DUNGEONS & DRAGONS®

L'ART DE LA GUERRE™

Codex Guerriers, Maîtres de guerre, Rôdeurs et Voleurs

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • David Noonan • Robert J. Schwalb • Chris Sims

DUNGEONS & DRAGONS®

L'ART DE LA GUERRE™

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Rob Heinsoo • David Noonan • Chris Sims • Robert J. Schwalb

Introduction

Armure et bouclier, arc et épée, discrétion et ingéniosité, tactique et commandement ; telles sont les armes du combattant, même s'il lui arrive d'en préférer certaines à d'autres, en raison notamment de sa formation et de ses penchants naturels. Tous les combattants de légende développent des pouvoirs martiaux tels qu'on les compare à de véritables facultés magiques. Ces individus sont en quête permanente d'un avantage ou d'une technique incarnant leur manière de combattre.

Et c'est bien là le sujet de cet ouvrage.

En effet, ce manuel est consacré aux plus formidables exploits et aux ruses les plus tordues. Vous y trouverez de nouvelles options de création, mais aussi de nouvelles alternatives visant à peaufiner votre rôle de guerrier, maître de guerre, rôdeur ou voleur. Les membres d'autres classes trouveront certainement dans ces pages le talent de multiclassage de leurs rêves, mais tout le reste est destiné aux personnages martiaux, afin que de nouveaux horizons s'ouvrent à eux.

Utilisation de ce supplément

Comme vous le montre la table des matières, *L'Art de la Guerre* offre un chapitre par classe. Que vous jouiez un personnage d'une classe ou souhaitiez en créer un, tout ce que vous avez à faire est de vous reporter au chapitre en question, où vous découvrirez de nouvelles options de création, des aptitudes de classe, des pouvoirs et des voies parangoniques. Le dernier chapitre de ce guide propose quant à lui quelque deux cents talents inédits qui vous pousseront vers de nouvelles prouesses martiales, sans oublier une dizaine de destinées épiques.

L'Art de la Guerre™ permet de jouer un personnage débutant avec une nouvelle option de création et de choisir des pouvoirs le définissant plus précisément, mais également de faire évoluer un personnage existant en le dotant de talents spécifiques, comme ceux qui s'accompagnent de prérequis de classe et de race. Enfin, les voies parangoniques qui vous sont proposées vous permettront d'exprimer pleinement le style dont vous avez toujours rêvé pour votre personnage.

Revisiter votre personnage

Cela arrive. Vous jouez votre personnage martial depuis un certain temps et soudain, *L'Art de la Guerre* fait son apparition, vous dévoilant de nouvelles perspectives, des options sur lesquelles votre choix se serait porté si vous en aviez eu connaissance plus tôt.

Pas de panique ! Plusieurs solutions s'offrent à vous. Pour commencer, les règles d'échange (cf. page 28 du *Manuel des Joueurs*®) permettent aisément de prendre quelques-unes des nouveautés de *L'Art de la Guerre*. Toutefois, si les choses ne vont pas assez vite à votre goût, parlez-en franchement à votre MD et aux autres joueurs afin de retravailler votre personnage. Avec un peu de chance, vous pourrez le réviser afin qu'il corresponde pleinement à vos souhaits sans pour autant nuire à la campagne. Du reste, le MD fera peut-être même en sorte que les modifications soient intégrées à l'histoire. Maintenant, si cela s'avère trop compliqué, une sortie en grande pompe sera peut-être l'occasion de faire vos adieux à votre ancien personnage pour en créer un nouveau.

Table des matières

1 : GUERRIER 4
Nouvelles options de création de guerrier 6
Nouvelles aptitudes de classe 6
Nouveaux pouvoirs de guerrier 7
Nouvelles voies parangoniques 24

2 : MAÎTRE DE GUERRE 36
Nouvelles options de création de maître de guerre 38
Nouvelles aptitudes de classe 39
Nouveaux pouvoirs de maître de guerre 39
Nouvelles voies parangoniques 54

3 : RÔDEUR 66
Nouvelle option de création de rôdeur . 68
Nouvelle aptitude de classe 68
Catégories de bêtes 69
Nouveaux pouvoirs de rôdeur 72
Nouvelles voies parangoniques 88

4 : VOLEUR 100
Nouvelles options de création de voleur 102
Nouvelle aptitude de classe 103
Nouveaux pouvoirs de voleur 103
Nouvelles voies parangoniques 118

5 : OPTIONS MARTIALES 130
Nouveaux talents 132
Talents héroïques 132
Talents parangoniques 140
Talents épiques 145
Talents de multiclassage 149
Destinées épiques 150
Combattant immortel 150
Déicide 151
Général de légende 152
Idéal martial 153
Maître stratège 154
Parfait assassin 155
Rempart de l'éternel 156
Seigneur des bêtes 157
Soldat d'adamantium 158
Vagabond des ténèbres 158

CHAPITRE 1

GUERRIER

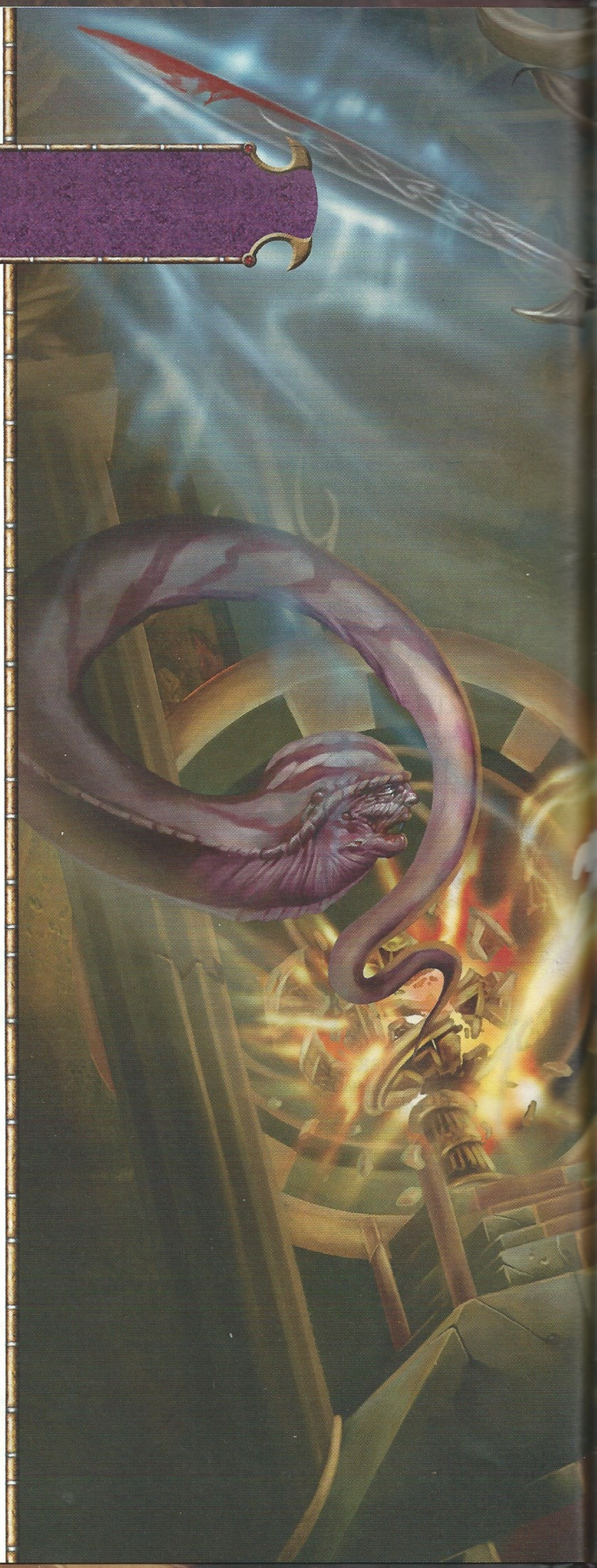
« Des colonnes ? Des pelotons ? Des formations ? Écoutez : si je suis ici, c'est pour tuer ce qui nous tombe dessus, pas pour avancer au pas. Je me charge d'abattre les méchants et comme ça, vous restez en vie. D'accord ? »

LE GUERRIER compte sur son entraînement et son talent pour constituer un bon défenseur. Telle est la voie classique du soldat. Mais telle n'est pas celle de tous les guerriers. Peut-être préférez-vous canaliser votre colère et votre soif de sang pour mieux défier vos adversaires malgré les coups qui font mal ? À moins que vous ne maniiez deux armes à la fois pour porter des attaques pleines d'audace ? Selon ces approches, c'est l'attaque qui constitue la meilleure défense.

Mais le domaine des guerriers hétérodoxes ne se limite pas aux techniques spécialisées. Les systèmes de combat sont aussi nombreux que les armes et les individus qui les emploient. Votre voie pourra vous apparaître plus clairement si vous vous cantonnez à une arme ou un style, d'autant que certains exploits se prêtent plus particulièrement à certaines méthodes de combat.

Que vous soyez un soldat paré d'écailles équipé d'une épée et d'un bouclier, un sauvage tatoué maniant la hache, un combattant brandissant deux armes ou quelque autre type de guerrier, ce chapitre vous concerne. Vous y trouverez ce qui suit :

- **Nouvelles options de création :** le guerrier téméraire et le guerrier impétueux proposent deux styles de combat permettant de protéger vos alliés tout en terrassant vos ennemis.
- **Nouvelles aptitudes de classe :** deux alternatives pour consacrer votre guerrier à l'une des nouvelles options de création.
- **Nouveaux pouvoirs :** vos adversaires apprendront à vous craindre un peu plus, en raison notamment d'exploits qui rendent vos attaques de base et vos charges encore plus redoutables.
- **Nouvelles voies parangoniques :** une dizaine de voies parangoniques inédites vous mèneront sur le chemin de la gloire.



GONZALO FLORES

NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION DE GUERRIER

Ce chapitre propose deux nouvelles options de création de guerrier qui recourent à des styles de combat différents : le guerrier téméraire et le guerrier impétueux.

Guerrier téméraire

Vous êtes un combattant imprévisible et vous comptez sur l'adrénaline pour vous aider à vous tirer d'embarras. Rares sont les aspects de la vie qui vous animent autant que le cœur de la bataille, surtout quand les coups adverses attisent votre furie. Vos ennemis regrettent vite leurs actes quand vous brandissez votre arme dévastatrice, qu'il s'agisse d'une hache, d'une masse d'armes, d'un marteau ou d'un pic. Vous misez tout sur la Force, qui vous permet d'asséner des coups redoutables. Vous comptez sur la Constitution pour donner du poids à vos assauts et vous permettre de poursuivre l'affrontement. Comme n'importe quel autre combattant, l'instinct primaire vous permet de vous imposer, si bien que la Sagesse n'est pas à négliger. L'aptitude de classe de vigueur du guerrier téméraire est toute désignée pour cette option de création.

Talent suggéré : Attaque en puissance (talent racial humain : Tenace)

Compétences suggérées : Athlétisme, Endurance, Intimidation

Pouvoirs à volonté suggérés : *broyage jubilatoire**, *coup impétueux**

Pouvoir de rencontre suggéré : *tocsin du guerrier**

Pouvoir quotidien suggéré : *brise-rotule**

* Nouveau pouvoir présenté dans cet ouvrage.

Guerrier impétueux

Plutôt que de vous encombrer d'un bouclier ou d'une arme imposante, vous vous êtes spécialisé dans le maniement d'une arme dans chaque main. C'est en effet pour vous le meilleur compromis ; bien formé, vous pouvez infliger de sérieux dommages et vous comblez l'absence du bouclier par des parades efficaces. La Force reste la pierre angulaire de tout soldat, tandis qu'une bonne vigilance (la Sagesse) est essentielle sur le champ de bataille. Vous comptez également sur votre vitesse, votre agilité et votre aisance de mouvement (la Dextérité) pour accomplir votre boulot. La Constitution vient ensuite, car elle vous permet de tenir contre les adversaires que vos feintes et votre jeu de jambes ne déroutent pas si facilement. L'aptitude de classe de technique de la tempête est faite pour cette option de création.

Talent suggéré : Combat à deux armes (talent racial humain : Persévérance humaine)

Compétences suggérées : Athlétisme, Connaissance de la rue, Intimidation

Pouvoirs à volonté suggérés : *double coup**, *jeu de jambes trompeur**

Pouvoir de rencontre suggéré : *volée autoritaire**

Pouvoir quotidien suggéré : *danse de la tempête**

* Nouveau pouvoir présenté dans cet ouvrage.

NOUVELLES APTITUDES DE CLASSE

Ces aptitudes de classe sont accessibles à tout guerrier désirant explorer un nouveau domaine d'expertise. Vous pouvez en choisir une à la place de l'aptitude de catégorie d'armes favorite.

Technique de la tempête

Lorsque vous utilisez deux armes de corps à corps, vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque des armes ayant la propriété secondaire.

Vous gagnez Défense à deux armes en tant que talent supplémentaire, même si vous ne remplissez pas les prérequis.

Lorsque vous portez une armure légère ou une cotte de mailles et que vous utilisez deux armes, vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts des attaques d'arme de corps à corps et de proximité. Ce bonus passe à +2 pour les armes ayant la propriété secondaire.

Vigueur du guerrier téméraire

Chaque fois qu'un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps ou de proximité, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution (après résolution de l'attaque).

BRIAN HAGAN

Lorsque vous gagnez des points de vie temporaires en touchant avec une attaque accompagnée du mot-clé fortifiant, ceux-ci se cumulent avec tous ceux dont vous disposez déjà.

Lorsque vous portez une armure légère ou une cotte de mailles et que vous disposez de points de vie temporaires, vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts des attaques d'arme de corps à corps et de proximité. Ce bonus passe à +2 si vous utilisez une hache, un marteau, une masse ou un pic.

NOUVEAUX POUVOIRS DE GUERRIER

Le guerrier téméraire et le guerrier impétueux utilisent avant tout ces pouvoirs, mais des guerriers de tout poil les trouveront certainement à leur goût.

Nouveaux mots-clés

Certains des pouvoirs de ce chapitre s'accompagnent de nouveaux mots-clés.

Désarçonnant : si vous êtes formé en Intimidation et que vous infligez des dégâts avec une attaque accompagnée de ce mot-clé, la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les créatures immunisées contre la terreur ne sont pas sujettes à ce malus.

Fortifiant : si vous êtes formé en Endurance, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution lorsque vous touchez avec un pouvoir accompagné de ce mot-clé. Aucun pouvoir fortifiant ne peut conférer de points de vie temporaires plus d'une fois par tour de jeu, même si vous touchez plusieurs fois avec le pouvoir en question ou que vous utilisez plusieurs pouvoirs accompagnés de ce mot-clé dans le même tour de jeu.

Exploits à volonté de niveau 1

Broyage jubilatoire — Guerrier Attaque 1

La sensation de votre arme qui s'écrase sur l'ennemi vous verse du baume au cœur.

À volonté ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.

Coup impétueux — Guerrier Attaque 1

Mugissant un cri de guerre, vous engagez tout votre corps dans votre coup.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Effet : vous donnez un avantage de combat à la cible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Double coup — Guerrier Attaque 1

Vous frappez sans attendre et enchaînez aussitôt, infligeant deux blessures à l'ennemi.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] dégâts par attaque.
Augmentation des dégâts à 2[A] au niveau 21.

Jeu de jambes trompeur — Guerrier Attaque 1

Vous harcelez l'adversaire avant de battre en retraite en l'attirant dans votre sillage.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Vous pouvez vous décaler de 1 case et faire glisser la cible dans l'espace que vous quittez.

Exploits de rencontre de niveau 1

Coup de bouclier — Guerrier Attaque 1

Vous renversez votre adversaire d'un coup de bouclier et enchaînez avec un coup.

Rencontre ✦ martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre.
Spécial : si vous êtes nain, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Création et comportement

Comment l'option de création de votre guerrier affecte-t-elle sa personnalité ? On imagine facilement un guerrier défensif, soldat discipliné qui compte sur sa formation tactique pour garder ses compagnons à l'abri du danger. De son côté, le guerrier téméraire ressemblera davantage à un raz-de-marée terrestre se ruant sur l'ennemi sans se soucier des uns et des autres. Les tempêtes d'acier et les guerriers offensifs se retrouveront entre ces deux extrêmes.

Coup perspicace — Guerrier Attaque 1

Votre adversaire dévoile ses faiblesses et votre ruse vous permet d'en profiter.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est en péril, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Longue fente — Guerrier Attaque 1

Vous plongez sur un adversaire qui vous croyait hors de portée.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (allonge +1)
Cible : une créature
Attaque : Force – 1 contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Tocsin du guerrier — Guerrier Attaque 1

Vous abattez votre arme sur l'ennemi et lui retournez les entrailles.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.

Torrent de feintes — Guerrier Attaque 1

Votre enchaînement de feintes et de coups déstabilise les défenses de l'ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible vous donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec deux armes de corps à corps, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Volée autoritaire — Guerrier Attaque 1

Par vos coups dignes d'un serpent, vous obligez deux de vos ennemis à se déplacer à votre guise.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : deux créatures
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), une attaque par cible
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

Exploits quotidiens de niveau 1

Assaut de l'étau — Guerrier Attaque 1

La présence de tant d'ennemis semble submerger votre adversaire, ce qui vous offre l'occasion de porter une attaque dévastatrice.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature que vous prenez en tenaille
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Pour chaque allié adjacent à la cible, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Échec : demi-dégâts.

Brise-rotule — Guerrier Attaque 1

Vous frappez les jambes de l'ennemi et la simple idée de se déplacer lui est douloureuse.

Quotidien ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible est déjà ralentie, elle est en fait immobilisée (sauvegarde annule).
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni ralentie ni immobilisée.

Danse de la tempête — Guerrier Attaque 1

Vous bondissez d'ennemi en ennemi, chacun goûtant à votre lame au passage.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, l'attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case et répéter l'attaque contre une seconde cible. Vous pouvez alors vous décaler de 1 case et répéter l'attaque contre une troisième cible.

Guerriers drakéides

Grâce à leur Force naturellement élevée, les drakéides font d'excellents guerriers offensifs et guerroyeurs effrénés, appliquant leur puissance physique à leur épée ou hache à deux mains. Comme Harann (cf. page 37 du *Manuel des Joueurs*), de nombreux guerriers drakéides s'efforcent de maîtriser leur arme dans leur quête de perfection spirituelle. La voie parangonique de dragon atavique (cf. page 27) représente un guerrier drakéide puisant dans la force du dragon qui est en lui.

Manœuvre du busard — Guerrier Attaque 1

Votre assaut vigoureux fait comprendre à votre adversaire que vous ne le lâcherez pas avant que l'un de vous deux ne soit terrassé.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, si la cible se déplace, vous pouvez au prix d'une réaction immédiate vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Menace persistante — Guerrier Attaque 1

Vous défiez l'adversaire et l'attaquez sans mollir, si bien qu'il est forcé de vous affronter.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient. Aucune marque ne peut supplanter celle-ci.

Exploits utilitaires de niveau 2

Contournement vigilant — Guerrier Utilitaire 2

Saisissant le moment opportun, vous contournez votre adversaire sans baisser la garde.

À volonté ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous choisissez un ennemi adjacent et vous vous déplacez jusqu'à votre VD. Tant que vous terminez votre déplacement dans une case adjacente à l'ennemi en question, votre déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de sa part.

Flancs de fer — Guerrier Utilitaire 2

Vous virevoltez avec votre bouclier en prenant soin de colmater les brèches de votre défense.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Réflexes, et ne donnez pas d'avantage de combat aux créatures qui vous prennent en tenaille.

Guerriers nains

Bien qu'ils ne soient pas aussi forts que les drakéides, les nains cumulent une Constitution et une Sagesse élevées, ce qui en fait d'excellents guerriers. Comme beaucoup de leurs congénères, les guerriers nains apprécient les haches et les marteaux, d'une part pour des raisons culturelles, mais aussi parce que ces armes leur permettent d'exploiter leur Constitution pour infliger des dégâts accrus. Les nains perpétuent une tradition de guerriers défensifs, la voie parangonique de protecteur nain (cf. page 30) illustrant à merveille cet héritage.

BRIAN HAGAN

Issue improvisée — Guerrier Utilitaire 2

Vous attirez l'attention de l'ennemi pour permettre à un allié de s'esquiver.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Elle peut alors vous porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre, avec un malus de -2 au jet d'attaque. Un allié adjacent à la cible peut se décaler jusqu'à sa VD au prix d'une action libre.

Posture défensive — Guerrier Utilitaire 2

Vous adoptez une posture vigilante et contournez prudemment l'adversaire pour mieux lui répliquer.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous êtes ralenti et bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA. Lorsqu'un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate. Vous pouvez mettre un terme à ce pouvoir persistant au prix d'une action libre.

Repositionnement judicieux — Guerrier Utilitaire 2

L'ennemi vous assène un coup, mais vous en profitez pour améliorer votre tactique.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.
Effet : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Exploits de rencontre de niveau 3

Attaque-jauge — Guerrier Attaque 3

D'un coup mesuré, vous trouvez un point faible dans les défenses de votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : lorsque vous effectuez une attaque d'opportunité, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Coup aveuglant — Guerrier Attaque 3

Après ce coup brutal, l'adversaire ne voit plus que des étoiles.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.

Coup du rhinocéros — Guerrier Attaque 3

Vous vous ruez dans la mêlée et fracassez l'adversaire de votre assaut fougueux.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez charger et utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous utilisez un bouclier, le déplacement associé à la charge ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Danse du bouclier — Guerrier Attaque 3

Vous enchaînez une attaque réussie avec un coup de bouclier qui renverse l'ennemi.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Corps à corps** 1
Déclencheur : vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps.
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force + 2 contre Vigueur
Réussite : vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre.

Fente plongeante — Guerrier Attaque 3

Vous bondissez en avant pour asséner un coup rapide.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case avant l'attaque.
Arme : si vous attaquez avec une lame légère ou une lance, vous pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque, ou bien vous décaler de 1 case avant et de 1 case après.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Parade et riposte — Guerrier Attaque 3

Vous parez une attaque et répliquez aussitôt en faisant perdre l'équilibre à votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi vous rate, vous ou un allié, avec une attaque de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible vous donne un avantage de combat, à vous et vos alliés, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 5

Brutale agonie — Guerrier Attaque 5

Votre attaque atteint un point sensible de l'adversaire, qui se tord de douleur.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est hébétée et immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Arme : si vous attaquez avec un fléau, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est ni hébétée ni immobilisée.

