

Nom du personnage

Va-et-vient Silencieux

Nom du joueur

Classe & niveau Pèlerin, 10

Archétype Voie de la rédemption

Affiliation

Espèce Nezumi

Alignement Chaotique bon

Points d'expérience

Aventures à Rokugan

FORCE

+0
10

DEXTÉRITÉ

+3
16

CONSTITUTION

+5
20

INTELLIGENCE

+0
11

SAGESSE

+3
16

CHARISME

+5
20

BONUS DE MAÎTRISE

+4

JETS DE SAUVEGARDE

- +0 Force
- +3 Dextérité
- +9 Constitution
- +0 Intelligence
- +9 Sagesse
- +5 Charisme

COMPÉTENCES

- +8 Acrobaties (Dex)
- +0 Arcanes (Int)
- +0 Athlétisme (For)
- +7 Discrétion (Dex)
- +7 Dressage (Sag)
- +3 Escamotage (Dex)
- +0 Histoire (Int)
- +5 Intimidation (Cha)
- +0 Investigation (Int)
- +3 Médecine (Sag)
- +4 Nature (Int)
- +3 Perception (Sag)
- +7 Perspicacité (Sag)
- +5 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- +5 Représentation (Cha)
- +5 Supercherie (Cha)
- +3 Survie (Sag)

CLASSE D'ARMURE

18

INITIATIVE

+3

VITESSE

7,50 m

POINTS DE VIE ACTUELS

Maximum de points de vie 130

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

Total 10d8

JDS CONTRE LA MORT

Succès ○○○
Échecs ○○○

ÉQUIPEMENT

Vêtements de voyage nécessaire pour traiter diverses blessures : fil et aiguille, bandages, désinfectants à base d'herbes, baumes et teintures variés, et bien d'autres soins. S'il utilise un nécessaire de médecine de terrain, un personnage est avantagé lors du test qu'il effectue pour stabiliser une créature.

Nécessaire de cuisine, nécessaire de tissage et nécessaire de peinture

9 m de corde

Tente de base

5 jours de rations

Nécessaire de médecine de terrain
Cette simple trousse de secours contient tout le

Monnaie 8 koku/or

APTITUDES, TRAITS ET DONS

Vous êtes de Petite taille.

Adaptés à l'Outremonde

Vous pouvez manger la nourriture trouvée dans l'Outremonde et en boire l'eau sans risque. Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre les pouvoirs et capacités des créatures Égarées et ne subissez aucune des pénalités habituelles si vous vous reposez longuement dans l'Outremonde (voir **Provisions et repos dans l'Outremonde** en page 360 du livre de base).

À une moustache près

Votre CA augmente de +2 contre les attaques d'opportunité.

Sens affûtés

Vous êtes avantagé lors des tests de Sagesse (**Perception**) qui dépendent de l'ouïe ou l'odorat.

Détaler

Vous pouvez vous déplacer à quatre pattes à une vitesse impressionnante. Par une action bonus, vous pouvez vous mettre à quatre pattes pour détalier.

Vous ne pouvez manier qu'une seule arme à une main, et votre vitesse de base au sol passe à 12 m. Vous obtenez une vitesse d'escalade égale à 12 m.

Par une action bonus, vous pouvez arrêter de détalier pour vous redresser sur vos pattes arrière.

Force physique et spirituelle (livre de base, p. 100)

À partir du niveau 1, tant que vous ne portez ni armure ni bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution.

De plus, vous maîtrisez les attaques à mains nues.

Vous pouvez utiliser votre Constitution plutôt que votre Force pour les jets d'attaque et de dégâts lors d'attaques à mains nues et vous utilisez un d4 au lieu des dégâts normalement effectués par votre attaque à mains nues.

Méditation guerrière (livre de base, p. 100)

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre action bonus pour vous déplacer de 1 degré dans n'importe quelle direction sur la jauge du Yin et Yang.

