vous obtenez 1 point de concentration à la fin de chacun de vos tours.
- ✳ Lorsque vous apprenez les postures de combat au niveau 2, vous obtenez, à la fin de votre tour, un nombre de points de concentration supplémentaires en fonction de votre posture de combat (voir p.59).
- ✳ À la fin d'une rencontre, vous perdez vos points de concentration restants.
- ✳ Vous ne pouvez pas gagner de points de concentration si vous êtes inconscient.

Maximum de concentration : 7

BAYUSHI KAGEROU

DÉFENSE DU CROISSANT DE LUNE

Vous ripostez sans hésiter après avoir paré ou esquivé, frappant au cours du bref instant pendant lequel votre défense vous place dans la garde de votre adversaire.

Temps d'activation : 1 réaction

Coût en concentration : 3

Portée : portée de l'arme

Déplacement obligatoire : aucun

Arme utilisée : une arme de corps à corps ou à mains nues

Effet : après qu'une attaque vous a raté, si l'attaquant est à portée, vous pouvez jouer votre réaction pour effectuer une attaque d'arme de corps à corps ou à mains nues le prenant pour cible. Si votre attaque touche, la cible subit les dégâts de votre arme + votre modificateur de caractéristique.

Effets bonus : si vous utilisez une arme tranchante, que votre attaque touche ou non, vous recevez l'avantage à votre prochain jet d'attaque (contre cibles multiples ou non) effectué avec cette arme avant la fin de votre prochain tour.

BAYUSHI KAGEROU

ASSAUT DE L'EAU COURANTE

Par un jeu de jambes habile, vous modifiez la distance qui vous sépare de votre adversaire afin de le coller ou de vous éloigner au moment opportun.

Temps d'activation : 1 attaque

Coût en concentration : 2+

Portée : personnelle (arc : portée de l'arme)

Durée : instantanée

Déplacement obligatoire : aucun

Arme utilisée : une arme de corps à corps ou à mains nues

Effet : effectuez une attaque d'arme de corps à corps ou à mains nues contre cibles multiples contre toutes les créatures à portée. Toute créature touchée par votre attaque subit les dégâts de votre arme + votre modificateur de caractéristique. Elle subit également l'état désorienté (elle ne peut pas effectuer d'attaques d'opportunité) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Avant ou après cette attaque, vous pouvez vous déplacer de 3 m, plus 1,50 m par point de concentration dépensé.

Effets bonus : si vous utilisez une arme contondante, chaque créature ratée par votre attaque reçoit un désavantage à toute attaque d'opportunité qu'elle effectue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Si vous avez dépensé au moins 4 points de concentration, augmentez la portée à « portée de l'arme + 1,50 m ».

Si vous avez dépensé au moins 7 points de concentration, augmentez la portée à « portée de l'arme + 3 m ».

BAYUSHI KAGEROU

ATTAQUE DE IAIJUTSU : LAME HORIZONTALE

Le iaijutsu est l'art de dégainer et frapper en un seul mouvement ; nombre des combattants de Rokugan le pratiquent, afin d'être prêts à réagir en un instant en cas de danger inattendu. Vous orientez votre fourreau vers l'extérieur et concentrez toute votre énergie en un coup horizontal dévastateur, précédé d'un vif dégainement.

Temps d'activation : 1 action

Coût en concentration : 4+

Portée : personnelle (arc : portée de l'arme)

Durée : instantanée

Déplacement obligatoire : 1,50 m

Arme utilisée : une arme de corps à corps rengainée

Effet : dégainez votre arme et effectuez un jet d'attaque contre cibles multiples contre toutes les créatures à portée. Toute créature touchée par votre attaque subit les dégâts de votre arme multipliés par le nombre d'attaques maximal que vous pouvez porter grâce à l'aptitude de classe attaque supplémentaire.

Effets bonus : si vous utilisez une arme tranchante, chaque créature touchée subit 1d4 dégâts tranchants supplémentaires par point de concentration dépensé au-delà du coût minimal.

Si vous avez dépensé au moins 6 points de concentration, augmentez la portée à « portée de l'arme + 1,50 m ».

Si vous avez dépensé au moins 9 points de concentration, augmentez la portée à « portée de l'arme + 3 m ».