Charge de la comète — Guerrier Attaque 5

Vous bondissez vers votre adversaire pour lui asséner un coup retentissant.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez être formé en Athlétisme.
Condition : vous devez charger et utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force + modificateur de Constitution dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Coup immobilisant — Guerrier Attaque 5

Vous rouez l'adversaire de coups, au point qu'il se retrouve à genoux et que vous l'empêchez de bouger.

Quotidien ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à ce que vous ne lui soyez plus adjacent.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Distraction bienvenue — Guerrier Attaque 5

Votre allié distrait l'adversaire. Vous en profitez pour le frapper.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un allié touche la cible avec une attaque de corps à corps, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps jouissant d'un avantage de combat contre cette même cible, une fois par round et au prix d'une action libre.

Insidieuse entaille — Guerrier Attaque 5

Vous parvenez habilement à taillader l'adversaire pour qu'il saigne abondamment et souffre au point de ralentir.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : la cible est ralentie et subit des dégâts continus égaux à 10 + votre modificateur de Dextérité (sauvegarde annule les deux).
Échec : la cible subit des dégâts continus égaux à votre modificateur de Dextérité (sauvegarde annule).
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case, avant et après l'attaque.

Râteau disciplinaire — Guerrier Attaque 5

D'un coup sec, vous faites reculer l'ennemi tout en vous gardant de ses attaques avec votre arme d'hast.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez attaquer avec une arme à allonge.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.
Spécial : si vous êtes éladrin, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que la cible se décale ou effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, vous pouvez vous décaler de 1 case et effectuer une attaque de base de corps à corps contre celle-ci, au prix d'une interruption immédiate.

Exploits utilitaires de niveau 6

Approche habile — Guerrier Utilitaire 6

Vous vous décalez sans attendre pour mieux engager l'ennemi.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases à condition de terminer dans une case adjacente à un ennemi. Si vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez vous décaler de 3 cases.

Comme un roc — Guerrier Utilitaire 6

Votre centre de gravité descend jusqu'au sol et vous serrez les dents. Rien ne vous fera bouger.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, on ne peut vous mettre à terre et, si vous êtes tiré, poussé ou qu'on vous fait glisser, vous pouvez réduire le déplacement forcé de 1 case.

Concentration musculaire — Guerrier Utilitaire 6

La concentration accroît votre capacité à accomplir des prouesses de force.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez aux tests d'Athlétisme et aux tests de Force d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse.

Œil pour œil — Guerrier Utilitaire 6

Un ennemi vous frappe et vous décidez de lui faire payer coûte que coûte.

Quotidien ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre l'ennemi en question jusqu'à la fin de la rencontre.

Vigilance du protecteur — Guerrier Utilitaire 6

Vous brandissez votre bouclier pour protéger vos alliés.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous subissez un malus de -1 à la CA et en Réflexes, mais chacun de vos alliés bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Réflexes quand il vous est adjacent.
Spécial : si vous êtes drakéide, vos alliés adjacents bénéficient en fait d'un bonus de pouvoir de +3 à la CA et en Réflexes.

Exploits de rencontre de niveau 7

Double tourment — Guerrier Attaque 7

Vos coups habiles plongent deux adversaires dans l'agonie.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : deux créatures
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), une attaque par cible
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Dextérité. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, l'attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Enchevêtrement d'acier — Guerrier Attaque 7

L'ennemi se prend les pieds dans votre arme.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : vous touchez un ennemi avec une attaque de base de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec une arme d'hast ou une lance, vous pouvez mettre la cible à terre plutôt que de la ralentir.

Mords la poussière — Guerrier Attaque 7

Il peut vous arriver de frapper un homme à terre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est à terre, l'attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité, et elle ne peut se relever jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Parade sauvage — Guerrier Attaque 7

Avec la vitesse du prédateur, vous parez violemment en châtiant l'adversaire pour son assaut impudent.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi touche un allié avec une attaque de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : modificateur de Force dégâts, et l'allié ne subit que la moitié des dégâts de l'attaque déclenchant le pouvoir.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Pas si vite — Guerrier Attaque 7

Votre adversaire tente de s'esquiver, mais vous interposez votre arme et le gardez à portée.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps 1**
Déclencheur : un ennemi adjacent s'éloigne de vous.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec un fléau ou un pic, la cible est également immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Volée entravante — Guerrier Attaque 7

De vos deux armes, vous vous acharnez sur les jambes de l'adversaire qui se retrouve diminué par ses blessures.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si les deux attaques touchent, la seconde inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Guerriers éladrins

Les éladrins prisent l'escrime à un degré proche des arts arcaniques, si bien qu'un guerrier éladrin armé d'une fine rapière peut s'avérer redoutable. En raison de leur Dextérité naturellement élevée, les guerriers éladrins préfèrent les lames lourdes, les lames légères et, dans une moindre mesure, les lances. Nombreux sont ceux qui apprennent quelques pouvoirs arcaniques par le biais de talents de multiclassage ; *Vague de Tonnerre* est notamment recherchée par les guerriers éladrins en quête de pouvoir arcanique parce qu'elle leur permet de marquer plusieurs cibles.

Exploits quotidiens de niveau 9

Contre-botte — Guerrier Attaque 9

Alors que l'ennemi s'approche pour frapper, vous réagissez pour le devancer.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi entre dans une case située dans un rayon de 2 cases.
Cible : l'ennemi en question
Effet : avant l'attaque, vous pouvez vous décaler de 2 cases.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Spécial : si la cible s'est déplacée dans le cadre d'une charge, elle peut vous attaquer à la place de la cible initiale de sa charge.

Coup du chacal — Guerrier Attaque 9

Percevant la force vacillante de votre adversaire, vous vous rapprochez pour porter le coup fatal.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi que vous avez marqué se retrouve en péril.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Impact terrifiant — Guerrier Attaque 9

Vous poussez un cri d'exaltation guerrière en pulvérisant un adversaire et un sentiment de mort imminente s'installe dans le cœur des proches ennemis.

Quotidien ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque principale inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Effet : effectuez une attaque secondaire, qui s'accompagne du mot-clé terreur.
Cible secondaire : chaque ennemi situé dans un rayon de 3 cases de la cible principale
Attaque secondaire : Constitution contre Volonté
Réussite : vous poussez la cible de 1 case.

Pique provocatrice — Guerrier Attaque 9

D'un coup précis et provocateur, vous marquez votre adversaire et l'obligez à se concentrer sur vous.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, l'attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Effet : la cible est marquée (sauvegarde annule). Si elle ne vous attaque pas à son tour de jeu alors qu'elle est marquée par ce pouvoir, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps ou vous décaler de 1 case vers elle, au prix d'une action libre dans les deux cas.

Plaie lancinante — Guerrier Attaque 9

La plaie provoquée par votre attaque s'ouvre davantage dès que l'adversaire tente une manœuvre.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.
Arme : si vous attaquez avec un pic, les dégâts supplémentaires sont en fait égaux à votre modificateur de Force + votre modificateur de Constitution.

BRIAN HAGAN

Guerriers elfes

Comme les éladrins, les guerriers elfes préfèrent les lames lourdes et les lames légères pour tirer parti de leur Dextérité. Leur Sagesse élevée les aide en outre à exercer une emprise sur leurs adversaires. De nombreux guerriers elfes apprennent un ou deux pouvoirs de rôdeur pour parfaire leurs attaques à distance.

Rétablissement du guerrier — Guerrier Attaque 9

Abattant votre arme, vous profitez de votre élan et de votre concentration pour vous cuirasser pour l'assaut à venir.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : si vous avez utilisé tous vos pouvoirs d'attaque de rencontre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de guerrier utilisé lors de cette rencontre.

Exploits utilitaires de niveau 10

Accroupissement — Guerrier Utilitaire 10

Vous adoptez une posture défensive en brandissant votre bouclier.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous êtes ralenti, mais vous bénéficiez d'un abri contre toutes les attaques. Vous pouvez mettre un terme à ce pouvoir persistant au prix d'une action libre.

Bienfait de l'archer — Guerrier Utilitaire 10

Le fait que votre ennemi soit trop lâche pour venir au contact gonfle votre assurance.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque à distance.
Effet : vous dépensez une récupération et regagnez des points de vie supplémentaires égaux au double de votre modificateur de Sagesse.

Douleur fortifiante — Guerrier Utilitaire 10

La douleur ouvre les vannes de votre force intérieure.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez être en péril.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets de dégâts de corps à corps, tests d'Athlétisme et tests d'Endurance jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous ne soyez plus en péril.
Spécial : si vous êtes drakéide, vous bénéficiez en fait d'un bonus de pouvoir de +5.

Posture menaçante — Guerrier Utilitaire 10

Vous semblez prêt à bondir à tout instant, si bien que les ennemis marqués doivent se méfier davantage de vous.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque fois qu'un ennemi que vous avez marqué effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, il donne un avantage de combat à vos alliés jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Renouveau défensif — Guerrier Utilitaire 10

Vous reprenez courage sous la pression et redoublez d'efforts défensifs.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous pouvez dépenser une récupération. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus à la CA égal à votre modificateur de Dextérité.

Exploits de rencontre de niveau 13

Arc de dispersion — Guerrier Attaque 13

Vous décrivez un arc fulgurant de votre arme et les ennemis qui ne chancellent pas sous votre assaut doivent s'écarter.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.
Échec : vous poussez la cible de 1 case.

Coup assuré — Guerrier Attaque 13

Vous repérez le point vulnérable de votre adversaire et y abattez votre arme avec une force étonnante.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature qui vous donne un avantage de combat
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une lame légère ou une lame lourde, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Spécial : si vous êtes halfelin, vous pouvez même recourir à ce pouvoir contre une cible qui ne vous donne pas d'avantage de combat.

Danse des lames — Guerrier Attaque 13

Vous vous faufilez entre deux adversaires que vous faites bouger à votre guise entre deux attaques.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.
Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, l'attaque principale lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases et effectuer une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature différente de la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.
Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible secondaire, l'attaque secondaire lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Ébranlement — Guerrier Attaque 13

Vous beuglez en assénant un coup prodigieux qui fait culbuter votre adversaire en arrière.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible de 2 cases et elle se retrouve à terre.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Horrible broyage — Guerrier Attaque 13

Les ennemis proches sont sous le choc de vos assauts impitoyables et vous voient comme l'adversaire le plus dangereux du moment.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et les ennemis adjacents à la cible sont marqués jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, les ennemis situés dans un rayon de 2 cases de la cible sont marqués jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Réprimande brutale — Guerrier Attaque 13

En attaquant votre camarade, votre adversaire n'a fait qu'invoquer votre juste colère.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Si la cible vous a attaqué, vous ou un allié, depuis la fin de votre tour de jeu précédent, vous bénéficiez d'un +2 au jet d'attaque.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une masse ou un pic, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Spécial : lorsque vous effectuez une attaque d'opportunité, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Exploits quotidiens de niveau 15

Charge du rocher — Guerrier Attaque 15

Avec votre arme, vous êtes tel un rocher dévalant une montagne et broyant tous ceux qui sont assez stupides pour rester sur votre route.

Quotidien ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez charger et utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Pendant cette charge, vous pouvez traverser les cases occupées par des ennemis, mais devez terminer votre déplacement dans un espace inoccupé.
Cibles : une créature et chaque ennemi dont vous traversez l'espace
Attaque : Force contre CA, une attaque par cible
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible de 2 cases et elle se retrouve à terre.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Échec : vous poussez la cible de 1 case.

Dieux et guerriers

Bahamut et Kord sont des divinités populaires chez les guerriers en raison de leur influence pour tout ce qui concerne la guerre. Beaucoup de guerriers se tournent également vers Avandra, en tant que déesse de l'aventure. Ceux qui croient dans les vertus de la conquête vénèrent souvent Baine, parfois sans être mauvais. Outre ces quatre dieux, toutes les divinités du panthéon comptent quelques guerriers parmi leurs adorateurs. Les guerriers qui voient leurs compétences martiales comme une forme d'art, ce qui comprend bien des combattants elfes et éladrins, vénèrent Corellon. Érathis est une divinité très appréciée des combattants civilisés, notamment des soldats. Déesse du savoir, Ioun attire les guerriers qui étudient l'histoire de la guerre et la stratégie. Certains guerroyeurs effrénés cherchent à reproduire la furie de la nature représentée par Mélora. Moradin est généralement révéré par les nains et les guerriers qui cherchent à protéger une communauté. Pélor occupe une place de choix pour les guerriers d'alignement bon, tandis que Reine Corneille est la divinité tutélaire de beaucoup de soldats et mercenaires sinistres et implacables. La doctrine de Sehanine poussant chacun à trouver son propre destin va aussi dans le sens de bien des guerriers.

LUCIO PARRILLO

Fente funeste — Guerrier Attaque 15

Vous sentez l'odeur du sang et vous ruez pour achever votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases se retrouve en péril.
Cible : l'ennemi en question
Effet : vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre VD avant l'attaque.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est marquée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà marquée par vos soins lorsque vous utilisez ce pouvoir, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Spécial : si vous êtes elfe, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Initiales — Guerrier Attaque 15

Vous entaillez profondément l'adversaire et lui laissez une marque lourde de sens.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient. Nulle autre marque ne peut supplanter celle-ci.

Manœuvre défensive — Guerrier Attaque 15

Vous invitez habilement l'ennemi à vous attaquer, lui faisant baisser la garde pour pouvoir contre-attaquer.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre Volonté
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez aux jets d'attaque et jets de dégâts contre la cible d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse.
Effet : la cible peut vous porter une attaque de base au prix d'une réaction immédiate, et vous pouvez ensuite lui porter une attaque secondaire au prix d'une action libre.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Posture du vif-argent — Guerrier Attaque 15

Comme du métal liquide, vous coulez où la gravité de la bataille vous emporte.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous pouvez vous décaler de 1 case (ou de 2 cases si vous ne portez pas d'armure lourde) et effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action de mouvement. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible de l'attaque et touchez, l'attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Rafale d'acier — Guerrier Attaque 15

Vous tailladez les rangs ennemis tel un vent cinglant.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une lame légère ou une lame lourde, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case et répéter l'attaque contre un ennemi que vous n'avez pas encore touché avec celle-ci.

Exploits utilitaires de niveau 16

Foulée de soutien — Guerrier Utilitaire 16

Vous vous hâtez au côté de votre ami pour le défendre.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre VD, en terminant dans un espace adjacent à un allié. Vous gagnez alors des points de vie temporaires égaux à 2d8 + votre modificateur de Constitution.

Foulée du géant — Guerrier Utilitaire 16

Vous avancez dans le chaos de la bataille tel le colosse, sans vous soucier de l'adversité.

Quotidien ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD. Vous ignorez tout terrain difficile durant ce décalage et pouvez traverser les cases occupées, tant que vous terminez dans un espace inoccupé.

Hurlement souverain — Guerrier Utilitaire 16

Votre cri de guerre ébranle vos ennemis qui portent leur attention sur vous.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque contre la cible et celle-ci est marquée (sauvegarde annule les deux).

Guerriers de ce monde

La piétaille de la baronnie locale, la bande de mercenaires qui loue ses services au duc, les bandits qui assaillent les convois empruntant la route du Roi, les sauvages qui pillent les fermes isolées ; nous ne parlons pas ici de guerriers. Pourtant, il arrive que des guerriers se déclarent parmi de tels individus. Votre personnage de guerrier a peut-être servi dans l'armée, été formé au sein d'une chevalerie ou combattu auprès de brigands ou de pillards, mais vous vous êtes distingué pour tendre vers quelque chose de plus grand. Vous n'êtes pas un simple soldat ; vous êtes un héros, ce qui vous place à jamais au-dessus du commun des mortels.

Immuable montagne — Guerrier Utilitaire 16

Vos pieds sont plantés au sol et vous refusez de bouger.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, si l'on vous pousse, vous tire ou vous fait glisser et que vous ne vous êtes pas déplacé de plus de 2 cases depuis le début de votre tour de jeu, vous pouvez réduire le déplacement forcé de 2 cases.
Spécial : si vous êtes nain, vous pouvez réduire le déplacement forcé de 5 cases.

Posture marquante — Guerrier Utilitaire 16

Votre simple présence déstabilise vos ennemis.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action simple **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Intimidation.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, tout ennemi qui vous est adjacent au début de son tour de jeu est marqué jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de niveau 17

Bond du franc-tireur — Guerrier Attaque 17

Vous bondissez en avant et embrochez un adversaire tout en profitant de votre élan pour en frapper un autre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous pouvez vous décaler de 2 cases et effectuer une attaque secondaire.
Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible principale, l'attaque principale inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Cible secondaire : une créature différente de la cible principale
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible secondaire, l'attaque secondaire inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Coup sauvage — Guerrier Attaque 17

Dans un élan de témérité, vous attaquez l'ennemi comme un forcené.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous donnez un avantage de combat à tous les ennemis jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Spécial : si vous êtes humain, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Coup stupéfiant — Guerrier Attaque 17

Votre coup violent désoriente votre ennemi quelques instants.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tape et contre-attaque — Guerrier Attaque 17

Vous donnez un coup à votre adversaire, sans y mettre toute votre force, juste pour que son attention se concentre sur vous.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez vous décaler de 1 case et lui porter une attaque secondaire avec votre arme secondaire au prix d'une interruption immédiate.
Attaque secondaire : Force + 2 contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Toupie ravageuse — Guerrier Attaque 17

Votre corps et votre arme tournoient comme une toupie et vos coups terrassent les ennemis qui ne parviennent pas à s'écarter à temps.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une arme à deux mains.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, puis jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui entre dans une case qui vous est adjacente est marqué jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et subit 5 dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Volée impérieuse — Guerrier Attaque 17

Vous obligez votre adversaire à reculer par une série de coups, puis profitez de sa défense diminuée pour vous esquiver.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases. Vous pouvez ensuite vous décaler de 2 cases.
Arme : si vous attaquez avec une lame légère ou une lame lourde, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Exploits quotidiens de niveau 19

Assaillant inflexible — Guerrier Attaque 19

La rossée que vous infligez à l'adversaire vous ragaillardit.

Quotidien ✦ arme, fiable, fortifiant, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez dépenser une récupération.

Balayage protecteur — Guerrier Attaque 19

Vous frappez l'adversaire sans trop vous engager, puis adoptez une posture défensive.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Arme : si vous attaquez avec un fléau ou une lame lourde, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Botte de contrôle — Guerrier Attaque 19

Après un coup violent, vous cernez habilement l'adversaire à l'aide de votre arme d'hast.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme d'hast ou une lance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est marquée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : si la cible entreprend une action de mouvement avant la fin de votre tour de jeu suivant et se retrouve à portée de votre allonge de corps à corps, vous pouvez lui porter une attaque secondaire au prix d'une interruption immédiate.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et l'action de mouvement de la cible est annulée.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Collision et étreinte — Guerrier Attaque 19

Votre coup retentissant secoue l'ennemi assez longtemps pour que vos mains se referment sur lui comme un étau.

Quotidien ✦ arme, fiable, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible. Chaque fois que vous maintenez l'étreinte, la cible subit 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Exploits utilitaires de niveau 22

Hurlement de défi — Guerrier Utilitaire 22

Vous répondez à la douleur par un mugissement de brave et une vigilance renouvelée.

Quotidien ✦ martiale, terreur
Réaction immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi vous inflige des dégâts avec une attaque de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à ce que vous soyez inconscient ou jusqu'à ce qu'une autre marque supplante celle-ci. Tant que persiste cette marque, la cible vous donne un avantage de combat.

Posture de vainqueur — Guerrier Utilitaire 22

Vous éprouvez un accès de confiance et de vigueur chaque fois qu'un adversaire tombe à vos pieds.

Quotidien ✦ guérison, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque fois que vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie, vous pouvez entreprendre une action libre pour dépenser une récupération, effectuer un jet de sauvegarde, ou les deux. Vous bénéficiez au jet de sauvegarde d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.

Posture inébranlable — Guerrier Utilitaire 22

Armé de votre détermination, rien ne peut vous faire hésiter.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsqu'une attaque vous impose un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre cet effet au prix d'une réaction immédiate.

Les guerriers et le combat

On pourrait croire que des personnages recourant à des pouvoirs appelés *attaque brutale* ou *impitoyable carnage* ne vivent que pour la bataille, la violence et le chaos qu'ils sèment, mais ce n'est pas forcément le cas de votre guerrier. Pour beaucoup de guerriers phares de la littérature, la guerre et le combat ne sont qu'un fardeau dont ils espèrent pouvoir se délester un jour. Ces héros ne tirent aucun plaisir en tuant, activité qui ne fait qu'ajouter à la lassitude accumulée au fur et à mesure que la violence engloutit leurs proches. Comment votre guerrier appréhende-t-il les rencontres avec combat ? Le besoin de recourir à la violence ne fait pas de doute, mais espérez-vous que ces temps brutaux cessent ? Ou bien cela vous laisse-t-il de marbre ; du moins, jusqu'à ce que la mort d'un être cher vous ramène à la dure réalité ?

Preuve d'inflexibilité — Guerrier Utilitaire 22

La douleur vous pousse à un plus grand héroïsme.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.
Effet : vous dépensez deux récupérations et retrouvez vos points de vie maximums.
Spécial : si vous êtes drakéide, vous bénéficiez également d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Renouveau inspiré — Guerrier Utilitaire 22

Galvanisé par votre réussite, vous prenez une profonde inspiration et vous placez pour porter votre prochaine attaque.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi que vous avez marqué tombe à 0 point de vie.
Effet : vous pouvez dépenser une récupération et vous décaler de 3 cases.

Exploits de rencontre de niveau 23

Coup invalidant — Guerrier Attaque 23

Vous rossez votre adversaire, qui est à peine capable de bouger.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme à deux mains.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est ralentie et affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution, et la cible se retrouve à terre.