INSPIRATION

PERCEPTION PASSIVE (SAGESSE)

13

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

Bruissement des feuilles, rokugani

Armes courantes

Nécessaire de cuisine, nécessaire de tissage et nécessaire de peinture

ATTAQUES

NOM	BONUS D'ATT	DÉGÂTS/TYPE	PROPRIÉTÉS
Dagues (3)	+7	1d4 + 3 dégâts tranchants	Finesse, légère, lancer (6/18)
Mains nues	+7	1d4 + 5 dégâts contondants + 1d4 dégâts psychiques	

Nom du personnage

Bayushi Kagerou

Nom du joueur

Classe & niveau Duelliste, 10

Archétype Danseur de mort

Affiliation Scorpion

Espèce Humain

Alignement Loyal neutre

Points d'expérience

Aventures à Rokugan

FORCE

+0
10

DEXTÉRITÉ

+3
17

CONSTITUTION

+2
14

INTELLIGENCE

+0
11

SAGESSE

+2
14

CHARISME

+3
16

BONUS DE MAÎTRISE

+4

JETS DE SAUVEGARDE

- +0 Force
- +7 Dextérité
- +2 Constitution
- +0 Intelligence
- +5 Sagesse
- +3 Charisme

COMPÉTENCES

- +7 Acrobaties (Dex)
- +0 Arcanes (Int)
- +0 Athlétisme (For)
- +7 Discrétion (Dex)
- +2 Dressage (Sag)
- +3 Escamotage (Dex)
- +0 Histoire (Int)
- +3 Intimidation (Cha)
- +0 Investigation (Int)
- +2 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +2 Perception (Sag)
- +2 Perspicacité (Sag)
- +7 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- +7 Représentation (Cha)
- +3 Supercherie (Cha)
- +2 Survie (Sag)

CLASSE D'ARMURE

13

INITIATIVE

+3

VITESSE

9 m

POINTS DE VIE ACTUELS

Maximum de points de vie 70

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

Total 10d8

JDS CONTRE LA MORT

Succès ○○○
Échecs ○○○

ÉQUIPEMENT

Masque, sceau personnel, corde, nécessaire d'entretien de sabre, nécessaire d'encre invisible et nécessaire de peinture
Vêtements ordinaires
Le porteur est avantagé lors des tests destinés à se fondre dans n'importe quelle foule, et les personnages qui essaient de le repérer sont

désavantagés lors de leurs tests. À la discrétion du MJ, un type précis de vêtements ordinaires peut être nécessaire dans certaines zones pour bénéficier de cet avantage.

Vêtements de voyage
Le porteur est avantagé lors des jets de sauvegarde de Constitution imposés par l'environnement.

Monnaie 10 koku/or

APTITUDES, TRAITS ET DONS

Jeu de jambes

Vous pouvez éviter les attaques en les prédisant, grâce à votre instinct ou en manipulant subtilement le positionnement de l'adversaire. Choisissez l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme. Tant que vous ne portez ni armure ni bouclier, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + le modificateur de la caractéristique choisie.

De plus, tant que vous participez à un duel, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre classe d'armure contre les attaques effectuées par une créature qui ne participe pas au duel.

Techniques martiales et postures de combat

Aux niveaux supérieurs, vous accédez à de nouvelles techniques martiales choisies dans la liste qui débute en page 253 du livre de base. Le nombre de techniques martiales que vous connaissez augmente avec votre niveau de duelliste, comme indiqué dans la colonne Techniques martiales de la table du duelliste. Vous ne pouvez utiliser chaque technique martiale qu'une fois par tour.

Chaque posture dispose de ses propres forces et vous confère un bonus particulier, ainsi qu'une nouvelle façon d'obtenir des points de concentration. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'une posture de combat active.

Lorsque vous déterminez votre initiative, choisissez la posture adoptée. Vous pouvez changer de posture en y consacrant la totalité de votre déplacement ou une action. Les postures ne servent que pendant les combats. Choisissez deux postures maîtrisées dans la liste suivante :

Posture du cormoran, posture de l'hirondelle, posture du tigre, posture de la vipère (voir p. 64 du livre de base).

Attaque Supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous effectuez l'action Attaquer lors de votre tour.

