

Robun

NOM DU PERSONNAGE

Moine niveau 3

CLASSE & NIVEAU

Nezumi

RACE

Criminel/Espion

HISTORIQUE

Chaotique neutre

ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

POINTS D'EXPÉRIENCE

**FORCE**  
10  
+0

**DEXTÉRITÉ**  
16  
+3

**CONSTITUTION**  
13  
+2

**INTELLIGENCE**  
12  
+1

**SAGESSE**  
15  
+3

**CHARISME**  
9  
-1

**INSPIRATION**

+5 **BONUS DE MAÎTRISE**

+2 Force  
 +5 Dextérité  
 +1 Constitution  
 +1 Intelligence  
 +2 Sagesse  
 -1 Charisme

**JETS DE SAUVEGARDE**

+5 Acrobaties (Dex)  
 +1 Arcanes (Int)  
 +2 Athlétisme (For)  
 +5 Discrétion (Dex)  
 +2 Dressage (Sag)  
 +3 Escamotage (Dex)  
 +2 Histoire (Int)  
 -1 Intimidation (Cha)  
 +2 Intuition (Sag)  
 +2 Investigation (Int)  
 +2 Médecine (Sag)  
 +2 Nature (Int)  
 +3 Perception (Sag)  
 -1 Persuasion (Cha)  
 +1 Religion (Int)  
 -1 Représentation (Cha)  
 +3 Survie (Sag)  
 +1 Tromperie (Cha)

**COMPÉTENCES**

15 **CA**

+3 **INITIATIVE**

20 **VITESSE**

Maximum de points de vie 21

21 **POINTS DE VIE ACTUELS**

**POINTS DE VIE TEMPORAIRES**

Total 3

D8 **DÉS DE VIE**

SUCCÈS ○○○○

ÉCHECS ○○○○

JdS CONTRE LA MORT

NOM	BONUS D'ATT	DÉGÂTS / TYPE
Attaque à mains nues	+5	1D6+3 contondant
Saï	+5	1D6+3 perforant
Kunaï	+5	1D4+3 perforant

**ATTAQUES ET INCANTATIONS**

J'ai toujours un plan de secours si jamais les choses devaient mal tourner.

**TRAITS DE PERSONNALITÉ**

Ne jamais faire disparaître la cible d'un collègue.

**IDÉAUX**

- Yutari : ami d'enfance  
- Aika et Tahata : collègues d'unité spéciale  
- Réfugiés de Nezuma

**LIENS**

Mon sang ne fait qu'un tour quand on s'en prend aux faibles et aux opprimés.

**DÉFAUTS**

**Capacités de classe :**  
- Défense sans armure :  
Dès le niveau 1, tant que vous n'êtes équipé ni d'une armure, ni d'un bouclier, votre CA est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Sagesse.

- Arts martiaux  
Vous pouvez utiliser votre DEX au lieu de votre FOR pour vos jets d'attaque et de dégâts, seulement si vous êtes à mains nues ou ne maniez que des armes de moine et que vous n'êtes équipé ni d'armure ni de bouclier. Vous pouvez lancer un D4 à la place des dégâts normaux de votre attaque.  
Lorsque vous utilisez l'action Attaquer pendant votre tour, vous pouvez effectuer une attaque à mains nues en tant qu'action bonus.

- Ki  
Trois fois entre chaque repos vous pouvez dépenser des points de ki pour déclencher diverses capacités.

**Défense patiente**  
Vous pouvez dépenser 1 point ki pour utiliser l'action Esquiver via une action bonus au cours de votre tour.

**Déluge de coups**  
Au cours de votre tour, dépensez 1 point ki pour effectuer deux attaques à mains nues via une action bonus.

**Déplacement aérien**  
Dépensez 1 point ki pour utiliser l'action Se Désengager ou l'action Foncer via une action bonus au cours de votre tour, de plus votre distance de saut est doublée pour le tour.

- Parade de projectiles  
En tant que réaction vous pouvez dévier les projectiles d'une attaque à distance qui vous cible. Les dégâts que vous subissez de l'attaque sont réduits de 1d10 + 6. Si vous réduisez les dégâts à 0, vous pouvez attraper le projectile et dépenser 1 point ki pour effectuer une attaque à distance avec cette arme ou cette munition.