BRIAN HAGAN

Estoc de précision — Guerrier Attaque 23

Votre précision vous permet d'exploiter une minuscule faille dans l'armure de l'adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une lame légère ou une lance, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Spécial : lorsque vous effectuez une attaque d'opportunité, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Leurre du maître d'armes — Guerrier Attaque 23

Vous assénez une attaque fulgurante qui déséquilibre votre adversaire. Vous en profitez pour le pousser et l'envoyer culbuter tandis que vous prenez sa place.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si une attaque touche, vous pouvez échanger votre place avec celle de la cible. Si les deux attaques touchent, vous pouvez échanger votre place avec celle de la cible et faire glisser celle-ci de 3 cases. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, chaque attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Marteau broyeur — Guerrier Attaque 23

Frappant de haut en bas, vous accumulez de la force à chaque ennemi attaqué.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA. Vous bénéficiez d'un bonus cumulable de +1 au jet d'attaque contre chaque cible au-delà de la première.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une hache ou un marteau, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Marteau déchirant — Guerrier Attaque 23

Votre arme s'écrase sur votre adversaire et ses alliés sont forcés de reconnaître la menace que vous représentez.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme à deux mains.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque ennemi adjacent à la cible est marqué jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Volte-face — Guerrier Attaque 23

Vous effectuez une vive parade pour protéger un allié, vous en prenez aussitôt à son assaillant et vous replacez sans attendre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi qui vous est adjacent touche un allié avec une attaque de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez vous décaler de 2 cases en terminant adjacent à la cible.
Effet : l'allié ne subit que des demi-dégâts de l'attaque qui a déclenché le pouvoir.

Exploits quotidiens de niveau 25

Charge de la baliste — Guerrier Attaque 25

Comme un projectile de baliste, vous jaillissez pour transpercer l'adversaire.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Arme : si vous attaquez avec une lance, la cible est également hébétée (sauvegarde annule).
Attaque secondaire : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Déferlement démonstratif — Guerrier Attaque 25

D'une volée d'attaques précises, vous blessez vos proches adversaires et leur montrez que cette bataille finira mal pour eux s'ils ne parviennent pas à vous terrasser rapidement.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à ce que vous soyez inconscient ou jusqu'à ce qu'une autre marque supplante celle-ci.

Guerriers halfelins

Petits mais prestes, les guerriers halfelins comblent leur manque de force par leur agilité. Quand une paisible communauté halfeline doit faire face à une menace qu'elle ne peut éviter ou détourner, elle compte sur ses combattants qui recourent aux attaques éclair, à la ruse et à leurs lames endiablées pour repousser l'ennemi. La voie parangonique de teigne halfeline (cf. page 33) illustre parfaitement la tradition du guerrier halfelin.

Impitoyable carnage — Guerrier Attaque 25

Sans pitié, vous massacrez un adversaire déjà mal en point pour aiguillonner vos autres ennemis.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature en péril ou à terre
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : à l'exception de la cible, chaque ennemi situé dans un rayon de 3 cases est marqué jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si l'attaque fait tomber la cible à 0 point de vie, ces ennemis sont en fait marqués jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à ce que vous soyez inconscient ou jusqu'à ce qu'une autre marque supplante celle-ci.

Provocation atterrante — Guerrier Attaque 25

Votre attaque habile et implacable atteint chair et confiance, ce qui vous donne un ascendant durable sur l'ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à ce que vous soyez inconscient ou jusqu'à ce qu'une autre marque supplante celle-ci. Tant que persiste cette marque, la cible vous donne un avantage de combat.

Renouveau du guerrier — Guerrier Attaque 25

Vous brutalisez votre ennemi et retrouvez des ressources insoupçonnées.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : si vous avez utilisé tous vos pouvoirs d'attaque de rencontre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de guerrier déjà utilisé lors de cette rencontre.

Séisme d'acier — Guerrier Attaque 25

D'un coup tonitruant, vous terrassez votre adversaire et produisez des ondes de choc parcourant le sol et renversant vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible se retrouve à terre et est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque principale inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Cible secondaire : chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases de la cible principale
Attaque secondaire : Force contre Vigueur
Réussite : modificateur de Force dégâts, et la cible secondaire se retrouve à terre.

BRIAN HAGAN

Exploits de rencontre de niveau 27

Affux sanguin Guerrier Attaque 27

Assoiffé de sang, vous bondissez dans la mêlée.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est en péril lorsque vous effectuez l'attaque, cette dernière lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Guerriers tieffelins

Tieffelin est la seule race du *Manuel des Joueurs* qui ne bénéficie pas d'un +2 à l'une des caractéristiques les plus utiles aux guerriers. Malgré cela, les guerriers tieffelins parviennent à exploiter leurs pouvoirs innés et leurs inclinations dans leurs activités. La voie parangonique de luciferrailleur tieffelin (cf. page 28) représente le degré ultime d'une tradition infernale remontant à l'antique Bael Turath, mais même les guerriers tieffelins qui n'empruntent pas cette voie savent puiser dans leur *courroux infernal* pour se montrer redoutables sur le champ de bataille.

Arme attitrée

Dans l'esprit des gens, les grands guerriers sont souvent associés à l'arme qu'ils portent. Votre guerrier utilisera probablement de nombreuses armes différentes tout au long de sa carrière d'aventurier, mais ces armes n'ont pas besoin d'être de simples *épées à deux mains de feu* +3. De votre toute première arme au puissant artefact +6 qui assénera le coup fatal au grand félon de la campagne, chaque arme peut être de l'étoffe dont on fait les légendes.

Les armes spéciales se distinguent généralement par leur concepteur. Une lame issue des forges infernales de Bael Turath, une lance trempée au souffle de dragon blanc par les forgerons d'Arkhosia, un marteau façonné par un exarque de Moradin dans les souterrains de Céleste ; voilà des armes dignes d'un héros. Une arme conçue par vos soins pourrait bien être la meilleure de toutes.

Certaines armes méritent l'attention parce que d'autres héros (ou de parfaits scélérats) les ont portées par le passé. Votre épée appartenait-elle à un général éladrin de Cendriane ? Votre hache a-t-elle servi à trancher la tête du grand titan du feu Kurthmaug ? Votre fléau était-il l'arme de prédilection d'un chef gnoll que vous avez tué ?

Enfin, la conception même ou l'aspect de l'arme peut la rendre unique. Votre épée est peut-être faite d'un fragment de métal étrange, sculptée plutôt que forgée, tout en restant terriblement efficace. Votre lance peut avoir une dent ou une griffe de dragon vénérable en guise de pointe. Ou alors est-ce le manche de votre hache qui est en os de géant, ceint de bandes d'argent gravées de runes naines ?

Coup désespéré — Guerrier Attaque 27

Vous frappez frénétiquement votre adversaire pour l'achever.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et vous subissez un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : si vous êtes humain, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Mort tournoyante — Guerrier Attaque 27

Vous frappez un adversaire, puis décrivez un arc meurtrier dans la foulée.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme à deux mains.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi situé dans un rayon de 1 case
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force + modificateur de Dextérité dégâts.

Salaire du couard — Guerrier Attaque 27

Vous jetez votre arme vers un ennemi battant en retraite, le stoppant dans son élan.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Distance** 5
Déclencheur : un ennemi que vous avez marqué quitte une case adjacente.
Condition : vous devez attaquer avec une arme de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Votre arme tombe dans la case de votre choix adjacente à la cible.

Suprématie double — Guerrier Attaque 27

Vous infligez deux coups sévères à l'ennemi et la preuve de l'efficacité de votre style martial vous remplit de confiance.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible vous donne un avantage de combat à la première attaque que vous lui portez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Torrent d'estoc — Guerrier Attaque 27

Tel un nuage d'orage, vous faites pleuvoir les coups sur tous les ennemis qui commettent l'erreur de rester dans votre ombre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA. Si vous attaquez avec deux armes de corps à corps, vous pouvez attaquer chaque cible avec l'arme principale et l'arme secondaire.
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, l'attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

BAROUD D'HONNEUR

Brandis attendait dans l'encadrement de la porte. Sa respiration mesurée ne calmait en rien son cœur emballé. Il vida ses poumons pour exhaler une prière à Reine Corneille :

– Pas aujourd'hui, Sombre Dame. Je vous en prie.

Il écoutait le martèlement des sabots du démon qui s'approchait et le rythme frénétique de la foulée de ses compagnons fuyant derrière lui. S'il parvenait à leur faire gagner un peu de temps, ils pourraient peut-être se mettre à l'abri. Verna ne mourrait peut-être pas.

Le démon surgit au coin et beugla de triomphe. Le rugissement lui perça les tympans, fit trembler la pierre sous ses pieds et lui éclata au visage, mais Brandis tint bon. Le démon baissa la tête et entama sa charge.

Hurlant à son tour, Brandis courut pour intercepter son adversaire. Sa fureur et son désespoir le portaient comme une déferlante d'acier. Il se jeta sous la corne incurvée du démon puis brandit sa lame de toutes ses forces par-dessus la tête pour entailler le cou de la bête. Un sang âcre l'aspergea, mais le démon ne tomba pas. Mugissant de nouveau, il abattit son énorme poing sur Brandis, le faisant tomber à la renverse.

– En tout cas, j'ai su attirer ton attention, marmonna Brandis en resserrant la prise sur son épée.

Il n'entendait plus ses amis, juste le battement du sang dans ses oreilles.

Exploits quotidiens de niveau 29

Avalanche d'acier — Guerrier Attaque 29

Vous vous écrasez sur l'adversaire avec la fureur implacable d'une avalanche en vous laissant guider par votre arme et en ne vous souciant que d'enterrer votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme à deux mains.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 8[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous donnez un avantage de combat à tous les ennemis jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Blessure mortelle — Guerrier Attaque 29

Vous fendez en deux votre adversaire, qui est alors victime d'une importante hémorragie.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 20 dégâts continus (sauvegarde annule). Tant que la cible ne s'est pas sauvegardée contre ces dégâts continus, elle subit un -2 aux jets de sauvegarde.

BRIAN HAGAN

Frappe de la catapulte — Guerrier Attaque 29

Le poids de votre coup envoie votre adversaire valdinguer contre un autre ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme à deux mains.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Constitution et elle se retrouve à terre. Effectuez alors une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature adjacente à la cible principale
Attaque secondaire : Force contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible secondaire de 2 cases et elle se retrouve à terre. Répétez alors l'attaque secondaire contre une créature adjacente à la cible secondaire.
Échec : demi-dégâts, vous poussez la cible de 1 case, et pas d'attaque secondaire.

Marteau du titan — Guerrier Attaque 29

Votre coup s'abat avec une force impie et assomme votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Arme : si vous attaquez avec un marteau, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Orage de lames — Guerrier Attaque 29

Vous vous faufilez au milieu de vos adversaires et leur portez des coups meurtriers.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.
Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases et répéter l'attaque contre une seconde cible. Vous pouvez alors vous décaler de 3 cases et répéter l'attaque contre une troisième cible.

Volée cataclysmique — Guerrier Attaque 29

Vous vous transformez en tempête de violence, en rempart fulgurant.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, trois attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si vous touchez deux fois, vous infligez 1d10 dégâts supplémentaires à la cible. Si vous touchez trois fois, vous infligez en fait 2d10 dégâts supplémentaires à la cible.
Échec : demi-dégâts par attaque.

Note : le tueur de géants, voie parangonique ouverte aux guerriers comme aux rôdeurs, est décrit page 99.

ADEPTE DU BOUCLIER

« Le bouclier que je tiens dans la main gauche évoque ma survie. Avec mon épée, il me murmure votre défaite. »

Prérequis : guerrier

Un cortège de légendes accompagne le bouclier, meilleur ami du combattant et instrument d'identité et d'honneur de la panoplie du guerrier. Un bouclier robuste peut détourner les épées et les flèches ordinaires, ainsi que les jets de venin monstrueux et le feu des dragons. Seul un allié fidèle couvre mieux vos flancs tandis que vous harcelez l'ennemi. Rien n'est plus efficace pour protéger cet allié.

Au fil du temps, l'usage du bouclier a défini les tactiques militaires. Au sein des formations en phalange, courantes chez de nombreux peuples, les soldats se tiennent les uns à côté des autres, le bouclier du voisin leur apportant une protection supplémentaire. Au cours d'une charge, le bouclier permet de faire reculer l'ennemi, voire de le renverser. Les combattants que l'on retrouve dans une unité de porteurs de bouclier expérimentés savent le positionner pour former un grand arc qui les protège tous contre les attaques extérieures. Ceci est présenté au départ comme une astuce naine, la fameuse « formation du rocher ».

Le guerrier et philosophe arkhosien Khomagar a dit : « Le bouclier est la loi du champ de bataille ; il protège le soldat comme les édits vertueux protègent l'empire. » Les guerriers des phalanges de nombreuses cultures connaissent le déshonneur ou pire encore lorsqu'ils perdent leur bouclier au combat, car c'est là le meilleur moyen d'affaiblir toute l'unité. De nombreux peuples perpétuent cette tradition qui consiste à ramener les combattants défunts sur leur bouclier avant de les enterrer avec. Chez les nains, notamment, un bouclier brisé est un symbole de défaite ou de corruption.

Le bouclier est encore plus important pour le guerrier d'une petite unité, qui compte dessus pour protéger ses quelques alliés. Pour le soldat sagace qui remplit ce devoir, le bouclier est autant une arme qu'un objet défensif.

Tout cela vous est bien connu. Au fil d'innombrables escarmouches, vous avez maîtrisé le recours simultané à votre arme à une main et votre bouclier. Votre compétence est telle que ceux qui prêtent trop attention à l'un de ces éléments finissent toujours par être punis par l'autre.

APTITUDES D'ADEPTE DU BOUCLIER

Action de couverture (niveau 11) : lorsque vous utilisez un bouclier, vous pouvez dépenser un point d'action pour disposer d'un abri supérieur contre les attaques à distance et de zone jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Le prix de l'écu (niveau 11) : chaque fois qu'un ennemi qui vous est adjacent attaque un allié avec une attaque de corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus cumulatif de +2 à votre prochain jet de dégâts de corps à corps.

Endurance du bouclier (niveau 16) : lorsque vous utilisez un bouclier, vous ajoutez son bonus de bouclier à votre Vigueur.

EXPLOITS D'ADEPTE DU BOUCLIER

Coup de bouclier surprise Adepte du bouclier Attaque 11

Votre adversaire choisit de vous ignorer, et vous l'en remerciez d'un retentissant coup de bouclier.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi adjacent que vous avez marqué se décale ou effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible.
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force + 4 contre Vigueur
Augmentation à Force + 6 contre Vigueur au niveau 21.
Réussite : la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bouclier rempart Adepte du bouclier Utilitaire 12

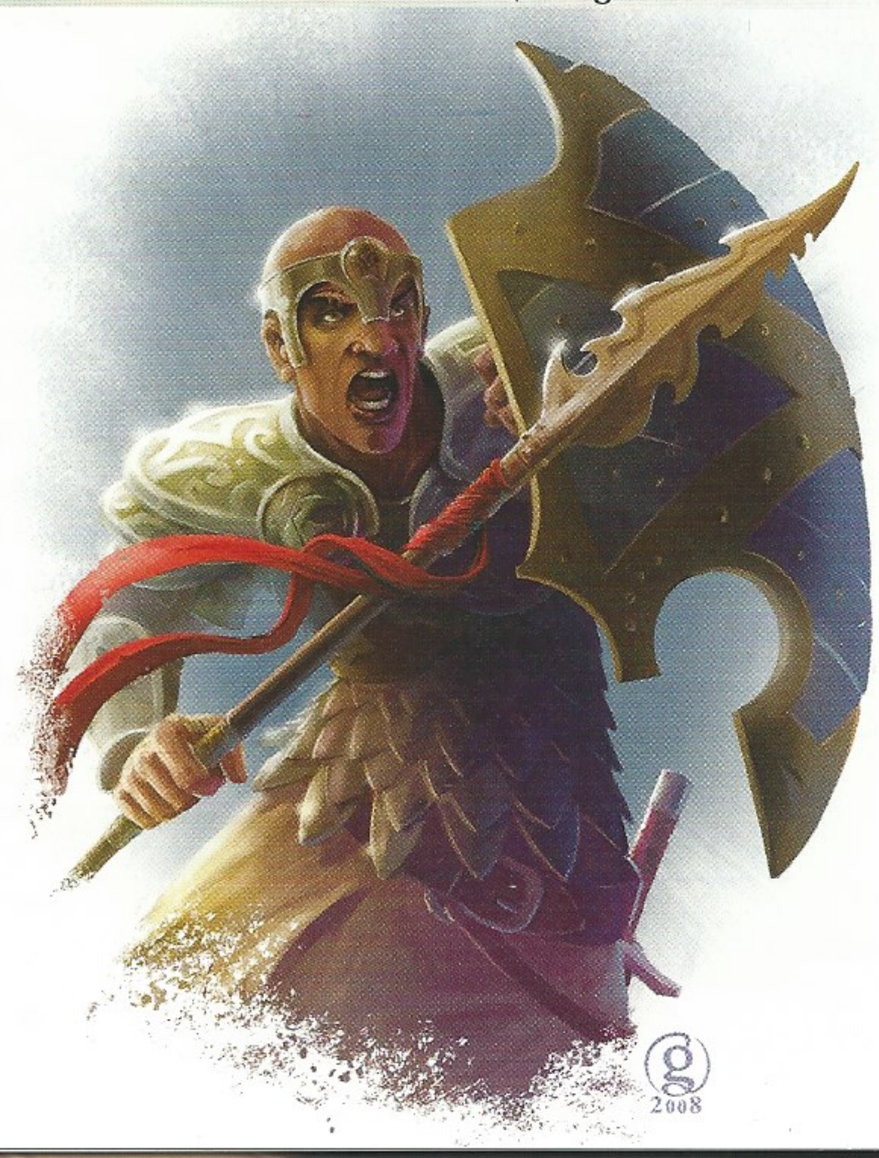
Vous apprêtez votre bouclier pour vous protéger ainsi que vos proches alliés des flammes imminentes.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous et vos alliés adjacents disposez d'un abri contre les attaques à distance et de zone.

Bouclier trépidant Adepte du bouclier Attaque 20

Vous faites volte-face et interceptez l'attaque de votre adversaire avec votre bouclier dans un fracas engourdissant.

Quotidien ✦ martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi adjacent vous rate, vous ou un allié, avec une attaque de corps à corps.
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : l'ennemi en question
Effet : la cible est hébétée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).



ADAM GILLESPIE

Chevalier protecteur

« Nérath est peut-être tombé, mais le monde a toujours besoin de justes combattants respectant un code de l'honneur. »

Prérequis : guerrier

En cet âge de ténèbres couvert par l'ombre d'empires déchus, le besoin n'a jamais été aussi grand de héros servant la cause des innocents. Depuis la chute de Nérath, nulle force de combattants organisés n'a été guidée par l'honneur et la justice dans tous ses actes. Les chevaliers audacieux qui luttaient pour le roi Elidyr de Nérath ont disparu depuis longtemps et le code d'honneur auquel ils adhéraient n'est qu'une curiosité historique pour beaucoup. Néanmoins, certains estiment qu'une telle noblesse est aujourd'hui nécessaire et ils essaient de se montrer à la hauteur de l'exemple laissé par ces soldats vertueux d'un autre temps. Ces guerriers modernes se font appeler les chevaliers protecteurs.

Certains de ceux qui se présentent comme chevaliers pourraient rivaliser avec les guerriers glorieux de Nérath en termes de puissance et de ferveur. Mais sans code, comment savoir avec certitude que les nouveaux chevaliers sont dignes d'un honneur oublié ? En effet, bon nombre de ceux qui se disent chevaliers, et même une partie de ceux qui se prétendent chevaliers protecteurs, n'ont guère le profil d'héritiers des admirables guerriers d'autrefois. Ils sont bien trop nombreux à arborer leur titre autoproclamé pour des profits aussi rapides qu'immérités.

Une confédération informelle de chevaliers protecteurs fait office d'organisation pour ceux qui se réclament de cette voie. Ses membres ont juré de veiller les uns sur les autres et d'observer les préceptes de l'ordre. Le courage, l'assiduité, le respect, la courtoisie et la gloire de la bataille sont des principes phares. Tout manquement à ces critères se traduit rapidement par des relations houleuses avec les autres chevaliers protecteurs.

Vous portez désormais l'épée et la cape du chevalier protecteur et considérez qu'il est de votre devoir d'imiter les chevaliers d'antan. Combattant et meneur dans l'âme, vous honorez le code de votre ordre pour la gloire personnelle et par respect pour le passé. Dans la vie de tous les jours, vous vous efforcez de vous comporter noblement, honnêtement et justement. Lorsque votre groupe est assailli, vous êtes en première ligne pour éprouver et démontrer votre courage. Même si les petits esprits raillent votre idéalisme, vous savez que vous luttez avec dignité et détermination.

Aptitudes de chevalier protecteur

Action du protecteur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un +4 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Protecteur dévoué (niveau 11) : lorsqu'un ennemi que vous avez marqué attaque un allié qui vous est adjacent, vous pouvez faire glisser ce dernier de 1 case au prix d'une interruption immédiate.

Sollicitude du chevalier (niveau 16) : lorsque vous pouvez effectuer une attaque grâce à l'aptitude de classe de défi en combat ou à une attaque d'opportunité, vous pouvez renoncer à l'attaque dans le but de conférer un +2 à la CA à vos alliés adjacents jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, au prix d'une interruption immédiate.

Exploits de chevalier protecteur

Coup du protecteur Chevalier protecteur Attaque 11

Vous châtiez votre adversaire pour avoir attaqué un allié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature que vous avez marquée
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible a attaqué un de vos alliés depuis la fin de votre tour de jeu précédent, l'attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse, et elle est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Rempart chevaleresque Chevalier protecteur Utilitaire 12

Avec votre bénédiction, un allié se sert de vous comme bouclier face au danger.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion que vous voyez
Effet : la cible peut se décaler dans une case qui vous est adjacente au prix d'une action libre et bénéficier d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Justice du péril Chevalier protecteur Attaque 20

Votre adversaire fait chanceler un allié et vous le repoussez aussitôt d'un coup vengeur.

Quotidien ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi adjacent met un allié en péril avec une attaque de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. Vous pouvez vous décaler dans l'espace qu'elle occupait.
Échec : demi-dégâts, et vous ne faites pas glisser la cible.
Effet : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Cuirassé

« N'espère pas enrayer ma progression. »

Prérequis : guerrier

Des batailles à faire trembler l'univers tout entier ont opposé les tieffelins de Bael Turath aux drakéides d'Arkhosia. Les prouesses et exploits de ces conflits sont encore rapportés dans les chansons et récits épiques, notamment la *Complainte du cuirassé*, sombre chant qui relate la marche finale de Jagannash l'Inexorable, grand héros drakéide.