Coup décisif

À partir du niveau 6, votre subtilité dans l'art du duel à mort s'affirme encore davantage. Lorsque vous portez le coup de grâce à un adversaire et lancez les dés de danger qui ont été attribués à ce dernier, vous pouvez relancer un résultat de 1 ou de 2, mais devez utiliser le nouveau résultat, même s'il s'agit d'un 1 ou d'un 2.

Esquive éclair

À partir du niveau 9, votre instinct guerrier vous permet d'esquiver les coups et de poursuivre vos adversaires en fuite avec une vitesse adaptée. À votre tour, vous pouvez entreprendre l'action Esquiver par une action bonus. Après avoir effectué l'action Esquiver, votre vitesse de déplacement augmente de 3 m jusqu'à la fin de votre tour.

Attitude confiante

À partir du niveau 3, vous savez afficher un air bravache ou une assurance inébranlable selon les circonstances. Vous recevez la maîtrise des jets de sauvegarde de Charisme.

Le tranchant de la peur

À partir du niveau 3, vous étudiez la façon d'employer la peur à votre avantage en plein combat. Lorsque vous participez à un duel, les dés de danger attribués à votre adversaire sont des d8 si vous ne le terrorisez pas, des d10 dans le cas contraire.

Se nourrir de la panique

À partir du niveau 7, vous apprenez à tirer le meilleur parti de la peur de votre adversaire. Lorsque vous attaquez une créature terrorisée, vous recevez un bonus aux dégâts égal à votre modificateur de Charisme. De plus, lorsque vous participez à un duel et terrorisez votre adversaire, ce dernier se voit attribuer deux d10 de danger.

INSPIRATION

PERCEPTION PASSIVE (SAGESSE)

12

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

Rokugani, rokugani de cour

Nécessaire d'encre invisible, nécessaire d'entretien de sabre, nécessaire de peinture, armes courantes et armes de guerre

ATTAQUES

NOM	BONUS D'ATT	DÉGÂTS/TYPE	PROPRIÉTÉS
Wakizashi	+7	1d6 + 3 dégâts tranchants	Finesse, légère, lancer (3/9)
Katana	+7	1d8 + 3 dégâts tranchants	Finesse, polyvalente
Dagues (4)	+7	1d4 + 3 dégâts perforants	Finesse, légère, lancer (6/18)

Nom du personnage **Rini**

Nom du joueur

Classe & niveau Bushi, 10

Archétype Maître d'armes samurai

Affiliation Cour de la voie de la malice

Espèce Yokai Chauve-souris, Égaré

Alignement Chaotique neutre

Points d'expérience

Aventures à Rokugan

FORCE

+0
10

DEXTÉRITÉ

+6
22

CONSTITUTION

+5
20

INTELLIGENCE

+0
11

SAGESSE

+4
18

CHARISME

+2
14

BONUS DE MAÎTRISE

+4

JETS DE SAUVEGARDE

- +0 Force
- +10 Dextérité
- +9 Constitution
- +0 Intelligence
- +8 Sagesse
- +6 Charisme

COMPÉTENCES

- +6 Acrobaties (Dex)
- +0 Arcanes (Int)
- +8* Athlétisme (For)
- +10 Discrétion (Dex)
- +12* Dressage (Sag)
- +6 Escamotage (Dex)
- +8* Histoire (Int)
- +2 Intimidation (Cha)
- +0 Investigation (Int)
- +4 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +4 Perception (Sag)
- +4 Perspicacité (Sag)
- +2 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- +2 Représentation (Cha)
- +6 Supercherie (Cha)
- +4 Survie (Sag)

CLASSE D'ARMURE

17

INITIATIVE

+6

VITESSE

9 m

POINTS DE VIE ACTUELS

Maximum de points de vie 120

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

DÉS DE VIE

Total 10d12

JDS CONTRE LA MORT

Succès ○○○
Échecs ○○○

ÉQUIPEMENT

Nécessaire d'encre invisible, tente (de base), carquois, pierre à aiguiser, feuilles de saule (20 flèches)

Armure de soie
Réduit de 3 les dégâts perforants non magiques reçus par le porteur.

