




ARCHER


 **ITTE.** Ton aventurier est d'une grande précision, capable de tirer à l'arc en toutes circonstances, même à cheval. Les lumières faibles ne le gênent guère, non plus que les intempéries. Il est même tout à fait compétent avec une arquebuse dans les mains, mais ne profite guère de ses capacités à cause des temps de rechargement interminables.


 **TIR RAPIDE** (2 +niveau). Au prix d'une manœuvre, ton aventurier effectue une attaque avec son arme à distance.


 **DANS LE MILLE** (1PA). *Ton aventurier relance un jet de combat avec une arme à distance, cette fois avec avantage.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

ASCÈTE


 **SÔ.** Ton aventurier a connu les interminables séances de méditation dans les temples, les longs mois de jeûne, les durs travaux du monastère qui fortifient le corps et l'âme et les pèlerinages mendiants des moines. Il sait aussi les soins du corps et les gestes d'encouragement qui redonnent du baume au cœur et du courage dans les membres.


 **SOINS MINEURS** (2 +niveau). Ton aventurier rend, au toucher et en action libre, 1d8 +niveau points de vie à une créature vivante. De plus il ajoute son niveau à toute récupération de points de vie durant un répit, pour tous ses compagnons.


 **INALTÉRABILITÉ** (1PA). *Ton aventurier réussit automatiquement un jet de sauvegarde de son choix.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

DUR À CUIRE


 **MAKIWARA.** Ton aventurier a subi un entraînement long et exigeant, dans des conditions particulièrement difficiles, dans le froid et sous la canicule, sans protection ni vêtement, jusqu'à aguerrir son corps aux pires tourments. Il n'y a pas grand-chose qui lui crée de l'inconfort ou de la gêne.


 **RIEN SENTI** (2 +niveau). Ton aventurier réduit de moitié les dégâts d'une attaque physique ou magique.


 **DUR AU MAL** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ignore tous les dégâts causés par les contusions.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

EXÉCUTEUR


 **REIKOKINA.** Ton aventurier ne fait pas de quartier à ses ennemis. C'est autant une question de survie que d'efficacité. Il a appris à viser les points faibles, les articulations, les centres nerveux, le réseau artériel pour provoquer les dégâts les plus importants dans le moins de temps possible.


 **HARCÈLEMENT** (2 +niveau). Ton aventurier ajoute 1d8 +niveau aux dégâts qu'il inflige à une cible (blessures et contusions).


 **COUP PUISSANT** (1PA). *Ton aventurier ajoute aux dégâts initiaux de son attaque un nombre de d8 supplémentaires égal à 1 +demi-niveau. Ces dégâts additionnels ne sont pas modifiés par les conditions qui affectent les dégâts initiaux, comme un 20 naturel.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9


GARDE DU CORPS


 **YOJIMBO.** Ton aventurier est engagé pour prendre soin et protéger ceux qui ne se sentent pas en sécurité – à juste titre et bien souvent par leur faute. Il est toujours attentif aux menaces, les yeux en constant mouvement, lisant les attitudes et anticipant les problèmes et les dangers.


 **PROTECTION RAPPROCHÉE** (Permanent). Ton aventurier bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre la surprise et contre tous les effets magiques et toxines qui visent à endormir sa vigilance ou détourner son attention. En combat, il bénéficie de 1d4 +niveau points de vie temporaires par tour.

 **DERRIÈRE MOI** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, quand il se trouve à 6 pas ou moins d'un client ou d'un compagnon, ton aventurier peut choisir de subir tout ou partie des dégâts à sa place, quelle que soit leur origine (corps-à-corps ou distance). Les dégâts qu'il reçoit ainsi sont réduits de moitié.*

MAÎTRE


 **SENSEI.** Ton aventurier est un maître du sabre, aguerri, discipliné, qui consacre ses journées à quêter la perfection du geste et cet instant unique où l'esprit et le corps se fondent dans la lame comme avec le cosmos.


 **MILLE FOIS RÉPÉTÉ** (Permanent). Ton aventurier bénéficie d'un bonus égal à 1 +demi-niveau aux jets de combat et +1d4 aux dégâts avec sa technique de combat au sabre.


 **PARFAITE LUMIÈRE** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier a toujours l'initiative s'il le désire, contre n'importe quels adversaires.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

PIEDS LÉGERS


 **ASHIGARU.** Ton aventurier a suivi les entraînements des fantassins du rang, habituellement armés de vouges et de piques, qui forment le gros des troupes des seigneurs. Il y a appris à se déplacer rapidement, mais aussi à prendre soin de sa précieuse armure et de ses compagnons.


 **MANŒUVRES RAPIDES** (Permanent). Ton aventurier effectue deux manœuvres par tour (au lieu d'une seule), conservant le bonus tactique si au moins l'une de ses manœuvres est un déplacement qui respecte les règles d'engagement. Il peut effectuer son action à n'importe quel moment avant ou après les manœuvres ou entre elles.


 **PRENDS GARDE** (1PA). *Ton aventurier réduit de moitié les dégâts d'une attaque contre l'un de ses alliés qui, prévenu à temps, tente une sorte de parade de dernière seconde.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

PUGILISTE


 **BUDOKA.** Ton aventurier est un spécialiste du bujutsu, ces techniques d'arts martiaux à mains nues développées par les samourais et enseignées en secret parmi le peuple, toutes en clefs, en projections, en déflexions et en coups de poings et de pieds. Il peut affronter des adversaires armés et, à moins ce soit un acte volontaire, il ne peut jamais les tuer, même par accident.


 **À MAINS NUES** (2 +niveau). Ton aventurier ajoute 1d4 au résultat d'un jet de combat, de manière à tenter de battre la défense de son adversaire. Il ajoute aussi le résultat du dé aux dégâts (blessures et contusions).


 **PROJECTIONS AUTOMATIQUES** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, tout truc de combat que ton aventurier parvient à placer s'accompagne d'une projection de l'adversaire (déplacement forcé et mise à terre).*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

SABREUR

 **BUSHI.** Ton aventurier est un bushi bien entraîné, qui sait le maniement du sabre et l'étiquette en usage tant dans les salons que sur les champs de bataille, sabrant ses nombreux adversaires avec une certaine efficacité et capable de mener des troupes au combat.

 **COUPS RAPIDES** (2 +niveau) Ton aventurier effectue une attaque avec son arme de corps à corps au prix d'une manœuvre.

 **NE JAMAIS ÉCHOUER** (1PA). *Ton aventurier relance un jet de combat avec une arme de corps à corps, cette fois avec avantage.*

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9