Vaillant combattant célèbre pour sa capacité à poursuivre la bataille malgré les blessures, Jagannash a accumulé les récits légendaires. Il a surmonté la fureur d'un dragon bleu, ignoré les coups de fouet d'un diantrefosse et même tué un sorcier tieffelin qui l'avait précipité dans les Enfers. Mais la *Complainte* relate son ultime combat et tout ce qu'il réalisa durant la dernière offensive contre l'empire tieffelin. Jagannash terrassa une légion entière de diables, étrangla à mains nues l'ensorceleuse succube qui était à leur tête et pénétra dans une forteresse en abattant les murs. Il escaladait la tour qui abritait la salle stratégique des tieffelins quand la terre se rebella et engloutit la citadelle et tout ce qu'elle contenait. On murmure que Jagannash y lutte encore après tous ces siècles. Telles sont sa résistance et sa persévérance.

D'autres guerriers s'inspirent de Jagannash dans leur approche de la bataille. La maîtrise spirituelle et corporelle de ces combattants est préservée et enseignée par quelques maîtres, drakéides et autres. Certains développent même ces talents sans formation réelle.

Vous êtes une inexorable force de destruction et détournez les armes par votre seule volonté. Les flammes ne peuvent vous atteindre ; la foudre ne peut vous aveugler. Le cœur de votre puissance réside dans votre capacité à détacher votre esprit de votre corps, à vous dissocier de la souffrance pour continuer à vous battre quand d'autres succombent. Votre discipline et votre engagement vous permettent d'atteindre cet état. Tous ceux qui se dressent en travers de votre chemin sont voués à tomber.

Aptitudes de cuirassé

Action du cuirassé (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous bénéficiez d'une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Ressources infaillibles (niveau 11) : vos points de vie maximums augmentent de 10.

Au prix d'une action libre, vous pouvez subir 10 dégâts pour vous sauvegarder automatiquement contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. Vous devez avoir au moins 10 points de vie pour utiliser cette aptitude et ne pouvez réduire ces dégâts d'aucune manière.

Durcissement critique (niveau 16) : lorsque vous réussissez un coup critique avec une arme, vous bénéficiez d'une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de cuirassé

Progression inéluctable Cuirassé Attaque 11

Vous progressez inexorablement parmi vos ennemis sans oublier de les marteler au passage.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cibles : une ou deux créatures
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case avant chaque attaque.
Attaque : Force contre CA, deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Sang de fer Cuirassé Utilitaire 12

Votre esprit se libère de la douleur et vous ignorez les blessures légères jusqu'à la fin de la bataille.

Quotidien ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous vous retrouvez en péril.
Effet : vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.

Brise-ligne Cuirassé Attaque 20

Votre coup très lourd déplace l'ennemi à votre guise en le désorientant.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible dans un espace adjacent. La cible est hébétée (sauvegarde annule).
Effet : vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

HOWARD LYON

Dragon atavique

« La fureur du dragon bouillonne dans mes veines ! »

Prérequis : drakéide, guerrier

Les drakéides sont issus de la même lignée spirituelle que les puissants dragons. Depuis l'aube des temps, ils entretiennent leur furie primordiale pour en tirer leur esprit combatif et une fière tradition martiale. L'empire d'Arkhosia s'est formé sur ces racines et s'est développé aussi bien par sa puissance militaire que par l'influence de sa civilisation.

En Arkhosia, les drakéides servaient les dragons à bien des titres, des vizirs aux archimages, en passant par les oracles et les valets. Les rôles les plus importants étaient néanmoins ceux des représentants en ce monde périlleux et des protecteurs de la patrie. La tradition militaire s'est transmise au fil des générations, de même que la capacité à puiser dans sa propre nature draconique.

Certains maîtres drakéides affûtent leur corps, leur esprit et leur âme par le biais d'une pratique martiale qui exacerbe leur lien avec le dragon intérieur. Certains découvrent ce savoir par eux-mêmes ; d'autres le reçoivent de professeurs heureux de transmettre les traditions ancestrales aux jeunes drakéides. Rares sont ceux qui maîtrisent les techniques au point de devenir des héros ou des ennemis de légende.

BRIAN HAGAN

Quelle que soit votre histoire personnelle, le sang indompté des dragons coule dans vos veines. Votre respect de vos ancêtres combattants s'est manifesté par un lien surnaturel avec cet héritage. Vous entendez l'appel du dragon qui vous habite. Sa férocité vous anime. Malheur à ceux qui vous font du tort, car l'effusion de votre sang attise l'ire de votre cœur draconique.

Aptitudes de dragon atavique

Action de souffle (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire alors que vous êtes en péril, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial de *souffle de dragon* au prix d'une action libre, même si vous l'avez déjà employé durant cette rencontre.

Fureur drakéide (niveau 11) : lorsque vous êtes en péril, votre bonus racial aux jets d'attaque est de +2 et non de +1.

Souffle éternel (niveau 16) : lorsque vous touchez une cible avec votre *souffle de dragon*, celle-ci subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Les dégâts continus sont du même type que ceux de votre *souffle de dragon*.

Exploits de dragon atavique

Décharge draconique Dragon atavique Attaque 11

Une plaie apparaît et votre sang bouillonnant aveugle les ennemis proches.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Proximité** décharge 3
Déclencheur : une attaque vous inflige des dégâts.
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Constitution + 4 contre Réflexes
Augmentation à Constitution + 6 contre Réflexes au niveau 21.
Réussite : 2d6 + modificateur de Constitution dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Manifestation ancestrale Dragon atavique Utilitaire 12

Vous puisez dans la vitalité de votre héritage draconique et canalisez la rage sanguinaire de vos ancêtres.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous ne devez pas être en péril.
Effet : vos points de vie tombent à votre valeur de péril, et vous gagnez des points de vie temporaires égaux aux points de vie perdus en utilisant ce pouvoir. Tant qu'il vous reste des points de vie temporaires, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution.

Coup soufflant Dragon atavique Attaque 20

Chaque fois que vous abattez votre arme, votre souffle de dragon se manifeste.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsque vous infligez des dégâts avec une attaque de corps à corps contre un ennemi adjacent, l'attaque lui inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution. Ces dégâts supplémentaires sont du même type que ceux de votre *souffle de dragon*.

Luciferrailleur tieffelin

« Ma rage est peut-être légitime, mais elle n'en brûle pas moins dans le cœur d'un diable. »

Prérequis : tieffelin, guerrier

L'union de diables et de mortels est à l'origine des tieffelins, à jamais porteurs d'un sang souillé par les Enfers. Mais cette corruption s'accompagne aussi de puissance, et comme toute puissance, on peut y puiser pour le meilleur et pour le pire.

Les tieffelins recourent depuis longtemps à l'énergie diabolique qui anime leur esprit. Sous sa forme la plus élémentaire, cette puissance infernale peut permettre à l'intéressé de canaliser sa colère et son désir de vengeance pour porter des attaques plus violentes. Autrefois cependant, les combattants tieffelins ont appris à transformer leurs émotions négatives en véritables outils de guerre.

L'empire déchu de Bael Turath disposait d'unités entières de puissants guerriers capables de concentrer leur furie infernale pour leurs manœuvres militaires. Malgré la chute de l'empire, certains de ces combattants diaboliques ont survécu. Leurs traditions se sont transmises et ont passé l'épreuve du temps. Aujourd'hui, quelques soldats tieffelins proposent aux luciferrailleurs en puissance de les former pour contrôler le diable qui est en eux. D'autres doivent se débrouiller seuls et découvrent que le fiélon qui les habite doit être guidé vers la violence, sans quoi il nuira aux autres aspects de l'existence.

Tant des vôtres craignent la souillure qui se tapit dans leur âme, mais vous savez qu'il ne s'agit que d'un outil à votre disposition. Sans nécessairement embrasser le mal, vous avez entretenu votre côté infernal et l'avez maîtrisé. Vous avez marié une compétence martiale redoutable avec l'effrayant pouvoir de votre héritage, ce qui vous permet de protéger vos alliés et de faire payer les adversaires qui osent se dresser contre vous. Désormais, la corruption intérieure sert vos propres desseins, elle enveloppe votre arme de flammes funestes et vous permet d'absorber l'énergie éphémère des ennemis mourants.

Aptitudes de luciferrailleur tieffelin

Action infernale (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez l'usage de votre pouvoir racial de *courroux infernal* si vous l'avez déjà utilisé lors de cette rencontre.

Riposte du feu infernal (niveau 11) : lorsqu'un ennemi que vous avez marqué effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, il subit des dégâts de feu égaux à 3 + votre modificateur de Constitution.

Opportunisme ardent (niveau 16) : lorsque vous effectuez une attaque grâce à l'aptitude de classe défi en combat ou à une attaque d'opportunité, vous infligez des dégâts de feu égaux à 3 + votre modificateur de Constitution en cas de réussite.

Exploits de luciferrailleur tieffelin

Représailles de feu infernal — Luciferrailleur tieffelin Attaque 11

À l'instant où vous frappez, la colère provoquée par l'assaut de votre adversaire contre un allié se manifeste par des flammes funestes sur votre arme.

Rencontre ✦ arme, feu, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible a touché un allié avec une attaque durant la rencontre, l'attaque lui inflige des dégâts de feu égaux à 3 + votre modificateur de Constitution.

Renouveau infernal — Luciferrailleur tieffelin Utilitaire 12

Vous vous revitalisez avec les fragments de l'esprit d'un ennemi vaincu.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie.
Effet : vous récupérez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération.

Damnation enflammée — Luciferrailleur tieffelin Attaque 20

Vous déversez toute votre haine et votre colère par le biais d'une attaque qui embrase votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, feu, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

ADAM GILLESPIE

Maître d'hast

« La victoire est à portée de main quand l'allonge est grande. »

Prérequis : guerrier

Les armes d'hast sont plus faciles à produire que les épées et souvent d'un maniement plus aisé. La forme la plus simple de l'arme d'hast est la pique ; une courte lame au bout d'un long manche. L'allonge conférant un avantage certain, la plus ordinaire des piques est une arme efficace même entre des mains inexpérimentées. Maniée par un maître, c'est une arme meurtrière comme peu d'autres.

Les armes d'hast plus complexes offrent de plus grandes récompenses, sur le champ de bataille et ailleurs. Elles combinent les meilleurs aspects des lances, des lames et des haches, octroyant au porteur un contrôle et une efficacité destructrice inégalés. Il n'est pas étonnant que des unités entières de soldats se servent d'armes d'hast à la guerre et que les gardes des cités recourent à ces armes pour protéger les citoyens, mais aussi pour faire respecter l'ordre.

Les armes d'hast étant courantes et facilement conçues, l'apprentissage de leur maniement fait partie de l'instruction militaire la plus élémentaire. Une maîtrise avancée est moins accessible, mais des combats réguliers forment tout autant que les terrains d'entraînement. L'usage de l'arme d'hast contre un large éventail d'adversaires s'apprend rarement au travers des rigueurs de l'instruction militaire.

ADAM GILLESPIE

Au fil de vos aventures, vous avez appris à maîtriser l'arme d'hast. Vous préférez une arme qui vous offre davantage d'options et d'allonge, bien conscient qu'il vaut mieux tenir les monstres à l'écart. Avec une telle arme, vous pouvez non seulement infliger de sérieuses blessures à plusieurs ennemis à la fois, mais pouvez aussi protéger vos alliés en maîtrisant parfaitement les environs.

Aptitudes de maître d'hast

Action de fente (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour augmenter l'allonge de vos armes à allonge de 1 case jusqu'au début de votre tour de jeu suivant au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Allonge autoritaire (niveau 11) : si vous vous servez d'une arme à allonge pour utiliser un pouvoir d'arme qui pousse, tire ou fait glisser une cible, vous augmentez la distance du déplacement forcé de 1 case.

Long bras (niveau 16) : si vous attaquez avec une arme à allonge et qu'un ennemi situé dans un rayon de 2 cases et que vous avez marqué se décale ou effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une interruption immédiate.

Exploits de maître d'hast

Coup levier — Maître d'hast Attaque 11

Vous recourez à votre arme pour déplacer la cible à votre guise.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme à allonge à deux mains.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.
Échec : demi-dégâts, et vous ne faites pas glisser la cible.

Posture du gardien — Maître d'hast Utilitaire 12

Vous adoptez une posture écartée qui vous permet d'intercepter les adversaires imprudents.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez attaquer avec une arme à allonge à deux mains.
Effet : tant que persiste le pouvoir, vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité contre les ennemis situés à portée d'allonge.

Balayage d'hast — Maître d'hast Attaque 20

Vous faites tournoyer votre arme et frappez tous les ennemis à portée.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 2
Condition : vous devez attaquer avec une arme à allonge à deux mains.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Protecteur nain

« Même le courroux des Enfers ne me fera pas bouger, mais je peux te planter sur place comme un clou ! »

Prérequis : nain, guerrier

Votre peuple a défié les titans et les géants. L'unité et la ténacité lui ont permis de résister ; la tradition qui préserve ces valeurs lui est d'un grand secours. Le peuple nain se dresse inamovible et indompté comme la montagne contre les orques, les gobelins et les dragons.

Les soldats nains sont sans égaux pour ce qui est des prouesses martiales et de la loyauté les uns envers les autres. Les récits de guerre racontent qu'un seul fantassin nain équivaut à deux guerriers d'une autre race et du même niveau de compétence. Deux soldats nains valent cinq ennemis de rang équivalent. Quand les forces ennemies ne comptent guère plus que des sauvages, les armées naines les brisent comme la pierre filtre l'eau.

Toutes les institutions de la société naine ont des soldats pour défendre leur cause. De vaillants guerriers servent le roi ou le seigneur, la guilde ou l'entreprise, la divinité ou l'église, voire un simple credo. Quelques-uns se sont mis au service de la toute-puissante monnaie, prêtant leur temps et leur hache pour un peu de richesse. Des techniques de combat qui ont fait leurs preuves enseignent au combattant nain à profiter au mieux de ses aptitudes raciales et à recourir aux meilleures armes et armures lourdes. Quand les chiens de guerre sont lâchés, ce sont les soldats nains qui tiennent les rangs.

Vous êtes passé maître dans l'art du combat nain, comptant autant sur vos alliés loyaux que sur votre courage et votre résistance. Votre expertise se retrouve dans les manœuvres défensives et les tactiques de formation. Vous savez tirer avantage des brèches des lignes ennemies. Les alliés vous considèrent comme le noyau de l'escouade. Ils sont ragaillardis par votre robustesse et votre propension à briser les défenses de l'ennemi.

Aptitudes de protecteur nain

Action défensive (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un +2 à la CA et en Vigueur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Protecteur fidèle (niveau 11) : lorsque vous êtes adjacent à un allié au moins, vous et vos alliés adjacents bénéficiez d'un +1 à la CA. En outre, tous les alliés adjacents peuvent réduire le déplacement forcé de 1 case lorsqu'on les pousse, les tire ou les fait glisser.

Racines de la terre (niveau 16) : le trait racial ancré dans le sol permet de réduire un déplacement forcé dont vous êtes victime de 5 cases.

Exploits de protecteur nain

Forcer le passage Protecteur nain Attaque 11

Vous faites reculer vos ennemis, et vous vous engouffrez dans la brèche.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. Vous pouvez alors vous décaler de 1 case dans l'espace qu'occupait la cible.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou un pic, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Cœur de forge Protecteur nain Utilitaire 12

Vous soignez votre propre défense et instillez un courage accru à vos alliés adjacents.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses, et tout allié qui vous est adjacent bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 en Volonté.

Effondrement en chaîne Protecteur nain Attaque 20

Votre coup martèle l'adversaire, qui s'agite et renverse ses alliés dans la confusion.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez les ennemis adjacents à la cible de 1 case et ils se retrouvent à terre.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou un pic, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Échec : demi-dégâts, et vous poussez les ennemis adjacents à la cible de 1 case.

Ravageur implacable

« Pour Kord ! »

Prérequis : guerrier, aptitude de classe de vigueur du guerrier téméraire

Le ravageur implacable est l'illustration ultime du guerrier téméraire, un guerrier sauvage et sans peur. Ce combattant est animé par la rage et la soif de sang, et mâche littéralement son bouclier ou le manche de son arme pour évacuer son trop-plein d'énergie quand la promesse d'un affrontement se fait attendre. Quand le combat se déclare, le ravageur se rue dans la mêlée, en laissant derrière lui un sillage d'adversaires sanguinolents et de corps animés de soubresauts.

Vous méprisez les formations disciplinées, le dévouement romantique à un code et les armes décadentes comme la rapière. Tueur acharné, vous comptez sur la force de votre arme et l'adrénaline que vous procure la bataille. Certains vous décrivent comme un ignare, mais vous leur riez au nez. Quand ils fuient devant les horreurs de la nuit et les sites les plus sauvages, vous tenez bon, prêt à baigner votre arme dans le sang de l'ennemi.

Pour le ravageur implacable, chaque escarmouche est une occasion de faire couler le sang et de tendre vers la gloire, la faveur des dieux, voire l'immortalité. Vous vous jetez dans chaque combat à corps perdu comme s'il s'agissait du dernier, bondissant intrépidement d'un ennemi à l'autre, pour causer de gros dégâts. Par cette bravoure téméraire, vous apportez renommée et honneur à vous-même, mais aussi à votre peuple, vos ancêtres et aux dieux qui veillent sur vous. Et si les dieux ont mieux à faire, qu'ils aillent en enfer, eux aussi.

RON SPEARS

Aptitudes de classe de ravageur implacable

Acharnement meurtrier (niveau 11) : chaque fois que vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie, vous bénéficiez d'un +2 au prochain jet d'attaque de corps à corps que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Action du ravageur (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour effectuer une attaque de base de corps à corps contre chaque ennemi adjacent au lieu d'entreprendre une action supplémentaire. Vous bénéficiez à chaque jet de dégâts d'un bonus égal à votre modificateur de Constitution.

Fureur tenace (niveau 16) : une fois par round, lorsque vous ratez une attaque de corps à corps alors que vous êtes en péril, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre la même cible au prix d'une action libre.

Exploits de ravageur implacable

Le loup et les moutons Ravageur implacable Attaque 11

La sauvagerie de vos attaques fait reculer vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez de 1 case chaque ennemi situé dans un rayon de 3 cases à l'exception de la cible.

Fureur sanguinolente Ravageur implacable Utilitaire 12

Vous marquez une pause, essuyez le sang qui vous macule les lèvres et vous ruez dans la mêlée la tête la première.

Quotidien ✦ guérison, martiale, persistant
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous met en péril avec une attaque de corps à corps.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous subissez un malus de -2 à toutes les défenses, mais bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque de corps à corps. Lorsque vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie, vous récupérez des points de vie égaux à votre modificateur de Constitution.

Sauvagerie marquante Ravageur implacable Attaque 20

Votre attaque brutale ouvre une plaie béante et votre acharnement empêche votre ennemi de la soigner.

Quotidien ✦ arme, fiable, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et 15 dégâts continus (sauvegarde annule). Tant que la cible reste marquée par vos soins, elle subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus.

Soldat de brèche

« Grouillez-vous, les gars ! Et cognez dur ! »

Prérequis : guerrier

Nérath était une nation juste, dit-on, mais ce serait mentir que de prétendre qu'elle ne s'est bâtie que sur la négociation, la transmission du savoir et l'influence culturelle. Non, comme tout historien vous le dira, Nérath a émergé des boucliers brisés et des fragments de lame de ses soldats. Quand un objet de conquête ne veut pas ployer, il faut lui faire courber l'échine.

Telle était la mission des légions de Nérath. Ces armées étaient principalement constituées d'infanterie lourde de haut vol, épaulée de cavalerie lourde ; les fameux chevaliers protecteurs. La tradition militaire de Nérath était issue de racines plus anciennes. Selon le style purement drakéide, une force spéciale d'infanterie légère particulièrement efficace menait bon nombre des assauts de Nérath. Il s'agissait des soldats de brèche de l'empire. Les historiens militaires les rapprochent de troupes similaires que l'on retrouve parmi d'autres cultures et peuples, notamment les elfes et les drakéides.

Le soldat de brèche classique portait une cotte de mailles sur du cuir, ainsi qu'une épée longue et une *autre courte, voire deux épées courtes. Ce soldat était* formé pour briser les lignes ennemies et se déplacer rapidement pour tuer et blesser autant d'adversaires que possible. Quand un soldat de brèche passait la ligne ennemie, sa fonction était alors de diriger l'assaut contre les têtes adverses.

Bien que Nérath n'existe plus en tant qu'empire, quelques-unes de ses traditions ont subsisté. De nombreux guerriers et écoles militaires perpétuent le rôle du soldat de brèche. Sans parler des combattants comparables au sein d'autres peuples, comme les guerriers d'assaut nains. Tout guerrier qui cherche à se former selon ce style brutal et mobile pourra trouver son bonheur.

Vous êtes un adepte de cette tradition de frappe soudaine. Contrairement à ces combattants qui évoluent en formation, vous vous faufilez parmi l'ennemi pour le provoquer et l'obliger à vous poursuivre. Vos assauts audacieux confondent et surprennent l'adversaire. Malgré tout, vous ne baissez jamais la garde, notamment dans votre lieu de prédilection : au beau milieu d'une meute d'ennemis.

Aptitudes de soldat de brèche

Action mobile (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un +2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand une attaque de corps à corps vous manque alors que ce bonus s'applique, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre.

Soldat meurtrier (niveau 11) : lorsque vous portez une arme secondaire, augmentez le dé de dégâts de l'arme d'un cran.

Preste mort (niveau 16) : une fois par round, lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre une cible, vous pouvez ajouter votre modificateur de Dextérité à un jet de dégâts de corps à corps la visant.

Exploits de soldat de brèche

Tornade d'acier — Soldat de brèche Attaque 11

Vous contournez agilement votre adversaire et lui assénez trois coups précis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque principale : Force + 2 contre CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire contre la même cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case. Effectuez une attaque tertiaire contre la même cible.
Attaque tertiaire : Force contre CA (arme principale ou secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, vous pouvez *vous décaler de 1 case, et la cible est hébétée jusqu'à la fin* de votre tour de jeu suivant.