- Voie de l'ombre :  
Arts des ombres  
Vous pouvez utiliser votre ki pour reproduire les effets de certains sorts. Par une action, vous pouvez dépenser 2 points ki pour lancer Ténèbres, Vision dans le noir, Passage sans trace ou Silence, sans avoir besoin de fournir les composantes matérielles. De plus, vous gagnez le sort mineur Illusion mineure si vous ne le connaissez pas déjà.

12 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

- Armures : aucune  
- Armes : armes courantes, épée courte  
- Outils : outils de calligraphie, fléchettes, outils de voleur.  
- Langues : commun, nezumi, jargon des voleurs.

**AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES**

Antitoxine 1  
 Bombe 1  
 Feu grégeois 2  
 Grenade fumigène 2  
 Poison 2  
 Livre, encre, pinceau, étui à parchemins  
 15  
 Habit civil  
 Pied de biche

**ÉQUIPEMENT**

**Capacités et traits**



# Robun

NOM DU PERSONNAGE

23 ans	Medium/Petite	41 kg
ÂGE	TAILLE	POIDS
Bleu	Blanche	rasé
YEUX	PEAU	CHEVEUX

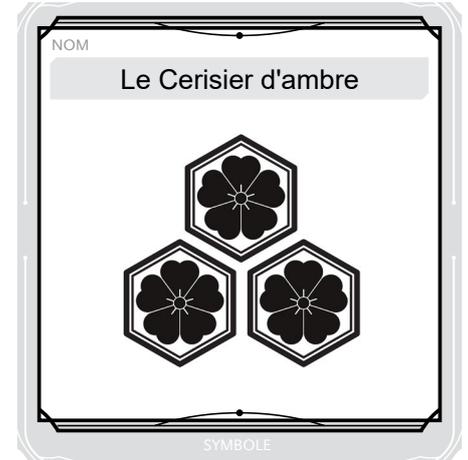
Humanoïde ressemblant à un rat à fourrure blanche. Iel porte un équipement léger et des habits facilitant le camouflage.



APPARENCE DU PERSONNAGE

L'ordre du Cerisier d'ambre :

Unité spéciale du palais impérial d'Eiganjo. Composée de personnes triées avec soin pour former un groupe d'élite, réunissant diverses compétences. On leur assigne des missions qui nécessitent d'aller généralement au delà des murs de la cité.



ALLIÉS ET ORGANISATIONS

Son village a été massacré par un groupe d'ogres adoreurs de démons, sa famille a dû se réfugier à la capitale et trouver des moyens pas toujours légaux pour survivre. Robun a pu sortir de la misère en intégrant le Cerisier d'ambre, c'est lors de son entraînement aux arts martiaux qu'iel a rencontrée Yurari, partageant ensemble une passion pour la lecture. Iel a du mal à faire équipe avec Tahata, du fait qu'elle ait collaborée avec des ogres à une autre époque, mais avec le temps peut-être que...

HISTOIRE DU PERSONNAGE

Traits Nezumi :

Vision dans le noir :

Habitant dans des marécages crépusculaires et agissant sous l'ombre de l'obscurité, vous pouvez voir dans la pénombre à moins de 20 mètres comme s'il s'agissait d'une lumière brillante, et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une lumière tamisée, seulement en nuances de gris.

Nezumi Cunning :

Sachant que vous avez les meilleures chances de victoire contre une cible inconsciente, vous vous êtes entraîné pour être meilleur pour tuer vos ennemis avant qu'ils ne vous voient. Vous avez l'avantage sur les attaques contre les ennemis qui sont surpris.

Agile :

Votre corps léger et votre dextérité innée vous donnent l'avantage sur les jets de sauvegarde de Dextérité. Vous maîtrisez l'acrobatie et la furtivité.

CAPACITÉS ET TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

TRÉSOR

# Bombes et autres consommables de Robun

## Antitoxine

Une créature qui boit cette fiole de liquide obtient un avantage sur les jets de sauvegarde contre le poison pendant 1 heure. Cet objet n'a aucun effet sur les morts-vivants et les créatures artificielles.

## Bombe

En tant qu'action, un personnage peut allumer cette bombe et la lancer à un point jusqu'à 20 mètres de distance. Chaque créature à moins de 1,5 mètres de ce point doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou subir 3d6 dégâts de feu.