BAYUSHI KAGEROU

ASSAUT DESTRUCTEUR DE L'ÂME

Vous vous concentrez intensément sur votre arme avant de lancer un assaut destiné à trouver une faiblesse mortelle dans la résolution de votre adversaire. Vous pourrez ainsi abattre des êtres qui ignorent normalement la morsure de l'acier.

Temps d'activation : 1 attaque

Coût en concentration : 3+

Portée : portée de l'arme

Durée : instantanée

Déplacement obligatoire : aucun

Arme utilisée : une arme de corps à corps ou à mains nues

Effet : effectuez une attaque d'arme de corps à corps ou à mains nues contre une créature à portée. Le DD de ce jet d'attaque est égal à la Perception passive de la créature et non à sa CA. Si votre attaque touche, la cible subit les dégâts de votre arme. De plus, elle subit l'état condamné à mort (votre prochaine attaque réussie contre elle inflige 1d8 dégâts de force supplémentaires) pendant 1 minute.

Effets bonus : si votre cible est un céleste, un fiélon, un mort-vivant ou une créature Égarée, elle subit l'état affaibli (elle perd ses résistances aux dégâts et ses immunités contre les dégâts deviennent des résistances) jusqu'à la fin de son prochain tour. Si vous avez dépensé au moins 8 points de concentration, elle subit cet état pendant 1 minute à la place.

BAYUSHI KAGEROU

POSTURE DE COMBAT

Posture du cormoran

Vous vous tenez prêt à lancer quelques coups pour évaluer votre adversaire ou à plonger pour porter le coup fatal quand la vulnérabilité de votre cible est à son comble.

Effets de la posture : lorsque l'une de vos attaques normales ou de vos attaques d'opportunité touche, votre cible subit l'état distrait (-2 à la CA, état éliminé après qu'elle a été touchée par une attaque) pendant 1 minute.

Gain de concentration : à la fin de votre tour, recevez 1 point de concentration supplémentaire pour chaque attaque que vous avez effectuée depuis la fin de votre dernier tour.

Posture de l'hirondelle

Vous adoptez une posture facilitant l'esquive tout en vous tenant prêt à refermer la distance avec votre adversaire en un éclair, afin de l'épuiser et de le laisser ouvert aux représailles.

Effets de la posture : les attaques d'opportunité qui vous ciblent se font avec désavantage. De plus, lorsque vous attaquez une créature qui a utilisé toutes ses réactions, vous recevez un bonus aux dégâts égal à votre bonus de maîtrise.

Gain de concentration : à la fin de votre tour, recevez 1 point de concentration supplémentaire pour chaque attaque d'opportunité qui vous a raté.

BAYUSHI KAGEROU

Posture de la vipère

Vos mouvements sont lents et subtils, et votre posture vous permet de rester attentif aux moindres indices de votre environnement, tout en ménageant les blessures subies.

Effets de la posture : vous êtes avantagé sur votre Perception passive (ce qui se traduit par un bonus de +5) et sur les jets de sauvegarde de Sagesse. De plus, si un état négatif dont vous souffrez vous impose un désavantage à un test, un jet de sauvegarde ou un jet d'attaque, vous effectuez ce test ou ce jet sans avantage ni désavantage.

Gain de concentration : à la fin de votre tour, recevez 2 points de concentration supplémentaires si vous souffrez d'au moins un état négatif ou si au moins 1 dé de danger vous a été attribué, puis 1 point de concentration supplémentaire par état ou dé de danger au-delà du premier.

BAYUSHI KAGEROU

INSTINCT MORTEL

À partir du niveau 2, vous pouvez détecter les subtils changements qui décideront de la victoire ou de la mort des duellistes, quand une lame aura viré au rouge. Après le défi du regard au début d'un round de duel (cf. page 296), vous pouvez utiliser cette aptitude afin de gagner autant de points de concentration que de dés de danger qui vous ont été attribués, avec un maximum égal à votre niveau de duelliste ou à votre bonus de maîtrise (le plus bas des deux). Vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude avant d'avoir fini un repos court ou long.

À partir du niveau 15, vous pouvez réutiliser cette aptitude dès que vous remportez un duel.