Pied leste — Soldat de brèche Utilitaire 12

Avec l'équilibre d'un vieux loup de mer sur un pont malmené par la tempête, vous vous tenez prêt à parer de vos armes, mais aussi à esquiver.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure — **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, une fois à chacun de vos tours de jeu, lorsque vous ratez une attaque de corps à corps, vous pouvez vous décaler de 1 case ou bénéficier d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Brochette improvisée — Soldat de brèche Attaque 20

Vous saisissez votre adversaire par le col en le ramenant vers vous, tout en poussant votre lame apprêtée dans la direction inverse.

Quotidien ✦ arme, fiable martiale
Action simple — **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme secondaire et avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force + 5 contre Vigueur
Réussite : vous étreignez la cible. Effectuez une attaque secondaire contre celle-ci.
Attaque secondaire : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Teigne halfeline

« Fie-toi donc à ma taille, et ce sera ta dernière erreur. »

Prérequis : halfelin, guerrier

Le monde est vaste et sauvage, et les nomades halfelins constituent un petit peuple. L'adresse et la vivacité d'esprit leur ont néanmoins permis de survivre. Ce faisant, ils ont appris à compter sur la protection de leurs combattants rusés et audacieux. Même les halfelins sédentaires entretiennent une classe de soldats qui veille à leurs intérêts parmi les autres races civilisées, plus grandes.

La tradition combative de la teigne halfeline exploite les traits halfelins. Les teignes maîtrisent les stratégies d'attaque éclair et les tactiques de meute. Elles surgissent sur le champ de bataille et frappent selon des angles surprenants pour harceler l'ennemi. Les teignes n'hésitent pas à sacrifier leur vie pour permettre à ceux qui leur sont chers de survivre et de se soustraire au danger.

La plupart des clans errants de halfelins disposent d'un certain nombre de teignes qui leur servent d'éclaireurs. Ces combattants permettent à la caravane de voyager sans souci ; ils anéantissent la menace avant qu'elle devienne sérieuse. Les halfelins de bonne volonté peuvent facilement apprendre les techniques de la teigne. Beaucoup ont mis leur expertise en pratique en dehors de leur communauté, pour satisfaire leur curiosité naturelle tout en protégeant leurs amis et les gens du peuple.

Vous êtes l'un de ces champions du peuple halfelin. Lame étincelante en main, vous bondissez en riant tandis que ces grands dadais finissent par terre en tentant de vous arrêter. Vous avez appris à profiter de votre petite taille pour voir la bataille sous un angle différent, ce qui vous permet de repérer des ouvertures qui échappent aux autres, de traquer l'ennemi et de tirer pleinement parti de l'affrontement. Et quand votre habileté au combat s'avère insuffisante, votre chance fait la différence.

Aptitudes de teigne halfeline

Action de décalage (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Riposte de la chance (niveau 11) : si vous utilisez votre pouvoir racial *deuxième chance* et que le résultat du second jet est un échec, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre l'attaquant au prix d'une action libre.

Glissement martial (niveau 16) : lorsque vous effectuez une attaque grâce à l'aptitude de classe de défi en combat et que vous touchez, vous pouvez faire glisser la cible de 1 case, puis vous décaler de 1 case.

STEVE BELLEDIN

Exploits de teigne halfeline

Inquiétante proximité Teigne halfeline Attaque 11

Vous et votre lame restez sur les talons de votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, si la cible se déplace, vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre VD au prix d'une action libre, en terminant votre déplacement adjacent à la cible.

Bond d'intervention Teigne halfeline Utilitaire 12

Vous vous interposez en bousculant votre allié pour le protéger.

Quotidien ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un allié adjacent est touché par une attaque de corps à corps.
Cible : l'allié en question
Effet : vous faites glisser la cible de 2 cases et pouvez vous décaler dans l'espace qu'elle occupait. Vous devenez la cible de l'attaque qui a déclenché le pouvoir.

Fente du vif-argent Teigne halfeline Attaque 20

Vous décelez un point vulnérable et ne perdez pas de temps pour l'exploiter.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Ultime moissonneur

« Tout finit par disparaître, mon ami. Et ma mission est de m'assurer que tu ne déroges pas à la règle. »

Prérequis : guerrier

D'innombrables styles de combat sont le fait de maîtres dévoués, ces personnages irréprochables qui consacrent leur vie au perfectionnement des manœuvres auxquelles recourront leurs disciples sur le champ de bataille. Mais certaines techniques ne proviennent pas des enseignements de ces parangons de l'art de la guerre. Certaines méthodes ont une origine bien moins noble. La voie de l'ultime moissonneur fait partie de ces sentiers enténébrés.

Selon la légende, le premier ultime moissonneur s'appelait Gulkanon, un paladin de Reine Corneille, dépouillé de son statut et de son pouvoir pour avoir offensé sa divinité. Pourtant privé du lien avec celle qu'il avait longtemps honorée, Gulkanon n'était pas prêt à renoncer à sa place de champion de la déesse. Il s'intéressa donc à de nouvelles études militaires, basées sur les techniques des sauvages et des races viles de ce monde ; les orques, les gobelins, les ogres et les trolls. Il se pencha sur les coups grossiers de ces brutes dans le but de les affiner et de développer un éventail d'exploits s'appuyant sur la force pour semer le carnage. Ses nouvelles capacités lui donnant une grande assurance, il prit le titre « d'ultime moissonneur ». Il entreprit de servir des âmes à sa protectrice d'antan dans l'espoir de raviver le lien qui avait été brisé. Nul ne sait plus s'il y est parvenu, mais son héritage est resté.

Certains ultimes moissonneurs servent Reine Corneille et on trouve des sectes de ces guerriers, prêtes à former des éléments prometteurs. Mais d'autres individus ayant cette formation n'ont pas la volonté ou la discipline pour s'attirer la faveur de la divinité. Certains arrangent sa doctrine pour l'adapter à leurs propres excès. Les serviteurs vigilants de Reine Corneille sont connus pour traquer les pires de ces transgresseurs.

Que vous ayez toujours eu une affinité avec le meurtre ou que vous ayez trouvé l'inspiration dans les actes d'un autre, vous vous êtes tourné vers les techniques de l'ultime moissonneur. La formation vous donne accès à une palette de manœuvres martiales qui mettent l'accent sur votre capacité fort impressionnante à manier les armes à deux mains. Vous étiez un combattant habile, mais elle a fait de vous une terrible force de destruction. Plutôt que de vous soucier de votre protection, vous préférez infliger les plus grands dégâts possibles. Les ennemis ne peuvent ignorer votre potentiel destructeur, sans quoi ils le regrettent vite. Vous pouvez exécuter des attaques stupéfiantes et faucher l'ennemi par l'acier.

Aptitudes d'ultime moissonneur

Action du moissonneur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque avec une arme à deux mains, chaque ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Massacre imminent (niveau 11) : quand vous réussissez une attaque d'opportunité qui met en péril un ennemi que vous avez marqué, vous pouvez également le mettre à terre.

Enchaînement du moissonneur (niveau 16) : lorsque vous touchez avec une attaque de base de corps à corps en utilisant une arme à deux mains, un ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force. Lorsque vous touchez avec le pouvoir *enchaînement*, tous les ennemis qui vous sont adjacents subissent des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Exploits d'ultime moissonneur

Fente faucheuse — Ultime moissonneur Attaque 11

Votre arme décrit un long arc de cercle vers l'adversaire et la violence de votre attaque envoie un message clair quant à la menace que vous représentez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (allonge +1)
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, si la cible effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, vous pouvez vous décaler de 1 case et effectuer une attaque de base de corps à corps contre celle-ci au prix d'une interruption immédiate.
Arme : si vous attaquez avec une arme à deux mains, l'attaque et l'attaque de base de corps à corps infligent toutes deux des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Mise en garde du moissonneur — Ultime moissonneur Utilitaire 12

Votre arme décrit une trajectoire menaçante qui oblige vos adversaires à revoir leur tactique.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Effet : la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à ce que vous soyez inconscient ou jusqu'à ce qu'une autre marque supplante celle-ci.

Moisson de sang — Ultime moissonneur Attaque 20

Votre série brutale de fauchages ensanglante vos ennemis et les diminue.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Si la cible se déplace à son tour de jeu, elle ne peut pas effectuer de jet de sauvegarde contre les dégâts continus.
Arme : si vous attaquez avec une arme à deux mains, la cible subit en fait 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Vengeur funeste

« L'exécution de la justice ne se fait pas toute seule. Je suis ici pour m'assurer que tu paies bien pour tes crimes ! »

Prérequis : guerrier

En dehors de quelques havres sûrs, le monde est une terre impitoyable où règnent la cruauté, la terreur et un mal profond. Les innocents sont massacrés et l'œuvre de la civilisation abattue ; parfois dans le cadre d'une tentative de conquête, mais souvent par simple brutalité. Les monstres sanguinaires laissent de temps à autre des survivants dans leur sillage, dont certains se tournent vers la hache ou l'épée. Ces braves ne cherchent pas à redresser les torts passés, mais à empêcher que d'autres souffrent comme eux tout en assouvissant leur soif de vengeance. Ainsi, l'héroïsme est souvent forgé dans les ténèbres.

À un moment de votre vie, votre parcours vous est apparu, votre voie s'est dessinée à vos pieds. Votre carrière de héros sinistre a peut-être commencé le jour où vos proches ont été victimes d'un sort contre lequel vous n'avez rien pu faire ; votre existence a alors été bouleversée par un acte des plus vils. Ou bien, durant vos aventures, vous avez été témoin de trop nombreuses horreurs, vu trop d'innocents enterrés ou trop souvent découvert la corruption dans les ombres. Quoi qu'il en soit, vous vous considérez aujourd'hui comme le seul qui puisse se dresser entre les faibles et les hordes prédatrices. Vous savez que ceux qui assument ce rôle ne connaissent pas de répit, mais avez accepté cette tâche.

Votre brutale efficacité fait de vous un personnage menaçant que nul ennemi ne peut ignorer. Vous instillez la peur chez vos adversaires pour mieux protéger vos alliés et ceux qui n'ont pas votre puissance. Vous châtiez la corruption sans pitié et vous définissez comme un juste bourreau.

Aptitudes de vengeur funeste

Action du vengeur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous jouissez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un avantage de combat contre un ennemi que vous avez marqué.

Funeste péril (niveau 11) : lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre un ennemi en péril, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Justice brutale (niveau 16) : lorsque vous faites tomber une cible que vous avez marquée à 0 point de vie, vous bénéficiez d'un +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de vengeur funeste

Juste coup — Vengeur funeste Attaque 11

Vous poussez un cri de révolte et assénez un coup violent, blessant votre ennemi, tandis que ses alliés ne peuvent que vous craindre.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque ennemi en péril situé dans un rayon de 2 cases de la cible principale
Attaque secondaire : Force contre Volonté
Réussite : la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Justice comminatoire — Vengeur funeste Utilitaire 12

Vous vous faites plus menaçant que jamais et vos ennemis se positionnent à votre convenance d'un simple regard.

Quotidien ✦ martiale, persistant, terreur
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque fois qu'un ennemi que vous avez marqué effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, vous pouvez le faire glisser de 1 case au prix d'une réaction immédiate.

Déchaînement impitoyable — Vengeur funeste Attaque 20

Vous frappez l'ennemi sans pitié, laissant des victimes traumatisées et sanguinolentes.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Si l'attaque met la cible en péril, cette dernière subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, ni dégâts continus ni malus aux jets d'attaque.

CHAPITRE 2

Maître de guerre

« L'intrépidité est un choix tactique et les facultés d'adaptation sont la marque de fabrique des grands leaders. Si la prise de risque vous permet de soulager vos amis, l'intrépidité n'en est que plus amusante. »

Qu'il soit appelé à mener en raison de son talent ou par un coup du sort, qu'il ait suivi une formation de soldat ou soit de noble extraction, le maître de guerre ne perd jamais de vue l'importance du travail d'équipe. Il constitue le cœur de son escouade, s'appuyant sur son savoir-faire martial pour mener le cours d'une bataille vers une issue favorable. Le rôle de chef inclut d'innombrables techniques de commandement. Le charisme permet de galvaniser ses alliés et le génie stratégique offre des perspectives de victoire inattendues. Toutefois, il ne s'agit là que de deux voies parmi tant d'autres.

Vous pouvez être le genre de leader qui aime les tactiques de guérilla et vit sur le fil du rasoir. À moins que vous préfériez risquer votre peau plutôt que celle de vos amis, en sachant que vous avez la force et la ruse nécessaires pour assumer pleinement les conséquences de votre audacieux commandement. Mais peut-être préférez-vous tout miser sur la spontanéité, en faisant le point sur la situation tactique avant de résoudre votre problème avec une ingéniosité stupéfiante.

Secouez vos alliés, développez des tactiques inventives, créez-vous des ouvertures ou mêlez différentes stratégies. Quelle que soit la façon dont vous voulez mener vos alliés à la victoire, ce chapitre est pour vous et comprend les sections suivantes :

- **Nouvelles options de création de maître de guerre :** chargez au combat sous les traits d'un maître de guerre intrépide, ou testez votre créativité et votre clairvoyance martiale en empruntant la voie du maître de guerre ingénieux.
- **Nouvelles aptitudes de classe :** deux alternatives vous permettent de concentrer davantage votre maître de guerre sur l'une des nouvelles options de création.
- **Nouveaux pouvoirs de maître de guerre :** poussez vos ennemis à se disperser et faites-leur payer leur erreur. Si vous préférez les méthodes plus subtiles, les exploits de cette section sauront vous combler, vous et vos alliés.
- **Nouvelles voies parangoniques :** canalisez vos facultés de commandement pour vous tourner vers l'une de ces douze nouvelles voies. Prenez la tête de vos alliés en suivant l'exemple d'un dieu, tournez-vous vers les méthodes traditionnelles des généraux légendaires ou laissez les lois de la frontière vous guider.

MARK TEDIN

NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION DE MAÎTRE DE GUERRE

En plus des options de création du *Manuel des Joueurs*, ce chapitre présente deux types de maîtres de guerre et deux groupes de pouvoirs offrant une nouvelle approche du commandement. Le maître de guerre intrépide s'appuie sur l'un de ces groupes, et le maître de guerre ingénieux se tourne vers l'autre. Tous les pouvoirs proposés sont utiles pour n'importe quel maître de guerre.

Maître de guerre ingénieux

Vous ne vous limitez pas à un ensemble précis de tactiques. Vous vous adaptez aux erreurs et ouvertures de l'ennemi tout en vous efforçant de vous créer des opportunités. Vous menez en hurlant des ordres, en faisant évoluer vos stratagèmes, en adoptant diverses postures et en faisant preuve de souplesse dans la mise en œuvre de vos plans. Vos alliés peuvent compter sur votre aide en toutes circonstances. La Force est votre caractéristique principale. Vos pouvoirs s'appuient également sur l'Intelligence et le Charisme, ce qui vous permet de choisir parmi ceux des autres traditions. L'aptitude de classe de présence ingénieuse complète à merveille cette option de création.

Talent suggéré : Ingéniosité supérieure* (talent racial humain : Tenace)

Compétences suggérées : Athlétisme, Diplomatie, Endurance, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *coup déstabilisateur**, *frappe autoritaire*

Pouvoir de rencontre suggéré : *formation au marteau**

Pouvoir quotidien suggéré : *assaut calculé**

* Nouveau pouvoir présenté dans cet ouvrage.

Maître de guerre intrépide

Votre commandement s'inspire avant tout d'attaques audacieuses et de tactiques agressives. L'utilisation de vos pouvoirs n'est pas sans risques. Les perspectives de réussite sont prometteuses. Vous aidez vos alliés à développer leur sang-froid pour tirer parti de manœuvres audacieuses et attaquer l'ennemi de front. Comparé aux autres maîtres de guerre, vous aimez les assauts directs et n'hésitez pas à plonger au cœur de la mêlée. Vos attaques s'appuient sur la Force. Le Charisme est votre seconde priorité car il vous permet de garder le respect de vos camarades lors de manœuvres audacieuses. Réflexes et acuité de l'esprit sont des atouts précieux pour tout maître de guerre, si bien que l'Intelligence a son importance. L'aptitude de classe de présence intrépide est le parfaitement complément de cette option de création.

Talent suggéré : Intrépidité supérieure* (talent racial humain : Action et assaut)

Compétences suggérées : Endurance, Histoire, Intimidation, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *assaut impétueux**, *coup fracassant*

Pouvoir de rencontre suggéré : *attraction spontanée**

Pouvoir quotidien suggéré : *sauvetage courageux**

* Nouveau pouvoir présenté dans cet ouvrage.

WAYNE ENGLAND

NOUVELLES APTITUDES DE CLASSE

Ces deux variantes de l'aptitude de classe d'autorité naturelle sont offertes à tout maître de guerre. Vous pouvez donc choisir l'une d'elles à la place de présence inspiratrice ou de présence tactique.

Présence ingénieuse : lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire et qu'il l'utilise pour effectuer une attaque, cette dernière bénéficie d'un bonus aux dégâts égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur d'Intelligence. Si l'attaque ne touche aucune cible, l'allié gagne des points de vie temporaires égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme.

Présence intrépide : lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire et qu'il l'utilise pour effectuer une attaque, il peut tirer parti de cet avantage avant de faire son jet d'attaque. S'il s'y résout et que l'attaque touche, il peut au prix d'une action libre effectuer une attaque de base ou entreprendre une action de mouvement après son attaque. Si l'attaque échoue, l'allié donne un avantage de combat à tous les ennemis jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

NOUVEAUX POUVOIRS DE MAÎTRE DE GUERRE

Le maître de guerre dispose de pouvoirs qui galvanisent ses alliés et font de lui un guerrier et un chef à la fois. Le style intrépide est plus que direct et s'accompagne de manœuvres osées qui confondent vos ennemis tout en donnant un avantage à vos camarades. De son côté, le maître de guerre ingénieux a de formidables capacités d'adaptation et recourt à des exploits en accord avec ses techniques de commandement. Cette section développe les capacités de tous les maîtres de guerre, certains pouvoirs étant liés à des options de création précises, même si beaucoup s'adressent à chacun d'entre eux.

Exploits à volonté de niveau 1

Assaut impétueux Maître de guerre Attaque 1

Votre fente des plus audacieuses offre une ouverture à l'ennemi qui peut alors contre-attaquer, et c'est précisément ce que vous attendiez de lui.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.
Effet : la cible peut vous porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre et jouit d'un avantage de combat dans le cadre de l'attaque. Si elle effectue cette attaque, un allié de votre choix situé dans un rayon de 5 cases de la cible peut effectuer une attaque de base contre celle-ci au prix d'une action libre et jouit d'un avantage de combat dans le cadre de l'attaque.

Coup déstabilisateur Maître de guerre Attaque 1

Vous déséquilibrez votre adversaire en aboyant un ordre à vos alliés.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : vous poussez la cible de 1 case. Choisissez ensuite un allié que vous voyez. Cet allié se décale d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence ou effectue une attaque de base de corps à corps contre la cible.

Exploits de rencontre de niveau 1

Attraction spontanée Maître de guerre Attaque 1

Votre attaque blesse votre adversaire, et un autre ennemi se rapproche dans l'espoir de vous prendre au dépourvu.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Choisissez un autre ennemi situé dans un rayon de 5 cases et tirez-le de 1 case.
Présence intrépide : tirez l'ennemi d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Formation au marteau Maître de guerre Attaque 1

Vous invitez vos alliés à attaquer sans retenue, infligeant ainsi un maximum de dégâts.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet lourde.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié qui vous est adjacent inflige 1[A] dégâts supplémentaires s'il touche avec la prochaine attaque effectuée avant le début de votre tour de jeu suivant.
Présence ingénieuse : chaque allié situé dans un rayon d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme peut infliger les dégâts supplémentaires.

Formation du myrmidon Maître de guerre Attaque 1

Sachant que le fait de regrouper vos alliés augmentera leur moral, vous attaquez tout en leur demandant de se ranger en ligne.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : au début de votre tour de jeu suivant, chaque allié adjacent gagne 5 points de vie temporaires.

Jeu de jambes — Maître de guerre Attaque 1

Vous attaquez et faites un pas de côté, permettant à un allié d'approcher.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case. Après vous être décalé, un allié situé dans un rayon de 2 cases peut lui aussi se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

Mener par l'exemple — Maître de guerre Attaque 1

Vous vous avancez dans le but d'attaquer, montrant ainsi à vos alliés la marche à suivre et la prochaine cible sur votre liste.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case avant l'attaque.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vos alliés jouissent d'un avantage de combat contre la cible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Échec : deux alliés situés dans un rayon de 5 cases peuvent se décaler de 1 case et effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.

Sauvetage courageux — Maître de guerre Attaque 1

L'un de vos alliés s'écroule, et sans même vous soucier de votre propre sécurité, vous vous précipitez pour en faire baver à l'assaillant, poussant ainsi votre ami à poursuivre le combat.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases fait tomber un allié à 0 point de vie ou moins.
Cible : l'ennemi en question
Effet : avant l'attaque, vous pouvez vous déplacer jusqu'à la plus proche case depuis laquelle vous pouvez attaquer la cible.
Attaque : Force + 1 contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : l'allié peut dépenser une récupération et regagner 1d6 points de vie supplémentaires pour chaque attaque d'opportunité que vous provoquez en vous déplaçant vers la cible.

Exploits quotidiens de niveau 1

Assaut calculé — Maître de guerre Attaque 1

Votre attaque prouve bien que vous maîtrisez la situation.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts contre la cible égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de la rencontre. Vous pouvez transférer le bonus à un autre allié situé dans un rayon de 5 cases au prix d'une action mineure.

Attaque concentrée — Maître de guerre Attaque 1

Votre compagnon et vous combinez votre attaque pour porter un vilain coup.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : un allié situé dans un rayon de 10 cases peut effectuer une attaque de base contre la cible au prix d'une action mineure. Il bénéficie d'un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Exploits utilitaires de niveau 2

Belligérance inspirée — Maître de guerre Utilitaire 2

Vous poussez vos alliés à profiter des faiblesses défensives de l'ennemi pour lui porter un coup fatal.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un ennemi pris dans l'explosion donnant un avantage de combat à vous ou un allié
Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vos alliés jouissent d'un avantage de combat contre la cible.
Présence inspiratrice : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vos alliés ajoutent votre modificateur de Charisme aux jets de dégâts contre la cible.