## Feu grégeois

Ce liquide gluant et collant s'enflamme au contact de l'air. Vous pouvez utiliser une action pour lancer la flasque jusqu'à une distance de 6 mètres. La flasque se brise à l'impact. Il s'agit d'une attaque à distance contre une créature ou un objet, et vous devez considérer le feu grégeois comme une arme improvisée. Si vous touchez votre cible, celle-ci subit 1d4 dégâts de feu au début de chacun de ses tours. La cible peut mettre fin à cet effet et tenter d'éteindre les flammes en utilisant son action pour faire un test de Dextérité DD 10.

## Grenade fumigène

En tant qu'action, un personnage peut lancer une grenade à un point jusqu'à 20 mètres de distance. Avec un lance-grenades, le personnage peut propulser la grenade jusqu'à 40 mètres de distance.

Un tour après l'atterrissage d'une grenade fumigène, elle émet un nuage de fumée qui crée une zone fortement obscurcie dans un rayon de 6 mètres. Un vent modéré disperse la fumée en 4 tours ; un vent fort le disperse en 1 round.

## Poison

Un personnage peut utiliser le poison qui se trouve dans cette fiole pour enduire la lame d'une arme tranchante ou perforante, ou jusqu'à trois munitions. Il vous faut utiliser une action pour appliquer le poison. Une créature touchée par l'arme ou la munition empoisonnée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou subir 1d4 dégâts de poison. Une fois qu'il est appliqué, le poison reste efficace pendant 1 minute avant de sécher.

# Grimoire de la Voie des Ombres

## NIVEAU 2

### PASSAGE SANS TRACE

*niveau 2 - abjuration*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : personnelle

**Composantes** : V, S, M (les cendres de la combustion d'une feuille de gui et d'une brindille d'épinette)

**Durée** : concentration, jusqu'à 1 heure

Un voile d'ombres et de silence émane de vous, vous protégeant, ainsi que vos compagnons, de la détection. Pour la durée du sort, chaque créature que vous choisissez et se trouvant à 9 mètres de vous (vous y compris) a un bonus de +10 aux jets de Dextérité (Discrétion) et ne peut pas être pistée, sauf par des moyens magiques. Une créature qui reçoit ce bonus ne laisse ni piste ni trace de son passage.

### SILENCE

*niveau 2 - illusion (rituel)*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 36 mètres

**Composantes** : V, S

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Pour la durée du sort, aucun son ne peut être créé au sein (ou passer à travers) d'une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le point que vous choisissez dans la portée du sort. Toute créature ou objet se trouvant entièrement à l'intérieur de la sphère est immunisé contre les dégâts de tonnerre et les créatures sont en plus assourdies.

Lancer un sort qui comprend une composante verbale à l'intérieur de la sphère est impossible.

### TÉNÈBRES

*niveau 2 - évocation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : 18 mètres

**Composantes** : V, M (des poils de chauve-souris et une goutte de goudron ou un morceau de charbon)

**Durée** : concentration, jusqu'à 10 minutes

Des ténèbres magiques s'étendent d'un point de votre choix dans la portée du sort pour remplir une sphère de 4,50 mètres de rayon pour la durée du sort. Ces ténèbres contournent les coins. Une créature avec la vision dans le noir ne peut percer ces ténèbres et une lumière non magique ne peut y éclairer.

Si le point choisi est un objet que vous portez ou qui n'est pas porté ou transporté, les ténèbres émanent de l'objet et elles se déplacent avec lui. Recouvrir complètement la source des ténèbres avec un objet opaque, comme un bol ou un casque, bloque les ténèbres.

Si n'importe quelle portion de ce sort chevauche une portion de lumière créée par un sort de niveau 2 ou moins, le sort de lumière est alors dissipé.

### VISION DANS LE NOIR

*niveau 2 - transmutation*

**Temps d'incantation** : 1 action

**Portée** : contact

**Composantes** : V, S, M (soit une pincée de carotte séchée, soit une agate)

**Durée** : 8 heures

Vous touchez une créature consentante pour lui conférer la capacité de voir dans le noir. Pour la durée du sort, cette créature obtient la vision dans le noir (portée 18 mètres).