DÉFI DE L'ACIER

À partir du niveau 3, pendant un combat, vous pouvez tenter de défier un ennemi en duel singulier. Une seule fois à votre tour et par une action libre, vous pouvez défier une créature qui vous perçoit. Celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme. En cas de réussite, elle choisit d'ignorer ou de relever le défi. En cas d'échec, elle doit le relever, et elle commence le défi avec un nombre de dés de danger égal à la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi à l'inférieur). Reportez-vous à la section **Les duels** en page 296 pour savoir comment intégrer un duel à une escarmouche.

Après avoir initié un duel grâce à cette aptitude, vous ne pouvez pas la réutiliser avant d'avoir remporté ce duel ou fini un repos court ou long.

BAYUSHI KAGEROU

POSTURE DE L'ARAIGNÉE

À partir du niveau 3, vous maîtrisez la nouvelle posture décrite ci-dessous.

Posture de l'araignée

Vous adoptez une posture neutre et une confiance presque excessive émane de vous, ce qui oblige votre adversaire à envisager les schémas d'attaque complexes que vous pouvez lancer et à réfléchir aux pièges mortels que vous avez pu lui tendre dans votre jeu de jambes, votre équilibre ou le port de votre lame.

Effets de la posture : lorsque vous effectuez un jet d'attaque normale, vous pouvez vous imposer un désavantage. Dans ce cas et si l'attaque touche, vous effectuez un test de Charisme (Intimidation) opposé par un jet de sauvegarde de Sagesse de votre cible. Si vous remportez ce test opposé, vous terrorisez votre cible jusqu'à la fin de votre prochain tour. Sinon, celle-ci subit l'état désorienté (elle ne peut pas effectuer d'attaques d'opportunité) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Gain de concentration : à la fin de votre tour, recevez 1 point de concentration supplémentaire pour chaque attaque normale que vous avez effectuée sans toucher.

BAYUSHI KAGEROU

DÉSARROI ENVAHISSANT

À partir du niveau 5, votre talent pour transformer l'appréhension de votre adversaire en effroi s'affine, et même les créatures surnaturelles marquent un temps d'arrêt en votre présence. Vous recevez la maîtrise de la compétence Intimidation, et vous doublez votre bonus de maîtrise pour les tests de Charisme (Intimidation). De plus, les créatures situées dans un rayon de 1,50 m de vous et qui vous perçoivent perdent leur immunité contre l'état terrorisé que vous provoquez.

À votre tour et par une action bonus, vous pouvez choisir une créature désorientée qui vous perçoit. Effectuez un test de Charisme (Intimidation) avec un DD égal à la Perception passive de la créature + son ID ou son niveau de personnage. En cas de réussite, vous terrorisez cette cible pendant 1 minute. Après avoir terrorisé ainsi une cible, vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude avant d'avoir fini un repos court ou long, ou d'avoir fait tomber à 0 point de vie une créature que vous avez terrorisée.

RINI

VÉRITABLE FORME (CHAUVE-SOURIS)

La chauve-souris est votre véritable forme. Dès que vous la reprenez, vous devenez une bête de taille Très petite ou Petite (au choix). Votre vitesse au sol passe à 1,50 m, mais vous obtenez une vitesse de vol de 12 m. Vous êtes avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) qui dépendent de l'ouïe et vous disposez de la vision aveugle (18 m), tant que vous pouvez entendre. Vous ne pouvez pas porter d'armes sous cette forme, et votre profil d'attaque à mains nues devient une morsure causant 1d4 dégâts perforants.

POLYMORPHIE INNÉE

Vous avez deux formes : mortelle et yōkai. Après avoir fini un repos court, vous pouvez passer de l'une à l'autre. Votre forme mortelle semble humaine (ou d'une autre espèce de votre choix, avec la permission du MJ) et anatomiquement juste, à l'exception d'une queue sortant à l'occasion de vos vêtements, avant de bien vite disparaître dès qu'elle attire l'attention. Sous votre forme mortelle, votre taille est celle de l'espèce choisie.

Quand vous adoptez votre forme yōkai, vous pouvez choisir que tout ou partie de votre équipement soit entreposé sans risque au Senkyō : vous le récupérez alors en reprenant votre forme mortelle.