Effort héroïque — Maître de guerre Utilitaire 2

Épuisé, vous n'en parvenez pas moins à rallier vos amis.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 10
Condition : vous devez être en péril.
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : la cible peut ajouter votre modificateur de Charisme aux jets de dégâts tant que vous êtes en péril. Par ailleurs, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre niveau + votre modificateur de Charisme.

LUCIO PARRILLO

Manœuvre de couverture Maître de guerre Utilitaire 2

Réagissant parfaitement à votre manœuvre, un allié fait un pas de côté pour couvrir un compagnon désireux de souffler un peu.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases utilisez votre second souffle.
Cible : un allié pris dans l'explosion autre que le personnage qui a déclenché le pouvoir
Effet : la cible peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre. Par ailleurs, un ennemi pris dans l'explosion est marqué par la cible jusqu'à la fin du tour de jeu suivant.

Opportunité intrépide Maître de guerre Utilitaire 2

Vous hurlez un ordre à un allié dans l'espoir qu'il le comprenne.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : un ennemi pris dans l'explosion et vous ou un allié pris dans l'explosion
Effet : les cibles effectuent des tests d'initiative opposés. Le vainqueur jouit d'un avantage de combat contre le perdant jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Présence intrépide : vous ou votre allié bénéficiez d'un bonus de pouvoir au test d'initiative égal à votre modificateur de Charisme.

Ordre de repositionnement Maître de guerre Utilitaire 2

D'un simple mot, vous poussez vos alliés à se décaler pour occuper une position plus avantageuse.

Quotidien ✦ martiale
Action de mouvement **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et les alliés pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut se décaler de 1 case.
Présence tactique : augmentation de l'explosion à 10.

Récupération motivée Maître de guerre Utilitaire 2

Après avoir reçu vos encouragements, un allié blessé se donne l'occasion de briller.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié en péril pris dans l'explosion
Effet : la cible regagne l'usage de son second souffle et bénéficie d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Charisme au prochain jet d'attaque.

Secoue-toi Maître de guerre Utilitaire 2

D'un trait d'humour, vous redonnez du courage à votre allié malgré ses blessures.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : vous si vous êtes en péril ou un allié en péril
Effet : la cible gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Charisme.

Stratagème adapté Maître de guerre Utilitaire 2

Votre compagnon a les facultés et la volonté nécessaires ; vous allez lui fournir le plan et la motivation.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'allié bénéficie (à sa convenance) d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence ou d'un bonus de pouvoir aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.
Présence ingénieuse : l'allié bénéficie des deux bonus.

Exploits de rencontre de niveau 3

Charge aplatissante Maître de guerre Attaque 3

La violence de votre attaque renverse votre adversaire ou réduit vos défenses.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez charger et utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Présence intrépide : si l'attaque touche, ce pouvoir n'est pas dépensé.
Échec : la cible jouit d'un avantage de combat contre vous jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Fin sanglante Maître de guerre Attaque 3

Vous visez avec soin pour achever un adversaire blessé.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature en péril
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force + modificateur d'Intelligence dégâts.
Présence ingénieuse : vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de + 2 aux jets d'attaque contre l'ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Représailles défensives Maître de guerre Attaque 3

Vous subissez une attaque visant un allié et donnez un coup stupéfiant à l'assaillant. Votre ami peut alors se déplacer de manière à se positionner avantageusement.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi adjacent touche un allié avec une attaque d'opportunité.
Effet : l'attaque d'opportunité vous touche à la place.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et l'allié peut se décaler de 2 cases.

Situation risquée Maître de guerre Attaque 3

Encerclé par vos ennemis, vous feignez un état de faiblesse et les poussez à commettre des imprudences. C'est alors que vous frappez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez être pris en tenaille.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et les ennemis qui vous sont adjacents donnent un avantage de combat aux alliés situés dans un rayon de 5 cases jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence intrépide : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Suis-moi — Maître de guerre Attaque 3

Vous vous précipitez au combat en portant une attaque décisive, ralliant alors un ami qui vous emboîte le pas.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié situé dans un rayon de 10 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de + 2 à la VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence tactique : si l'allié charge alors que le bonus en VD fait encore effet, le déplacement effectué lors de cette charge ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Exploits quotidiens de niveau 5

Avantage circonstanciel — Maître de guerre Attaque 5

Vous attaquez un ennemi pris au dépourvu et votre allié en tire un avantage décisif.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet lourde
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence lorsque vous touchez en jouissant d'un avantage de combat.
Présence ingénieuse : vos dégâts supplémentaires s'élèvent au lieu de cela à 1[A] + modificateur d'Intelligence.

Haie de piques — Maître de guerre Attaque 5

Vous positionnant de manière à bloquer les déplacements de l'ennemi, vous êtes prêt à frapper ceux qui s'approcheront de vous.

Quotidien ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi entre dans une case située à portée d'allonge.
Condition : vous devez attaquer avec une arme à allonge.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : quand un ennemi entre dans une case qui vous est adjacente (ou adjacente à un allié qui vous est lui-même adjacent), vous lui infligez des dégâts égaux à votre modificateur de Force dans le cadre d'une action d'opportunité. L'effet dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Parfum de victoire — Maître de guerre Attaque 5

Vos ennemis se mettent à chanceler et vous sentez que la victoire est proche. Vos alliés redoublent alors leurs efforts.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : au prix d'une action libre, chaque cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre un ennemi en péril qui lui est adjacent.

Roc imperturbable — Maître de guerre Attaque 5

Vous restez concentré de manière à collaborer avec votre compagnon, harcelant votre adversaire de coups incessants.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsqu'un ennemi qui vous est adjacent attaque l'un de vos alliés et le rate, vous lui infligez des dégâts égaux à votre modificateur d'Intelligence au prix d'une action libre.
Présence tactique : si l'ennemi est marqué par un allié, vous lui infligez au lieu de cela 1[A] + modificateur d'Intelligence dégâts.

Vrille renversante — Maître de guerre Attaque 5

D'une attaque circulaire déchaînée, vous envoyez vos adversaires valdinguer en direction de vos alliés.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. Si celle-ci se retrouve alors adjacente à un ou plusieurs alliés, ces derniers ont le droit de lui porter une attaque de base de corps à corps dans le cadre d'une action d'opportunité.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas poussée.

Exploits utilitaires de niveau 6

Cible tentante — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous poussez votre adversaire à vous attaquer tout en le distrayant.

Quotidien ✦ guérison, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous donnez un avantage de combat à tous vos ennemis, mais les ennemis qui vous sont adjacents donnent eux aussi un avantage de combat à vos alliés.
Présence intrépide : quand un ennemi qui vous est adjacent est en péril ou tombe à 0 point de vie, vous regagnez des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Échange fourbe — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous déclenchez un piège qui s'abat sur vos adversaires, totalement stupéfaits de votre stratagème.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous et un allié que vous voyez pouvez échanger vos places dans l'ordre d'initiative. Votre tour de jeu prend fin au moment où vous utilisez ce pouvoir, et l'allié entreprend aussitôt le sien, même s'il a déjà agi ce round-ci. Vous agissez ensuite au moment où votre allié était censé le faire.

Enthousiasme — Maître de guerre Utilitaire 6

Le moral de vos alliés semble au plus bas, mais vous trouvez les bons mots pour leur redonner courage.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible peut dépenser deux récupérations.
Présence inspiratrice : la cible regagne des points de vie supplémentaires égaux à 5 + votre modificateur de Charisme.

Formation en phalange — Maître de guerre Utilitaire 6

Vos alliés et vous-même constituez un véritable mur de boucliers.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsque vous êtes adjacent à un allié utilisant un bouclier, cet allié et vous-même bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 1 à la CA et en Réflexes.

Observateur attentif — Maître de guerre Utilitaire 6

Mettant enfin la main sur le bon angle de tir, vous désignez les ennemis camouflés à vos alliés.

À volonté ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : choisissez un ennemi que vous voyez. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, un allié qui vous voit ou vous entend ne subit pas le malus habituel aux jets d'attaque découlant d'un abri ou d'un camouflage quand il attaque cet ennemi (les malus d'abri supérieur et de camouflage total s'appliquent cependant).

Posture encourageante — Maître de guerre Utilitaire 6

Comme rien ne semble pouvoir vous démonter, vous vous lancez dans une véritable litanie de jurons tout en frappant et en poussant vos alliés de l'avant.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps, choisissez un allié en péril situé dans un rayon de 5 cases. Celui-ci gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Charisme.
Présence intrépide : vous pouvez (si vous le souhaitez) conférer les points de vie temporaires lorsque vous ratez une attaque de corps à corps, mais cela donne à la cible de cette attaque un avantage de combat contre vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Supervision tactique — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous déclenchez un piège sur vos adversaires stupéfaits.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un allié effectue une attaque de base, une bousculade ou une charge dans un rayon de 10 cases.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

Exploits de rencontre de niveau 7

Appât sacrificiel — Maître de guerre Attaque 7

Votre coup déchaîné touche sa cible et inspire un allié. Vous êtes maintenant vulnérable.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force + modificateur de Charisme dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir au prochain jet d'attaque égal à votre modificateur de Charisme.
Effet : vous subissez un -2 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Assaut en phalange — Maître de guerre Attaque 7

Protégé par votre bouclier, vous martelez votre adversaire de coups et hurlez un ordre afin que chacun adopte une tactique défensive.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de pouvoir de + 2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence ingénieuse : les alliés adjacents bénéficient du bonus de pouvoir de + 2 à la CA et en Réflexes même si vous ratez.

Exposition provoquée — Maître de guerre Attaque 7

Vous poussez votre ennemi à s'exposer à une contre-attaque d'un allié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible doit vous porter une attaque de base au prix d'une action libre. Si cette attaque de base échoue, l'un de vos alliés peut effectuer une attaque de base contre la cible au prix d'une action libre.
Présence intrépide : vous bénéficiez d'un bonus à la CA contre l'attaque de base de la cible égal à votre modificateur de Charisme et votre allié bénéficie de ce même bonus au jet de dégâts de son attaque de base.

Force entraînante — Maître de guerre Attaque 7

Tout en portant un coup puissant, vous encouragez votre ami à reprendre ses esprits.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et tout allié situé dans un rayon de 2 cases peut effectuer un jet de sauvegarde.
Présence ingénieuse : vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir au jet de sauvegarde égal à votre modificateur d'Intelligence.

Guerre d'usure — Maître de guerre Attaque 7

Petit à petit, vos alliés prennent l'ascendant sur l'ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, un allié qui vous voit bénéficie d'un bonus de pouvoir de + 1 aux jets d'attaque et jets de dégâts avec les attaques de base et pouvoirs à volonté.
Présence inspirante : le bonus est égal à votre modificateur de Charisme.

Les dieux des maîtres de guerre

Comme le précise le *Manuel des Joueurs*, les maîtres de guerre apprécient les dieux martiaux comme Bahamut et Kord, et ceux qui ont de forts penchants stratégiques observent souvent les préceptes d'Érathis ou d'Ioun. Trois des voies parangoniques de ce supplément reflètent ces préférences pour les dieux des maîtres de guerre : le conquérant de platine (cf. page 56), consacré à Bahamut, le dujun d'Érathis (cf. page 57) et le seigneur des batailles de Kord (cf. page 63).

Retour mortel — Maître de guerre Attaque 7

Vous offrez une ouverture qui permet à un allié de tirer profit de l'attaque de votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous choisissez un allié situé dans un rayon de 5 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, si la cible effectue une attaque de corps à corps contre vous ou cet allié, ce dernier a droit à une attaque d'opportunité contre la cible.

Exploits quotidiens de niveau 9

Cible verrouillée — Maître de guerre Attaque 9

Vos camarades et vous-même arrosez de projectiles un ennemi qui s'approche.

Quotidien ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Distance** 3
Déclencheur : un ennemi entre dans une case située dans un rayon de 3 cases.
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet lourde.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force + modificateur d'Intelligence dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : chaque allié situé dans un rayon de 2 cases peut porter une attaque de base à distance à la cible au prix d'une réaction immédiate, avec un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Déchaînement désespérant — Maître de guerre Attaque 9

Le savoir-faire dont vous faites preuve avec cette série d'attaques a pour effet de désarçonner vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la cible subit un -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la rencontre.

Désignation du sang — Maître de guerre Attaque 9

Le sang que vous venez de faire couler désigne la cible de vos camarades.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Tant que ces dégâts continus persistent, vos alliés jouissent d'un avantage de combat contre la cible.
Présence inspirante : ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts continus.

Marque du déni — Maître de guerre Attaque 9

Votre châtiment incite votre ennemi à se concentrer sur vous, mais en ne vous portant que de modestes attaques.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est marquée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Effet : la cible ne peut pas recharger ses pouvoirs tant qu'elle est marquée par ce pouvoir.
Présence intrépide : par ailleurs, la cible ne peut pas dépenser de points d'action tant qu'elle est marquée par ce pouvoir.

Rétablissement du maître de guerre — Maître de guerre Attaque 9

Vous décelez une opportunité d'attaque parfaite pour un allié et êtes maintenant bien décidé à en finir avec cette escarmouche.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : au prix d'une action libre, la cible peut effectuer une attaque exploitant un pouvoir d'attaque de rencontre qu'elle a déjà utilisé lors de cette rencontre. Par ailleurs, si vous avez utilisé tous vos pouvoirs d'attaque de rencontre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de maître de guerre utilisé lors de cette rencontre.

WAYNE ENGLAND (2)

Exploits utilitaires de niveau 10

Cri de soutien — Maître de guerre Utilitaire 10

Votre cri de guerre rallie rapidement vos alliés.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme quand elle use de son second souffle. Par ailleurs, chacune peut également choisir d'user de son second souffle au prix d'une action mineure sans bénéficier du bonus aux défenses qu'il confère habituellement.

Feinte involontaire — Maître de guerre Utilitaire 10

Votre allié rate son coup, mais l'ouverture provoquée par son attaque ne vous échappe pas. Vous la lui montrez aussitôt afin qu'il en tire profit.

Quotidien ✦ martiale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases rate une attaque.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : la cible peut refaire l'attaque et jouit pour celle-ci d'un avantage de combat.

Grands pas — Maître de guerre Utilitaire 10

Vous vous tenez prêt à changer rapidement de position ou à pousser un allié à le faire.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, une fois à chacun de vos tours de jeu, vous pouvez entreprendre une action de mouvement pour vous décaler de 1 case et bénéficier d'un bonus de pouvoir de + 2 aux jets de dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Au lieu de cela, vous pouvez aussi entreprendre une action de mouvement pour permettre à un allié situé dans un rayon de 5 cases d'en faire de même au prix d'une action libre.

Marque de révélation — Maître de guerre Utilitaire 10

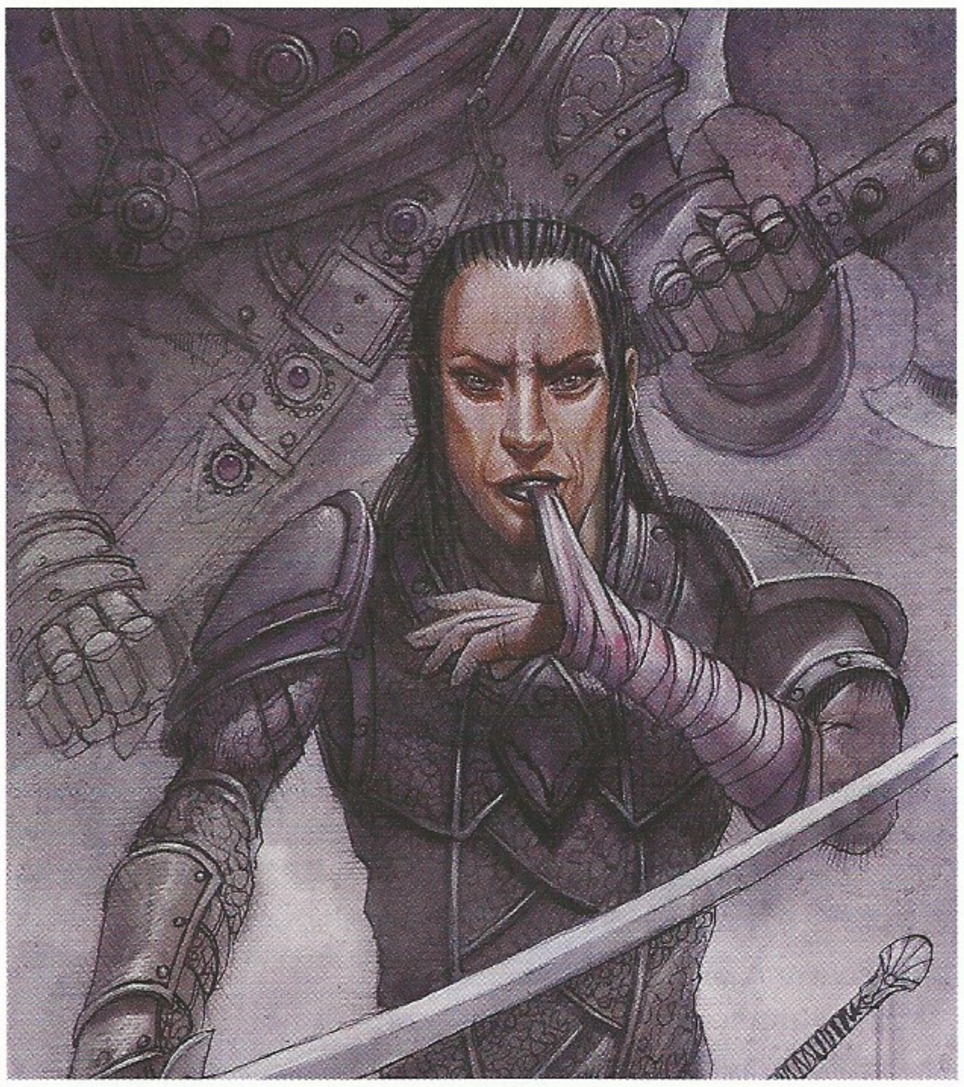
Vous feignez de lancer un ordre à un allié qui réagit comme vous vous y attendiez, si bien que votre ennemi croit voir en lui un terrible adversaire.

Rencontre ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi non marqué pris dans l'explosion
Effet : les cibles sont marquées par un allié de votre choix jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence tactique : augmentation de l'explosion à 5.

Parade de ralliement — Maître de guerre Utilitaire 10

La flèche s'écrase sur votre bouclier et vous envoyez votre allié contre le tireur.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque à distance.
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Effet : réduisez les dégâts de l'attaque de la moitié de votre niveau. Un allié situé dans un rayon de 5 cases de l'attaquant peut charger ce dernier au prix d'une action libre.



Planification instantanée — Maître de guerre Utilitaire 10

Votre réaction instinctive face à cette situation vous permet d'inverser le cours de l'affrontement.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les cibles bénéficient à votre convenance d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Charisme, d'un bonus de pouvoir à la VD égal à votre modificateur de Charisme, ou d'un bonus de pouvoir à toutes les défenses égal à votre modificateur d'Intelligence.
Présence ingénieuse : vous pouvez conférer un bonus différent à chaque cible.

Exploits de rencontre de niveau 13

Courage obstiné — Maître de guerre Attaque 13

Vous frappez votre ennemi sans vous soucier de votre propre sécurité, l'invitant à se jeter sur vous pendant que vos alliés lui règlent son compte.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous donnez un avantage de combat à tous vos ennemis, et vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de + 2 aux jets de dégâts contre la cible.
Présence intrépide : vos alliés bénéficient en fait d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts contre la cible égal à 2 + votre modificateur de Charisme.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Cri confondant — Maître de guerre Attaque 13

Votre cri d'avertissement permet à un allié de faire d'une ouverture un réel avantage.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases touche un allié avec une attaque d'opportunité.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre l'attaquant ennemi au prix d'une action libre. Si cette attaque touche, l'attaquant ennemi refait l'attaque d'opportunité contre une créature différente de votre choix située à portée d'allonge.
Présence ingénieuse : l'ennemi bénéficie d'un bonus aux nouveaux jets d'attaque et de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Gains hasardeux — Maître de guerre Attaque 13

Vous précipitant pour porter un coup violent à votre adversaire, vous mettez de côté vos défenses mais offrez une ouverture réelle à vos alliés.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si cette attaque met la cible en péril, deux de vos alliés adjacents peuvent lui porter une attaque de base au prix d'une action libre.
Présence intrépide : chaque allié bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque de base égal à votre modificateur de Charisme.
Effet : vous donnez un avantage de combat à tous les ennemis jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Manœuvre de la pince — Maître de guerre Attaque 13

Sur votre ordre, deux de vos alliés se déplacent pour prendre un adversaire en tenaille.

Rencontre ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : un ou deux alliés pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut se décaler de 3 cases et porter une attaque de base de corps à corps à un ennemi adjacent au prix d'une action libre. Si la cible prend l'ennemi en tenaille, elle bénéficie d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.
Présence intrépide : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque égal à votre modificateur de Charisme.

Manœuvre de repli — Maître de guerre Attaque 13

Vous vous interposez et octroyez à vos compagnons la détermination et l'espace nécessaires pour assainir la situation tactique.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et chacun de vos alliés adjacents à la cible peut effectuer un jet de sauvegarde puis se décaler de 1 case au prix d'une action libre.
Présence tactique : chaque allié bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme, et chacun peut à la place se décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence au prix d'une action libre.

Marque sinistre — Maître de guerre Attaque 13

Votre approche furtive ne laisse rien présager de la terrible attaque que vous portez ensuite, qui offre votre adversaire à vos alliés sur un plateau d'argent.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est hébétée et marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence ingénieuse : tant que la cible est marquée par ce pouvoir, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts contre celle-ci égal à votre modificateur de Charisme.

Unis dans le sang — Maître de guerre Attaque 13

Vous précipitant pour protéger un ami dans le besoin, vous portez une attaque audacieuse. Votre camarade se défend alors en suivant votre exemple.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases met un allié en péril.
Cible : l'ennemi en question
Effet : vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre VD avant l'attaque.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et l'allié en péril peut porter une attaque de base à la cible au prix d'une action libre.