Bulbes bourdonnants (3 flèches)
Ces flèches sont dotées d'une tête sculptée qui produit un bruit fort pouvant servir de signal d'alarme. Un bulbe bourdonnant peut être entendu jusqu'à 150 m

Monnaie 4 koku, 5 bu, 12 zeni

de tout point de son vol. S'il touche une créature, il lui inflige 1 dégât contondant.

Perce-armures (5 flèches)
La pointe de ces flèches est dentelée, afin de leur permettre de transpercer les protections. Lorsqu'une perce-armure touche une créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir l'état distrait (-2 à la CA, état éliminé après qu'elle a été touchée par une attaque) pendant 1 minute.

APTITUDES, TRAITS ET DONS

Arpenteur des rêves

Lors d'un repos long, vous pouvez vous rendre au royaume des rêves pour y découvrir des présages sur l'avenir, grâce à l'invocation *interpréter les présages* (cf. page 275), à laquelle vous procédez après avoir fini ce repos. Vous obtenez autant de faveurs bonus à dépenser sur les renforcements de cette invocation que votre bonus de maîtrise.

Techniques martiales et postures de combat

Aux niveaux supérieurs, vous accédez à de nouvelles techniques martiales choisies dans la liste qui débute en page 253 du livre de base. Le nombre de techniques martiales que vous connaissez augmente avec votre niveau de bushi, comme indiqué dans la colonne Techniques martiales de la table du bushi. Vous ne pouvez utiliser chaque technique martiale qu'une fois par tour.

Chaque posture dispose de ses propres forces et vous confère un bonus particulier, ainsi qu'une nouvelle façon d'obtenir des points de concentration. Vous ne pouvez jamais avoir plus d'une posture de combat active.

Lorsque vous déterminez votre initiative, choisissez la posture adoptée. Vous pouvez changer de posture en y consacrant la totalité de votre déplacement ou une action. Les postures ne servent que pendant les combats. Choisissez deux postures maîtrisées dans la liste suivante :

Posture des braves, posture de la montagne, posture de la rivière, posture du saule (voir p. 49 du livre de base).

Clarté soudaine

À partir du niveau 2, vous pouvez rapidement vous recentrer sur le champ de bataille afin de prendre en considération les risques que vous courez et les occasions qui s'offrent à vous. Au début de votre tour et par une action libre, vous pouvez utiliser cette aptitude pour gagner 1 point de concentration par créature hostile que vous percevez dans un rayon de 3 m de vous. Vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude avant d'avoir fini un repos court ou long.

À partir du niveau 9, lorsque vous utilisez cette aptitude, vous recevez également 3d6 points de vie temporaires. À partir du niveau 17, vous recevez 3d12 points de vie temporaires au lieu de 3d6.

Attaque Supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous effectuez l'action *Attaquer* lors de votre tour.

Instinct du vétéran

À partir du niveau 6, vous devenez expert dans l'art de vous préparer face aux dangers que vous avez déjà rencontrés. Lorsque vous utilisez la technique martiale *esquiver la tempête*, vous pouvez utiliser cette aptitude pour obtenir une résistance à tous les types de dégâts qu'inflige l'attaque, et ce, pendant 1 minute. Cette réduction s'applique à cette attaque avant la réduction de dégâts offerte par *esquiver la tempête*.

Vous ne pouvez pas réutiliser cette aptitude avant d'avoir fini un repos court ou long.

Sens aiguisés

À partir du niveau 10, votre entraînement vous permet de réagir à l'instinct face au danger. Au début d'un combat, avant l'action du premier personnage, vous pouvez effectuer l'action *Esquiver*, même si vous êtes surpris.

INSPIRATION

PERCEPTION PASSIVE (SAGESSE)

14

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

Rokugani, rokugani de cour

Nécessaire d'encre invisible, nécessaire d'entretien de sabre, nécessaire de peinture, armes courantes et armes de guerre

ATTAQUES

NOM	BONUS D'ATT	DÉGÂTS/TYPE	PROPRIÉTÉS
Dagues (2)	+10	1d4 + 6 dégâts perforants	Finesse, légère, lancer (6/18)
Arc long +1	+11	1d8 + 7 dégâts perforants	Munitions (portée 45/180), lourde, à deux mains