RINI

POINTS DE CONCENTRATION

Grâce à votre perception du rythme des combats, vous savez quel est le meilleur moment pour attaquer, défendre ou placer le coup fatal. Cette clarté au cœur de la bataille vous permet d'obtenir les points de concentration nécessaires au déclenchement de vos techniques martiales. Votre niveau de bushi détermine le nombre maximal de points de concentration que vous pouvez posséder, comme indiqué dans la colonne Maximum de concentration de la table du bushi. De plus :

- ✪ Vous commencez chaque rencontre avec 0 point de concentration.
- ✪ Vous obtenez 1 point de concentration à la fin de chacun de vos tours.
- ✪ Lorsque vous apprenez les postures de combat au niveau 2, vous obtenez, à la fin de votre tour, un nombre de points de concentration supplémentaires en fonction de votre posture de combat (voir p.49).
- ✪ À la fin d'une rencontre, vous perdez vos points de concentration restants.
- ✪ Vous ne pouvez pas gagner de points de concentration si vous êtes inconscient.

Maximum de concentration : 7

RINI

ESQUIVER LA TEMPÊTE

Lorsque votre ennemi se fend dans votre direction, vous faites un pas de côté en plaçant votre arme contre votre flanc exposé afin d'éviter que le coup touche un organe vital. Si vous l'exécutez correctement, cette défense peut déséquilibrer votre adversaire et vous offrir une chance de prendre de la distance ou de vous rapprocher pour porter le coup fatal.

Temps d'activation : 1 réaction

Coût en concentration : 1+ (vous devez dépenser au moins 1 point de concentration et pouvez dépenser autant de points de concentration que vous le souhaitez tant que vous en disposez)

Portée : personnelle

Déplacement obligatoire : aucun

Arme utilisée : vous devez manier une arme afin de pouvoir utiliser cette technique.

Effet : après qu'une créature vous a choisi pour cible d'une attaque, mais avant qu'elle lance son dé d'attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour améliorer votre CA de 1 par point de concentration dépensé contre cette attaque. De plus, si l'attaque touche, réduisez d'autant les dégâts que vous subissez.

Effets bonus : si l'attaque rate grâce à votre esquive ou si vous réduisez ses dégâts à 0, l'attaquant subit l'état désorienté (il ne peut pas effectuer d'attaques d'opportunité) jusqu'à la fin de votre prochain tour.

RINI

DÉFENSE DE LA FORÊT DE FER

Vous vous servez de votre lance pour contrôler l'espace et le rythme du combat, et vous obligez vos ennemis à prendre le risque de s'empaler sur votre arme dès qu'ils avancent.

Temps d'activation : 1 réaction

Coût en concentration : 3

Portée : portée de l'arme

Durée : instantanée

Déplacement obligatoire : aucun

Arme utilisée : une arme de corps à corps à allonge

Effet : lorsqu'une créature entre dans votre zone d'allonge, vous pouvez jouer votre réaction pour effectuer un jet d'attaque d'arme de corps à corps contre elle. Si votre attaque touche, la cible subit les dégâts de votre arme + votre modificateur de caractéristique. De plus, elle subit l'état mutilé (vitesse de déplacement réduite de 3 m et désavantage aux jets de sauvegarde de Dextérité, état éliminé après qu'elle a regagné des PV) jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si son déplacement restant pour ce tour s'en trouve réduit à 0, elle doit rester à son emplacement.

Effets bonus : si vous utilisez une arme perforante et que votre attaque touche, la créature subit l'état mutilé pendant 1 minute au lieu de la durée initiale.

RINI

TIR TOMBÉ DES CIEUX

Vous tirez haut dans le ciel, après avoir calculé l'angle pour que votre trait tombe sur votre adversaire au moment le plus inattendu.

Temps d'activation : 1 action

Coût en concentration : 2+

Portée : portée courte de l'arme

Déplacement obligatoire : aucun

Arme utilisée : une arme à distance ou de lancer

Effet : vous tirez un projectile pour lui faire effectuer une courbe vers le haut, après avoir soigneusement planifié l'endroit et le moment où il retombera. Choisissez un cube de 1,5 m à portée : il s'agit de l'emplacement où atterrira votre projectile. Donnez cette information au MJ.