Exploits quotidiens de niveau 15

Assaut du maître de guerre — Maître de guerre Attaque 15

Vous orchestrez une attaque coordonnée dévastatrice.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 3
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : au prix d'une action libre, chaque cible peut charger ou effectuer une attaque de base, avec un bonus de pouvoir au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Attaque anticipée — Maître de guerre Attaque 15

Manœuvrant de manière à créer l'ouverture, vous portez un coup de toute beauté, puis vos camarades en profitent pour frapper à leur tour.

Quotidien ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi adjacent vous touche avec une arme de corps à corps
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case.
Effet : chaque allié adjacent à la cible peut porter une attaque d'opportunité à celle-ci et jouit d'un avantage de combat dans le cadre de l'attaque.
Présence tactique : chaque allié bénéficie d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Détermination contagieuse Maître de guerre Attaque 15

À chaque nouveau coup, vos alliés semblent un peu plus décidés à sortir la victoire des griffes de la défaite.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : au prix d'une action libre, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Présence ingénieuse : chaque allié bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet de sauvegarde égal à votre modificateur d'Intelligence.
Attaque secondaire : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre. Chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération au prix d'une action libre.
Présence ingénieuse : chaque allié ajoute votre modificateur de Charisme aux points de vie regagnés.

Fureur d'Arkhosia Maître de guerre Attaque 15

Entreprenant une manœuvre bien connue des drakéides, vous vous déplacez, frappez un ennemi de toutes vos forces, faites un pas de côté et abattez votre arme sur un autre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez vous décaler de 2 cases.
Échec : demi-dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case.
Effet : après vous être décalé, vous pouvez porter une attaque de base à une cible différente.
Spéciale : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Instruction sinistre Maître de guerre Attaque 15

Dans une remarquable démonstration de savoir-faire, vous donnez une petite leçon à votre adversaire en mettant en avant les failles de son style de combat.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible subit un -2 aux jets d'attaque et donne un avantage de combat à vos alliés et vous-même (sauvegarde annule les deux).

Pain formidable Maître de guerre Attaque 15

Votre coup est tel que votre adversaire hésite maintenant à s'en prendre à vous et vos proches.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit un -2 aux jets d'attaque contre vous ou tout allié qui vous est adjacent quand elle attaque (elle ne subit cependant aucun malus si elle est immunisée contre la terreur).
Échec : demi-dégâts, et pas de malus.

Exploits utilitaires de niveau 16

Côte à côte Maître de guerre Utilitaire 16

Vous et l'un de vos alliés combattez en tandem et formez une paire mortelle.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Corps à corps** 1
Cible : un allié
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous et la cible bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 2 aux jets d'attaque, à la CA et en Réflexes lorsque vous êtes adjacents.

Cri d'avertissement Maître de guerre Utilitaire 16

Entendant votre mise en garde, vos alliés se mettent à couvert.

Quotidien ✦ martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases est touché par une attaque à distance ou de zone.
Cible : l'allié en question
Effet : la cible peut se décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence.

Minutage décisif Maître de guerre Utilitaire 16

À force d'exercices, votre groupe manœuvre maintenant à la perfection.

Rencontre ✦ martiale
Aucune **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous et vos alliés effectuez des tests d'initiative au début d'une rencontre.
Cibles : vous et deux alliés pris dans l'explosion, ou trois alliés pris dans l'explosion
Effet : vous échangez les résultats des tests d'initiative des cibles.
Présence tactique : jusqu'à la fin de son premier tour de jeu de la rencontre, la cible ayant l'initiative la plus basse bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Placement en tenaille Maître de guerre Utilitaire 16

Vous vous mettez dans une position vulnérable qui oblige vos ennemis à se mettre eux aussi dans une situation désavantageuse.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, tout ennemi adjacent jouit d'un avantage de combat contre vous, mais donne un avantage de combat à vos alliés.
Présence intrépide : vos alliés bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts de corps à corps contre les ennemis qui vous sont adjacents égal à votre modificateur de Charisme.

Remarque encourageante Maître de guerre Utilitaire 16

Vous marmonnez quelques paroles de soutien à un camarade qui revient dans la mêlée.

Rencontre ✦ martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : un allié
Effet : la cible gagne des points de vie temporaires égaux à 10 + votre modificateur de Charisme. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, elle bénéficie également d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts, à une défense ou aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.

Exploits de rencontre de niveau 17

Coup railleur — Maître de guerre Attaque 17

Vous frappez votre adversaire comme un sourd tout en hurlant un encouragement à vos alliés, qui retrouvent aussitôt l'énergie nécessaire à la poursuite du combat.

Rencontre ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases regagne l'usage de son second souffle.
Présence ingénieuse : tout allié qui use de son second souffle avant la fin de votre tour de jeu suivant regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Dans la brèche ! — Maître de guerre Attaque 17

Vous avancez courageusement en poussant un cri de guerre qui insuffle une bonne dose de bravoure à vos alliés.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases peut charger la cible au prix d'une action libre.
Présence inspiratrice : l'allié qui charge bénéficie d'un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Inspiration mortelle — Maître de guerre Attaque 17

Votre coup audacieux galvanise vos alliés, qui ne demandent plus qu'à démontrer leurs talents au combat.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et les alliés situés dans un rayon de 5 cases infligent 1[A] dégâts supplémentaires avec leurs attaques d'arme à volonté qui touchent jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Terminaison sanglante — Maître de guerre Attaque 17

Votre ennemi chancelle sous vos coups et vous comptez bien mettre fin à ses tourments.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature en péril
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force + modificateur de Charisme dégâts.
Présence ingénieuse : si les dégâts de l'attaque ne font pas tomber la cible à 0 point de vie, portez-lui une attaque de base de corps à corps, avec un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Exploits quotidiens de niveau 19

Charge inspiratrice — Maître de guerre Attaque 19

Adressant un rapide signal à vos compagnons, vous chargez glorieusement dans l'espoir qu'ils suivent votre exemple.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : au prix d'une action libre, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme puis dépenser une récupération.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

WAYNE ENGLAND

Contre-attaque exhortée Maître de guerre Attaque 19

Vous hurlez un avertissement à un camarade pris sous les coups ennemis, qui évite alors le gros de l'attaque et porte une violente contre-attaque.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 20
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 20 cases est touché par un ennemi.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération, et elle effectue deux attaques de base contre l'attaquant au prix d'une action d'opportunité. Si l'une ou l'autre de ces attaques touche, l'ennemi est hébété (sauvegarde annule).
Présence inspiratrice : l'allié regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme et bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Enfer sur terre Maître de guerre Attaque 19

Sur votre ordre, vos alliés envoient tout ce qu'ils ont en main contre vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet lourde.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. L'attaque peut réussir un coup critique sur un résultat de 18-20.
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer une attaque de base à distance contre un ennemi au prix d'une action libre, avec un bonus de pouvoir au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, toute attaque à distance effectuée par vos soins ou ceux de vos alliés peut réussir un coup critique sur un résultat naturel de 18-20.

Tempête de carnage Maître de guerre Attaque 19

Pour vos camarades et vous-même, tout échec est synonyme de nouvelle perspective.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : effectuez une attaque de base de corps à corps contre la cible.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous ou un allié adjacent ratez avec un pouvoir d'attaque de corps à corps de rencontre ou quotidien, l'intéressé peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre la même cible au prix d'une action libre.

GUÉRISON MARTIALE

Comment expliquer que vos pouvoirs de maître de guerre permettent de soigner vos alliés ? En effet, tout ceci peut sembler magique, voire surnaturel à haut niveau, mais votre *parole inspiratrice* est le reflet de votre faculté à pousser vos alliés à faire toujours mieux. Sous votre commandement, ils puisent dans des réserves insoupçonnées, réalisent des exploits qui semblent inimaginables et poursuivent le combat malgré la douleur et la peur.

EXPLOITS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

Déclaration entraînante Maître de guerre Utilitaire 22

Alors que vous attaquez, vous poussez vos amis vers la victoire.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez être formé en Diplomatie.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque fois que vous touchez un ennemi avec une attaque, les alliés situés dans un rayon de 10 cases gagnent des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Charisme. Vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur égal à votre modificateur de Charisme.
Présence inspiratrice : chaque fois que vous touchez un ennemi avec une une attaque, un allié situé dans un rayon de 10 cases peut effectuer un jet de sauvegarde.

Offensive sanguinaire Maître de guerre Utilitaire 22

Vous acculez vos adversaires contre un mur et êtes maintenant bien décidé à finir le boulot.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous donnez un avantage de combat à tous vos ennemis. En outre, vous et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 2 aux jets d'attaque contre les ennemis en péril. Par ailleurs, chaque fois que vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, l'intéressé peut effectuer une attaque de base au prix d'une action libre avant d'entreprendre cette action supplémentaire.
Présence intrépide : vous et chaque allié situé dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts contre les ennemis en péril égal à votre modificateur de Charisme.

Ordre accélérateur Maître de guerre Utilitaire 22

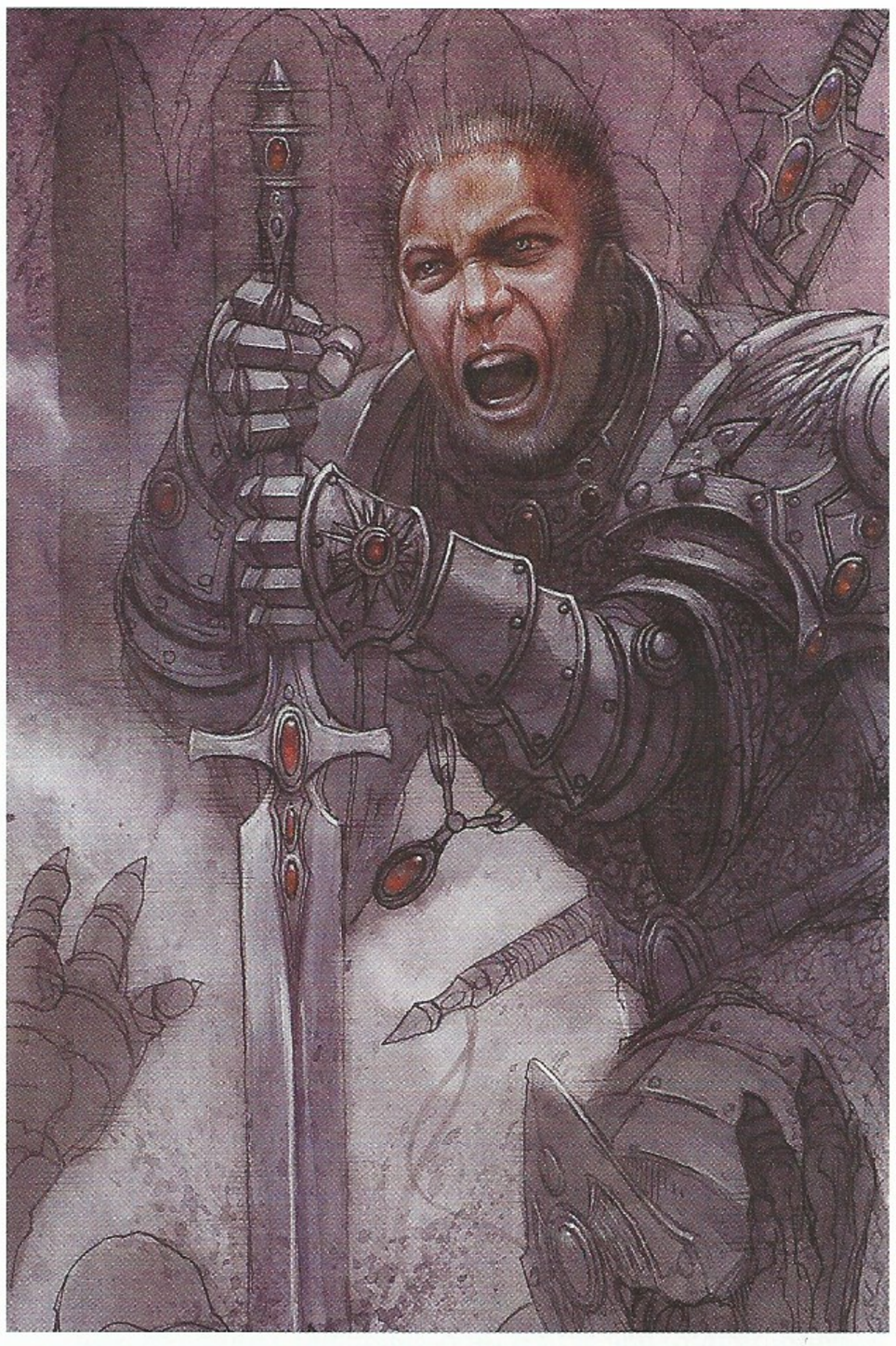
Vous comptez bien en finir avec ce combat avant même que vos ennemis n'aient pu réagir.

Quotidien ✦ martiale
Aucune **Proximité** explosion 10
Déclencheur : vous et vos alliés effectuez des tests d'initiative au début d'une rencontre.
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque allié bénéficie d'un bonus au test d'initiative égal à votre modificateur d'Intelligence, et chaque cible bénéficie à son premier tour de jeu d'un bonus aux jets d'attaque et jets de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Ruée générale Maître de guerre Utilitaire 22

Vous élevez la voix en raison du boucan et encouragez vos alliés à porter une série d'attaques.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, chaque cible peut effectuer des attaques de base au prix d'actions mineures.
Présence ingénieuse : chaque cible bénéficie d'un bonus aux jets d'attaque de base égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Charisme.



Vengez-moi — Maître de guerre Utilitaire 22

Vous vous écroulez en raison de vos blessures et poussez un cri de vengeance.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un ennemi fait tomber vos points de vie à 0 ou moins.
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut dépenser une récupération et regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme. Jusqu'à la fin de la rencontre, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de + 2 aux jets d'attaque et jets de dégâts.

Exploits de rencontre de niveau 23

Châtiment confinant — Maître de guerre Attaque 23

Une attaque bien placée empêche votre adversaire de combattre au mieux de sa forme pendant quelques instants.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible ne peut recharger aucun de ses pouvoirs ni dépenser le moindre point d'action jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence tactique : la cible subit également un malus aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Clarté clangoreuse — Maître de guerre Attaque 23

Le son de l'acier contre l'armure de votre ennemi rafraîchit les idées de vos adversaires.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et tout allié marqué situé dans un rayon de 10 cases ne l'est plus. Par ailleurs, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases se sauvegarde automatiquement contre un effet de charme ou de terreur auquel une sauvegarde est en mesure de mettre fin.

Démonstration audacieuse — Maître de guerre Attaque 23

Vous vous jetez brutalement contre votre adversaire et lui portez un coup qui ne manque pas d'attirer l'attention des ennemis proches.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous marquez et donnez un avantage de combat à chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chacun des ennemis qui vous attaquent donne un avantage de combat à vos alliés jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Présence intrépide : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme, et vous pouvez vous décaler de 1 case, que vous touchiez ou non.

Focalisation des blessures — Maître de guerre Attaque 23

Vous infligez une estafilade à votre adversaire et en faites une véritable cible pour vos alliés.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vos alliés jouissent d'un avantage de combat contre la cible et bénéficient contre celle-ci d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Force vive — Maître de guerre Attaque 23

Le coup violent que vous portez à votre ennemi permet à vos alliés de reprendre courage.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde.
Présence ingénieuse : vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir au jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.

WAYNE ENGLAND (2)

Le sang appelle le sang — Maître de guerre Attaque 23

D'un coup violent accompagné d'un cri impérieux, vous pénétrez les défenses de l'ennemi. Vos alliés réagissent alors en entreprenant un assaut coordonné.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est en péril ou tombe à 0 point de vie à cause de cette attaque, deux alliés situés dans un rayon de 5 cases de vous peuvent effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.
Présence ingénieuse : si la cible est en péril ou tombe à 0 point de vie à cause de cette attaque, trois alliés situés dans un rayon de 5 cases de vous peuvent effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.

Exploits quotidiens de niveau 25

Assaut primordial — Maître de guerre Attaque 25

Vous attaquez telle une véritable force de la nature et repoussez votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous ou un allié attaquez une cible de ce pouvoir, vous pouvez la faire glisser de 1 case une fois l'attaque résolue.

Destin victorieux — Maître de guerre Attaque 25

Votre coup décisif renverse le cours de l'affrontement et vos alliés attaquent avec une férocité décuplée.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez être en péril.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts, et les alliés bénéficient d'un + 2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Personnalité des maîtres de guerre

Les différentes options de création de maître de guerre permettent de concevoir diverses personnalités. Un maître de guerre charismatique ou intrépide pourra pousser ses alliés à accomplir de véritables exploits au moyen d'allocutions empreintes de poésie, mais il pourra aussi les galvaniser en faisant preuve d'une grande audace. Un maître de guerre tacticien aura sans doute davantage des airs de penseur, calculera ses chances, préparera ses combats 3 rounds à l'avance et notera la meilleure position possible de chaque allié. Le maître de guerre ingénieux combine une approche réfléchie à un instinct sans faille pour trouver le meilleur plan, changeant de stratégie au fil des circonstances.

Piège du dragon endormi — Maître de guerre Attaque 25

Vous portez un coup qui semble bien modeste et pousse votre adversaire à s'en prendre à vous, moment auquel vous vous déchaînez.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous donnez un avantage de combat aux ennemis qui vous portent des attaques de corps à corps. Si un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps alors vous êtes encore sous cet effet, vous pouvez lui porter une attaque secondaire au prix d'une interruption immédiate. Vous pouvez vous décaler de 1 case pour vous rapprocher de la cible avant d'effectuer l'attaque secondaire. Si aucun ennemi ne vous attaque au corps à corps avant le début de votre tour de jeu suivant, vous regagnez l'usage de ce pouvoir.
Cible secondaire : l'attaquant
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Présence intrépide : vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts de l'attaque secondaire égal à votre modificateur de Charisme.

Posture de précision — Maître de guerre Attaque 25

Vous vous contentez d'observer dans le but de faire profiter vos alliés de votre clairvoyance, ce qui leur permet de toucher beaucoup plus souvent.

Quotidien ✦ arme, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, lorsqu'un allié situé dans un rayon de 5 cases rate une attaque, vous pouvez entreprendre une interruption immédiate pour lui permettre de refaire le jet d'attaque avec un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence.

Renouveau du maître de guerre — Maître de guerre Attaque 25

Avec une rapidité et une précision dignes d'un dieu, vous offrez une ouverture à un allié.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 10
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : au prix d'une action libre, la cible peut effectuer une attaque recourant à un pouvoir d'attaque de rencontre qu'elle a déjà utilisé lors de cette rencontre, sans compter qu'elle bénéficie d'un + 2 au jet d'attaque. Par ailleurs, si vous avez utilisé tous vos pouvoirs d'attaque de rencontre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de maître de guerre utilisé lors de cette rencontre.

Vague de défaite — Maître de guerre Attaque 25

Vos camarades et vous-même repoussez vos adversaires en lançant un assaut simultané.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas poussée.
Effet : au prix d'une action libre, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer une attaque de base de corps à corps. En cas de réussite, l'allié peut pousser sa cible de 1 case.

Exploits de rencontre de niveau 27

Assaut inspiré — Maître de guerre Attaque 27

Votre coup parfait vous redonne espoir et vous permet de galvaniser vos camarades.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous gagnez une utilisation supplémentaire de *parole inspiratrice* pour cette rencontre.
Présence inspiratrice : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez utiliser *parole inspiratrice* au prix d'une réaction immédiate déclenchée par un allié subissant des dégâts.

Maîtres de guerre et armes d'hast

L'arme d'hast est parfaitement adaptée au maître de guerre. En effet, nombre de ses pouvoirs s'appuient sur un positionnement précis, conférant des avantages aux alliés qui vous sont adjacents ou sont adjacents à la cible de votre attaque. L'allonge de l'arme d'hast peut vous permettre de trouver une place parfaite d'où tirer le meilleur parti de vos pouvoirs.

Escarmouche brusquée — Maître de guerre Attaque 27

Que vous feigniez un moment de faiblesse ou usiez de provocation, vous poussez vos ennemis à vous attaquer et aussitôt, vos alliés leur tombent dessus.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Effet : vous tirez chaque cible de 1 case vers un espace qui vous est adjacent. Vous ne pouvez tirer une cible qui ne peut vous être adjacente. Ensuite, vous attaquez l'une des cibles.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Chaque ennemi qui vous est adjacent peut vous porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre, mais chacun de vos alliés peut effectuer une attaque de base contre l'ennemi dans le cadre d'une action d'opportunité déclenchée par l'attaque de cet ennemi.
Présence intrépide : chaque allié bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Indignation du maître de guerre — Maître de guerre Attaque 27

Un ennemi ose vous frapper et vous le jetez au sol pour son insolence, puis c'est au tour de vos alliés de lui faire regretter son geste.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre. Chacun de vos alliés peut ensuite effectuer une attaque de base contre la cible au prix d'une action d'opportunité.

Œil de la tempête — Maître de guerre Attaque 27

Vous portez une série d'attaques acharnées, au point que vos ennemis finissent par voir en vous un adversaire beaucoup plus dangereux que vos alliés.

Rencontre ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chacun de vos alliés qui touche des ennemis marqués par ce pouvoir peut entreprendre une action libre pour effectuer un jet de sauvegarde ou dépenser une récupération.
Présence ingénieuse : si un allié effectue le jet de sauvegarde, il bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet égal à votre modificateur d'Intelligence. Si un allié dépense une récupération, il regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Piège brutal — Maître de guerre Attaque 27

Après une approche prudente, vous portez un vilain coup qui fait chanceler votre ennemi, qui constitue alors une cible facile pour vos amis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cibles : une ou deux créatures
Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases avant l'attaque.
Attaque : Force contre CA, une attaque par cible
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Présence tactique : jusqu'à la fin de la rencontre, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque contre les ennemis hébétés égal à votre modificateur d'Intelligence.

Exploits quotidiens de niveau 29

Flot inexorable — Maître de guerre Attaque 29

Vous portez une attaque spectaculaire, confiant ainsi à vos alliés une détermination sans faille face à vos adversaires.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, vos alliés bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts contre la cible égal à votre modificateur de Charisme. Quand la cible tombe à 0 point de vie, choisissez un autre ennemi situé dans un rayon de 5 cases de celle-ci, et vos alliés bénéficient désormais du bonus aux jets de dégâts contre celui-ci. Chaque fois que l'ennemi choisi tombe à 0 point de vie, vous en choisissez un autre situé dans un rayon de 5 cases du précédent.

