



Profession : Ninja

dimanche 10 février 2002, par [Mathieu Hatt](#)

Une nouvelle profession pour RMSS/RMFRP fait son apparition avec cet article. Un petit vagabondage dans les terres orientales ?

Les Ninjas sont des non-utilisateur de magie, spécialisés dans le combat non armé et dans les compétences de discrétion. Cependant, ils sont plus aptes à développer les compétences armées que les guerriers-moines (Warrior Monk). Ils sont l'équivalent des Rogues (mélange de Fighter et de Thief), mais en prenant le Warrior Monk à la place du Fighter.

« *Je peux escalader des murs à-pic et entrer par la plus petite ouverture. Je suis une ombre. Vos ennemis ne me verront pas, pas avant qu'il soit trop tard.* »

Prime Stats : Agility and Self Discipline.

NINJA SPELL LISTS

The Ninja has no base list, though he may learn (at a high development point cost) spells from his chosen realm of magic.

PROFESSION BONUSES

Athletic * Gymnastic	+5
Self Control	+10
Awareness Group	+5
Subterfuge Group	+10
Body Development	+5

Weapon Group	+5
Martial Arts Group	+10

SKILLS AND SKILLS CATEGORIES

Armor * Heavy	10
Armor * Light	9
Armor * Medium	10
Artistic * Active	2/5
Artistic * Passive	2/5
Athletic * Brawn	3/5
Athletic * Endurance	2/7
Athletic * Gymnastics	1/3
Awareness * Perceptions	2/6
Awareness * Searching	1/5
Awareness * Senses	2/5
Body Development	4/8
Combat Maneuvers	4/11
Communications	3/3/3
Crafts	4/10
Directed Spells	20
Influence	2/6
Lore * General	1/3
Lore * Magical	6
Lore * Obscure	3/7
Lore * Technical	2/5
M.A. Combat Maneuvers	4/9



Martial Arts * Strikes	2/4
Martial Arts * Sweeps	2/4
Outdoor * Animals	2/5
Outdoor * Environmt	2/6
Power Awareness	7
Power Manipulation	16
PP Development	15
Science * Basic	3/6
Science * Specialized	12
Self Control	1/5
Special Attacks	2/7
Special Defenses	5/10
Subterfuge * Attacks	3/6
Subterfuge * Mechanics	2/5
Subterfuge * Stealth	1/4
Technical * General	2/5
Technical * Professionnal	4
Technical * Vocationnal	4/6
Urban	2/4
Weapon Category 1	3/4
Weapon Category 2	4/7
Weapon Category 3	6
Weapon Category 4	6
Weapon Category 5	6
Weapon Category 6	10
Weapon Category 7	10

Everyman Skills : Lock Lore, Duping, Sense Ambush, Silent Kill.

Occupationnal Skills : none

Restricted Skills : Channeling (if the character's chosen realm is not channeling).

SPELL DEVELOPMENT

Open List (1-5)	18
Open List (6-10)	36

Open List (11-15)	54
Open List (16-20)	72
Open List (21+)	90
Close List (1-5)	30
Close List (6-10)	60
Close List (11-15)	90
Close List (16-20)	120
Close List (21+)	150

TRAINING PACKAGES

Adventurer	29
Amateur Mage	39
Animal Friend	27
Assassin	20
Berserker	27
Burglar	18
City Guard	20
Cloistered Academic	29
Con Man	20
Crafter	24
Crusading Academic	29
Cut Purse	20
Detective	20
Diplomat	28
Doctor	23
Explorer	27
Guardian	30
Herbalist	23
Highwayman	21
Hunter	28
Knight	31
Loremaster	28
Martial Artist	26
Mercenary	31
Merchant	25



Performer	28
Philosopher	32
Sailor	19
Scout	22
Shaman Priest	33
Soldier	26

Spy	25
Traveller	12
Wanderer	28
Weapon Master	40
Zealot	25

other TPs costs : (cost thief+cost warrior-monk) / 2