Au cours de la minute suivante, pendant n'importe lequel de vos tours et par une action bonus, vous pouvez faire retomber votre projectile à l'emplacement choisi. Si au moins une créature se tient dans cette zone, choisissez-en une : elle est touchée par le projectile. Effectuez un jet d'attaque la prenant pour cible avec l'arme utilisée pour la technique. Le DD de ce jet d'attaque est égal à sa valeur de Perception passive et non à sa classe d'armure. Si l'attaque touche, la cible subit les dégâts de votre arme + 1d6 dégâts perforants supplémentaires par round écoulé depuis le tir. Vous pouvez déclencher cela une seule fois avant la fin de l'effet. Si tous les projectiles tirés ne sont pas retombés avant la fin de la durée, les projectiles restants retombent sans blesser personne à un emplacement déterminé par le MJ.

Après avoir tiré ainsi, vous ne pouvez pas réutiliser cette technique tant que certains de vos projectiles sont toujours en l'air.

Effets bonus : si vous utilisez une arme perforante, les dégâts supplémentaires infligés sont déterminés en lançant des d8 au lieu de d6.

Si vous avez dépensé au moins 4 points de concentration, augmentez la portée à « portée de l'arme ».

Si vous avez dépensé au moins 8 points de concentration, vous pouvez tirer jusqu'à trois projectiles et choisir autant de cubes de 1,50 m à portée afin de résoudre l'effet de retombée autant de fois (par une action bonus pour chaque utilisation) avant la fin de la durée. Vous ne pouvez choisir chaque emplacement de retombée qu'une seule fois, mais les différents emplacements peuvent se chevaucher.

RINI

ASSAUT EN PLEIN CŒUR

Vous vous élancez pour tenter d'empaler votre ennemi.

Temps d'activation : 1 attaque

Coût en concentration : 3+

Portée : personnelle (ligne : portée de l'arme + 1,50 m)

Durée : instantanée

Déplacement obligatoire : 3 m (avant l'attaque)

Arme utilisée : une arme de corps à corps

Effet : effectuez une attaque d'arme de corps à corps contre cibles multiples contre toutes les créatures à portée. Toute créature touchée par votre attaque subit le double des dégâts de votre arme + votre modificateur de caractéristique.

Après cette attaque, vous perdez pour ce tour tout reliquat de votre vitesse de déplacement que vous n'avez pas utilisé avant cette attaque.

Effets bonus : si vous utilisez une arme perforante, chaque créature touchée par votre attaque subit 1 dégât supplémentaire par tranche de 1,50 m que vous avez parcourue au cours de ce tour.

Si vous avez dépensé au moins 5 points de concentration, augmentez la portée de +1,50 m par tranche de 2 points de concentration dépensés au-delà du coût minimal.

RINI

Posture de la montagne

Vous adoptez une posture visant à vous protéger contre des ennemis venus de plusieurs directions et utilisez la mêlée en cours pour bloquer les zones vulnérables.

Effets de la posture : lorsqu'au moins une créature hostile se trouve dans un rayon de 1,50 m de vous, vous bénéficiez d'un abri partiel (bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité) contre les attaques, les invocations et les sorts des autres créatures hostiles, ainsi que contre les différents effets négatifs qu'elles imposent.

Gain de concentration : à la fin de votre tour, recevez 1 point de concentration supplémentaire par créature hostile dans un rayon de 1,50 m de vous.

Posture des braises

Vous adoptez une posture menaçante qui incite vos adversaires à y réfléchir à deux fois avant de vous approcher.

Effets de la posture : lorsqu'une créature hostile que vous percevez termine son déplacement dans un rayon de 3 m de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour lui infliger l'état condamné à mort (votre prochaine attaque réussie contre elle inflige 1d8 dégâts de force supplémentaires) pendant 1 minute.

Gain de concentration : à la fin de votre tour, recevez 3 points de concentration supplémentaires si vous avez fait tomber au moins une créature hostile à 0 point de vie depuis la fin de votre dernier tour.

RINI

Posture de la rivière

Vous restez mobile et tourbillonnez autour de vos ennemis avec fluidité.

Effets de la posture : votre vitesse de déplacement augmente de 1,50 m. De plus, lors de votre tour et par une action bonus, vous pouvez effectuer l'action Se précipiter, Se désengager, Aider ou Chercher.

Gain de concentration : à la fin de votre tour, recevez 1 point de concentration supplémentaire pour chaque action de la liste suivante que vous avez effectuée : Se précipiter, Se désengager, Aider et Chercher.

RINI

LES SIX ARMES CAPITALES D'AKODO

Au niveau 3, votre technique de maniement des six armes de guerre traditionnelles de Rokugan devient parfaite : la lance, l'arc, les épées courtes et longues, le couteau et les mains nues. Vous recevez la maîtrise des attaques à mains nues, et vos dégâts à mains nues utilisent désormais un d4. De plus, vous obtenez un coup critique sur un résultat de 19 ou 20 lorsque vous attaquez avec l'une des armes suivantes : arc long, dague, grand arc, katana, lance, lance de guerre, wakizashi.

PRÉSENCE HÉROÏQUE

Au niveau 5, vous devenez expert pour inspirer autrui à vous suivre au combat grâce à vos courageux exploits. Lorsque vous faites tomber une créature à 0 point de vie grâce à une attaque d'arme, vous pouvez décider que chaque personnage amical qui vous perçoit gagne un nombre de points de vie temporaires égal au nombre de dés de vie de cette créature + votre modificateur de Charisme. Vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude avant d'avoir fini un repos long.

RINI

PUISSANCE DE L'OUTREMONDE

Prérequis : vous pouvez sélectionner ce don uniquement si vous êtes entré en contact avec une créature Égarée, avez voyagé dans l'Outremonde ou été exposé d'une manière ou d'une autre à son essence maudite.

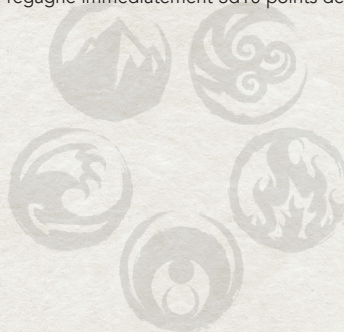
L'Outremonde vous a marqué, et l'agonie de Fu Leng brûle en vous, ce qui vous confère les avantages et inconvénients suivants :

- ☒ Choisissez une caractéristique. Augmentez sa valeur de 2, et son maximum est dorénavant de 22.
- ☒ Vous êtes désormais une créature Égarée.
- ☒ Pouvoir de l'Outremonde : Déprédation impie. En temps normal, vous n'y avez pas accès. Néanmoins, si, au début de votre tour, vos points de vie actuels sont inférieurs ou égaux à la moitié de votre maximum de points de vie, vous pouvez puiser dans votre pouvoir latent, et ce, même si vous êtes tombé à 0 point de vie. Si vous comptez sur votre pouvoir, vous regagnez immédiatement 2d8 points de vie et pouvez l'utiliser jusqu'à la fin du combat. Vous ne pouvez pas réutiliser ce don avant d'avoir fini un repos long.

RINI

DÉPRÉDATION IMPIE

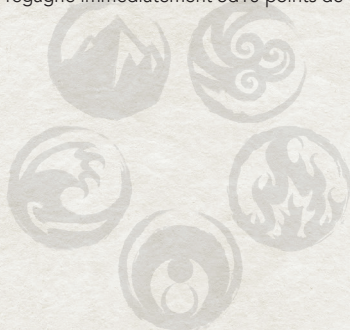
La chair de cette horreur se ressoude après avoir été blessée, et cette procédure est plus rapide encore si elle dévore les viscères de ses ennemis. L'horreur regagne 1d12 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie. Lorsqu'elle inflige un coup critique à une créature, elle regagne immédiatement 3d10 points de vie.



RINI

DÉPRÉDATION IMPIE

La chair de cette horreur se ressoude après avoir été blessée, et cette procédure est plus rapide encore si elle dévore les viscères de ses ennemis. L'horreur regagne 1d12 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie. Lorsqu'elle inflige un coup critique à une créature, elle regagne immédiatement 3d10 points de vie.



RINI

DÉPRÉDATION IMPIE

La chair de cette horreur se ressoude après avoir été blessée, et cette procédure est plus rapide encore si elle dévore les viscères de ses ennemis. L'horreur regagne 1d12 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie. Lorsqu'elle inflige un coup critique à une créature, elle regagne immédiatement 3d10 points de vie.