Front parfait — Maître de guerre Attaque 29

Usant d'une manœuvre répétée à de multiples reprises, vos alliés et vous-même vous mettez en ligne afin de conférer une précision quasi divine à vos attaques.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir et que vous êtes adjacent à un allié, vous avez droit à deux jets à chaque fois que vous effectuez un jet d'attaque et gardez alors le meilleur résultat des deux. Tout allié qui vous est adjacent bénéficie du même avantage.
Présence tactique : vous profitez de cet avantage quand vous vous situez dans un rayon de 2 cases d'un allié, et tout allié situé dans ce même rayon en bénéficie lui aussi.

Piège parfait — Maître de guerre Attaque 29

D'un coup précis, vous vous mettez à la limite du déséquilibre et jouez le rôle d'appât pour attirer votre adversaire dans un piège.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous marquez la cible et lui donnez un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Quand la cible vous attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut lui porter une attaque de base au prix d'une action d'opportunité déclenchée par son attaque.
Présence intrépide : chaque allié bénéficie d'un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts de l'attaque de base égal à votre modificateur de Charisme.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Ralliement déifiant — Maître de guerre Attaque 29

Vous poussez un cri terrible, donnant à vos alliés la confiance nécessaire pour porter une attaque instantanée.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 20
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible gagne 20 points de vie temporaires et peut effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.
Présence inspirante : chaque cible gagne des points de vie temporaires supplémentaires et un bonus au jet de dégâts de l'attaque de base égaux à votre modificateur de Charisme.

Sillage dévastateur — Maître de guerre Attaque 29

Vos coups furieux laissent derrière vous un véritable sillage de sang et de mort.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : chaque cible subit 15 dégâts continus (sauvegarde annule). Toute cible qui subit des dégâts continus vous donne un avantage de combat ainsi qu'à vos alliés.
Présence ingénieuse : vous pouvez réduire les dégâts à 1[A] pour ajouter 15 aux dégâts continus, ou encore augmenter les dégâts à 5[A] et renoncer aux dégâts continus.

Cri de ralliement

– Ne bougez pas, lança Anastrianna.

Poussant des croassements lugubres, la nuée de corbeaux d'ombre se rapprochait et elle sentait ses alliés particulièrement fébriles derrière elle.

– Ne bougez pas, répéta-t-elle.

Soudain, les volatiles accélérèrent telles des flèches tirées par un arc infernal. Derrière eux chevauchait leur maître, un grand sanglotain vêtu de noirs linceuls, son regard mauvais braqué sur Anastrianna. Elle jeta alors un œil aux environs. Ses amis tenaient fermement leurs armes et n'attendaient plus que son ordre.

– Maintenant ! hurla-t-elle. Au nom de Corellon !

Ses amis se jetèrent en avant et elle fut prise d'un sentiment d'exaltation. Elle perçut leur visage déterminé, leur courage à son plus haut niveau, chacun prêt à occire l'ennemi. Les sbires de Reine Corneille allaient mourir et Anastrianna raconteraient pendant longtemps cette bataille.

Capitaine d'escouade

« Ces voyous ont pas de roi, mais moi, ils me suivent. Ils iront où je leur dirai et feront ce que je leur dirai, sans poser de questions. De quoi vous avez besoin ? »

Prérequis : maître de guerre

Parfois, une modeste escouade d'individus ayant suivi une formation précise et poussée peut réaliser ce dont une armée est incapable. Une frappe précise ou une incursion bien menée peut changer la donne quand le péril est grand. De nombreux nobles et marchands disposent de telles unités d'assaut pour les situations exigeant une opération offensive. Ces équipes de spécialistes sont parfois leur propre employeur ; elles attaquent et pillent les antres monstrueux des zones frontalières et en profitent pour s'enrichir. Un groupe de ce type peut également constituer une menace et mettre ses aptitudes martiales au service du banditisme ou de la tyrannie.

Le monde connaît une ère sombre. Quand l'espoir faiblit, c'est la débrouillardise qui peut apporter la lumière. Mais les aventuriers et les audacieux ont aussi besoin d'un meneur rusé pour prospérer. Celui-ci aidera le groupe à frapper fort tout en restant mobile, à éviter les écueils, à surmonter l'adversité et à garder une longueur d'avance sur l'ennemi. En fait, une autorité ferme et un certain talent de discrétion peuvent faire la différence lors des opérations en groupe réduit.

Que vous ayez suivi une formation au commandement d'unités d'élite ou que cette compétence vous vienne de l'expérience, vous êtes un tel meneur. Ceux qui vous observent auront peut-être l'impression que vous êtes le chef de l'équipe, mais vous vous voyez comme un expert qui ajoute à l'efficacité de ses pairs. Vous connaissez les capacités de ceux avec qui vous travaillez et avez toujours une bonne idée pour que le groupe soit en état de se battre. La cohésion que vous avez créée entre vos compagnons vous a permis de traverser de nombreuses épreuves et présage de votre réussite à venir.

HOWARD LYON

Aptitudes de capitaine d'escouade

Action d'escouade (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un ennemi de votre choix situé dans un rayon de 10 cases vous donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Instruction voilée (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir de maître de guerre qui confère un déplacement à un allié, ce dernier dispose d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tactique du mouvement (niveau 16) : lorsqu'un allié adjacent se décale, il peut le faire de 1 case supplémentaire.

Exploits de capitaine d'escouade

Coup dans le dos Capitaine d'escouade Attaque 11

Votre allié exécute une fente oblique qui expose votre ennemi à une attaque surprise.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, vous faites glisser un allié de 6 cases jusqu'à un espace adjacent à la cible. L'allié peut alors lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Manœuvre furtive Capitaine d'escouade Utilitaire 12

Vous exhortez deux alliés à changer prudemment de position.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Proximité** explosion 10
Cibles : un ou deux alliés pris dans l'explosion
Effet : les cibles peuvent se décaler de 3 cases.

Coup du doute Capitaine d'escouade Attaque 20

Votre attaque entame la confiance de votre ennemi, ce qui profite à l'un de vos alliés.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible donne un avantage de combat à l'allié de votre choix.

Commandant Frontefeu

« Vous avez réveillé le dragon. Goûtez donc aux flammes, maintenant. »

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de présence intrépide

Un dragon en colère est un adversaire redoutable. Il ne reculera devant rien pour apaiser sa furie avec le sang de ceux qui lui causent du tort, et seul le besoin de protéger ses petits pourra le pousser à une plus grande intrépidité. Le combattant drakéide n'est guère différent et l'officier de cette même race ressent une loyauté quasi familiale envers ses compagnons d'armes. Tel est l'idéal guerrier des drakéides.

Ces préceptes furent particulièrement illustrés par Dhuryan Frontefeu, un mercenaire drakéide audacieux et glorieux, issu des abords de l'empire d'Arkhosia. Dhuryan était de sang noble, mais les conséquences des sombres actes de son père l'empêchaient d'en jouir. Sans titre ou domaine dans l'empire, menant une existence dans l'ombre de l'histoire de sa famille, il fit sa route comme soldat et meneur. Il prit l'habitude de guider ses hommes en première ligne avec l'impétuosité de celui qui ne craint pas la mort. Dhuryan était guidé par le besoin de gloire et de racheter le passé des siens, mais il n'était pas prêt à sacrifier ses compagnons pour servir ses fins.

Il parvint à remodeler les armées d'une province frontière connue pour sa barbarie et ses menaces monstrueuses. Cette région et son seigneur draconique devinrent finalement les plus importants d'Arkhosia, même si aujourd'hui, seul le nom de Dhuryan est resté dans les mémoires. Ce dernier avait enfin pu laver le nom de sa famille. Il devint alors un grand général et conseiller militaire durant les guerres qui virent la fin de l'Arkhosia. C'est durant cette époque qu'il rédigea le manifeste militaire *Frontefeu*, en hommage à son clan. On retrouve au sein de nombreuses cultures des légendes relatant comment Dhuryan participa à d'innombrables guerres de ce monde et d'au-delà, et comment il tomba pour revenir à la vie à plusieurs reprises. On raconte qu'il se tient aujourd'hui hors du temps, aux côtés d'autres généraux de légende, en attendant le jour où le monde ne pourra plus faire face.

Frontefeu existe toujours, retranscrit dans de nombreuses langues. C'est un traité destiné aux chefs militaires qui souhaitent vaincre l'ennemi de front. Bien qu'il aborde les tactiques trompeuses et les stratégies à long terme, il parle surtout d'efficacité brutale et d'autorité courageuse quand la bataille se déclare.

Votre voie a été pavée par *Frontefeu*, que ce soit par l'influence, la lecture, la pratique ou une formation plus directe. La témérité dans l'acte ne suffit pas à décrire vos méthodes. Vous agissez de manière décisive, prêt à mettre votre propre survie en jeu pour assurer vos missions et protéger vos alliés.

LUCIO PARRILLO

Aptitudes de commandant Frontefeu

Action implacable (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez utiliser votre aptitude de classe de présence intrépide comme si vous étiez votre propre allié.

Renaissance Frontefeu (niveau 11) : lorsque vous êtes mourant, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie que vous regagnez, et vous bénéficiez aux jets de sauvegarde contre la mort d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Rétablissement rugissant (niveau 16) : chaque fois que vous regagnez des points de vie alors que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'un + 2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de commandant Frontefeu

Assaut Frontefeu Commandant Frontefeu Attaque 11

Votre compagnon attaque à votre signal et vous vous inspirez de sa réussite pour asséner votre coup.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, un allié en péril situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer une attaque de base au prix d'une action libre, avec un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Charisme. Si cette attaque touche, vous bénéficiez d'un + 2 à votre jet d'attaque ; si elle échoue, vous subissez un -2 à votre jet d'attaque.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Leurre de ralliement Commandant Frontefeu Utilitaire 12

Vous vous souciez davantage du bien-être de vos amis en difficulté que de votre propre sécurité et poussez un cri galvanisant.

Quotidien ✦ guérison, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous donnez un avantage de combat à tous les ennemis. Au début de votre tour de jeu, chaque allié en péril situé dans un rayon de 5 cases regagne des points de vie égaux à votre modificateur de Charisme. Si aucun allié en péril ne se situe dans un rayon de 5 cases au début de votre tour de jeu, le pouvoir prend fin.

Châtimentdu renouveau Commandant Frontefeu Attaque 20

Un allié tend vers l'excellence, inspiré par votre attaque intrépide.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié en péril que vous voyez regagne l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre qu'il a utilisé durant la rencontre.

Conquérant de platine

« Vouloir à tout prix préserver la paix est une noble idée, qui n'est toutefois pas forcément avisée. Parfois, les armes constituent la seule vertu. »

Prérequis : maître de guerre, bon ou loyal bon

Bahamut attend de ses fidèles qu'ils protègent les faibles et les innocents. Ceux qui révèrent le Dragon de Platine sont constamment à l'affût des signes du mal, notamment des adorateurs de Tiamat. Négocier avec les forces de Tiamat est rarement utile et s'avère souvent fatal. Les principes de la justice exigent également des adeptes de la foi de Bahamut qu'ils s'opposent à l'injustice et au despotisme. Bien que le dragon métallique connaisse et apprécie la juste valeur de la paix, ses lois demandent batailles et croisades régulières.

De nombreux serviteurs vaillants de Bahamut sont paladins ou prêtres, mais le divin dragon ne refusera jamais les services d'une âme marquée par la noblesse. Même ceux qui ne sont pas investis d'une mission divine ont leur place s'ils veulent contribuer à porter la lumière de Bahamut dans les recoins les plus sombres du monde. Les dirigeants séculiers qui vénèrent le Dragon de Platine mettent leur pouvoir au service de sa cause pour assurer l'ordre, l'honneur et la justice dans les institutions de ce monde.

Les temples consacrés au combat honorable respectent tous Bahamut. On y enseigne les techniques et les valeurs censées engendrer la vertu par l'exemple et non par l'exhortation. Ceux qui vont y étudier sont souvent des combattants ou des aristocrates liés à l'armée d'une nation.

Vous êtes peut-être allé vers Bahamut par ce biais. D'autres individus au grand cœur croisent la route du Dragon de Platine par leur propre dévotion ou étude, voire par un heureux hasard. Bahamut n'hésite pas à instiller un fragment de grâce divine chez ceux qui montrent un tel engagement. Vos actes héroïques et votre cœur pur vous ont rendu digne de la bénédiction du grand dragon. Vous portez ainsi la marque de Bahamut et profitez de ses dons pour protéger, soigner et briller tel un modèle de justice.

Aptitudes de conquérant de platine

Action du protecteur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié qui vous voit et vous entend bénéficie d'un + 1 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Si l'allié est en péril, le bonus est de + 2.

Écailles de platine (niveau 11) : vous gagnez le talent Port d'armure (écailles), même si vous ne remplissez pas les prérequis.

Inspiration vertueuse (niveau 16) : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice* sur un allié en péril, tous les ennemis adjacents à la cible subissent des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Charisme et vous les marquez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

LUCIO PARILLO

Exploits de conquérant de platine

Châtiment du sang de platine Conquérant de platine Attaque 11

Bien que vous sembliez défaillir, votre conviction vous donne la force de frapper et de tenir bon.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous êtes en péril, vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez user de second souffle au prix d'une action libre.

Libération de Bahamut Conquérant de platine Utilitaire 12

C'est votre sens de la justice qui met un terme à la souffrance de votre allié, et non les caprices du sort.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : vous annulez tous les dégâts continus affectant la cible.

Serre du parangon Conquérant de platine Attaque 20

Acculé comme jamais, vous griffez farouchement. Brillant modèle de justice, vous ragaillardissez vos alliés.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez être en péril.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases récupérez des points de vie égaux au bonus d'armure de votre armure (ce qui inclut son bonus d'altération) + votre modificateur de Charisme.

Dujun d'Érathis

« Quand la diplomatie et la philosophie ne suffisent plus, la guerre tire les ignorants des ténèbres. »

Prérequis : maître de guerre

Le progrès, dompter la nature pour le bien de tous, l'innovation, la collaboration et l'autorité de la loi ; telles sont les valeurs qu'Érathis a établies pour les mortels. Mais la nature de ce monde s'oppose à elle. Les empires s'érigent tels des phares pour s'effondrer en quelques siècles, ne laissant derrière eux que des fragments de civilisation. Chaque ère connaît néanmoins son lot de personnages puissants et ambitieux qui repoussent les ombres et créent un havre de paix pour les honnêtes gens.

Parmi ceux qui suivent les préceptes d'Érathis, on compte des aventuriers audacieux qui débarrassent les terres sauvages de leurs menaces et des seigneurs en puissance qui soumettent les contrées indomptées à leur loi. La déesse de la civilisation se réjouit du développement des communautés organisées. Elle bénit ceux qui ont le courage de faciliter le progrès, mais également ceux qui protègent les sociétés existantes contre les bêtes déchues.

Appliquer le dogme d'Érathis avec plénitude revient à adopter les concepts de coopération et d'autorité. Il permet de maîtriser ces domaines, mais aussi de ne pas ignorer les folies de l'histoire qui ont précipité la chute des cultures d'autrefois. Vous devez porter le regard au-delà des murailles sécurisantes des villes et brandir la bannière d'Érathis en d'autres terres. Trôner dans les salles somptueuses des bâtisses existantes ne suffira pas.

Jusqu'ici, vous avez prouvé que vous faisiez partie des rares individus à pouvoir entreprendre cette mission. Vous savez qu'un véritable meneur doit pouvoir asseoir son autorité à la guerre comme à la paix, mais aussi qu'il doit être un guide qui provoque l'aide de collaborateurs compétents. Vous cultivez la camaraderie et réservez à chacun un rôle-clef au cœur de la bataille ou en dehors. Vous avez perfectionné votre groupe pour en faire l'unité la plus cohésive, dont la valeur est avérée par les sommets atteints sous votre tutelle. Il est désormais temps d'aller vers de plus vastes conquêtes et peut-être de fonder votre propre empire.

Aptitudes de dujun d'Érathis

Action d'organisation (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour conférer à chacun des alliés qui vous voient et vous entendent une action de mouvement supplémentaire, utilisable à son tour de jeu, au lieu d'entreprendre vous-même une action supplémentaire.

Sens du collectif (niveau 11) : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice*, la cible peut dépenser l'une de vos récupérations à la place de l'une des siennes, tout en s'appuyant sur sa propre valeur de récupération.

Solidarité (niveau 16) : vous et vos alliés situés dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus supplémentaire de + 1 lorsque vous usez de prise en tenaille ou entreprenez l'action aider quelqu'un.

LUCIO PARILLO

Exploits de dujun d'Érathis

Assaut progressif — Dujun d'Érathis Attaque 11

Votre coup fait vaciller l'ennemi et ouvre la voie aux assauts successifs de vos compagnons.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : vous infligez votre modificateur de Force dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, la cible est hébétée et tout allié situé dans un rayon de 5 cases qui l'attaque avec un pouvoir d'attaque à volonté peut décider de renoncer à son jet de dé, considérant alors que le résultat est égal à 10.

Posture unificatrice — Dujun d'Érathis Utilitaire 12

Votre seule présence, qui symbolise l'unité de vos alliés, contribue à leur rétablissement.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde à la fin de chacun de vos tours de jeu.

Diplomatie d'acier — Dujun d'Érathis Attaque 20

Chacun de vos mouvements renforce l'impression de puissance et de parfaite coordination de vos alliés.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté. Vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque égal au nombre d'alliés situés dans un rayon de 2 cases (bonus maximum de + 4).
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : après la première attaque, vous pouvez porter une attaque de base de corps à corps à la cible. Si cette première attaque fait tomber la cible à 0 point de vie, vous pouvez au lieu de cela gagner des points de vie temporaires égaux à 10 + votre modificateur d'Intelligence, puis vous décaler de 2 cases et effectuer une attaque de base de corps à corps contre une autre cible.

Général Viteterre

« Comme Bergrom Viteterre, j'encaisse mais ne cède pas. »

Prérequis : maître de guerre

Le lien à la terre définit les nains, comme le lien aux bois définit les elfes. Tous les nains suivent intuitivement l'exemple de la terre, des richesses et des moyens de subsistance qu'elle procure à l'inexorable puissance des glissements de terrain qu'elle provoque. Le corps des nains est résistant ; on le compare souvent à la terre et la pierre qu'ils chérissent tant. Le nain qui a des ambitions héroïques a toujours intérêt à tirer profit de sa robustesse naturelle.

Cette résilience innée caractérise les soldats nains et leurs chefs. La vigueur permet de s'imposer sur l'ennemi en encaissant les blessures et les épreuves. Un officier robuste pousse ses troupes vers l'avant, non seulement par le verbe, mais aussi par l'exemple. Les combattants nains sont renommés pour leur endurance.

Bergrom Viteterre, général de légende, incarne cet archétype de maître de guerre nain. Puissant de corps et d'esprit, Bergrom mena ses troupes contre les géants avant que les nains ne se libèrent de l'asservissement des titans. Il endura les éléments surnaturels, une magie impie et les traîtresses étendues sauvages d'antan, contribuant ainsi à l'affranchissement des siens. Son héritage s'est perpétué par le biais d'une tradition martiale prisant la robustesse corporelle et la capacité à exhorter ses alliés à tirer le meilleur de leur endurance et de leur sens tactique. Bien que Bergrom fût nain et comptât sur la résistance de sa race, ses techniques se sont transmises chez d'autres peuples. Quiconque connaît la valeur de la ténacité de corps et d'esprit pour un soldat pourra s'intéresser à cette approche ancestrale.

Vous êtes un meneur de ce type. Même si vous n'avez pas reçu une formation suivant les préceptes de Bergrom ou n'êtes pas de race naine, vos talents vous ont orienté dans la même direction. Comptant sur votre constitution supérieure et les outils que sont vos armes lourdes, vous aidez vos alliés à repousser les limites de l'endurance des mortels. Vos ennemis ont bien du mal à rivaliser.

Aptitudes de général Viteterre

Action endurante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez effectuer un jet de sauvegarde au prix d'une action libre.

Rétablissement Viteterre (niveau 11) : lorsque vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases usez de votre second souffle tout en étant en péril, l'intéressé regagne des points de vie supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution.

Pourboire des nains (niveau 16) : lorsqu'un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps ou à distance, vous pouvez désigner un allié que vous voyez au prix d'une action libre. Jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, l'allié bénéficie aux jets de dégâts contre l'ennemi en question d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Constitution.

Exploits de général Viteterre

Assaut Viteterre — Général Viteterre Attaque 11

Vous rossez impitoyablement votre adversaire, au point qu'il doit se découvrir s'il veut bouger.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si l'ennemi se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, il vous donne un avantage de combat, à vous et vos alliés, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous attaquez avec une hache ou un marteau, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Garder l'avantage — Général Viteterre Utilitaire 12

Vous savez comment harceler l'ennemi de manière à instiller le doute en lui.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Effet : la cible subit à son prochain jet de sauvegarde un malus égal à votre modificateur de Constitution.

Suprématie minérale — Général Viteterre Attaque 20

Grâce à cette puissante attaque, vous pouvez renverser le cours de la bataille.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases récupère des points de vie égaux à 5 + votre modificateur de Constitution.
Arme : si vous attaquez avec une hache ou un marteau, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Effet : vous et chaque allié qui vous voit récupérez l'usage de votre second souffle.

Maréchal des lances

« Mes ennemis, je les préfère au bout d'une lance. »

Prérequis : maître de guerre

La lance et ses cousines existent depuis l'aube de la création. Ce fut la première arme conçue et elle fait toujours partie avec ses nombreuses variantes des outils de guerre communément utilisés. Les lances simples sont lourdes lorsqu'on les utilise au corps à corps et légères quand on les lance. Une lance de corps à corps peut être utilisée à une ou deux mains. Les adaptations spécialisées, comme la pique ou le tratnyr (décrit dans le *Comptoir de l'Aventure*) et diverses armes d'hast, ont été conçues pour la guerre. Leur principal avantage est l'allonge qu'elles procurent, qui permet au porteur de frapper tout en restant en sécurité et en contrôlant la mêlée. Certaines, notamment le tratnyr, ont de multiples fonctions.

Les lances constituent le choix idéal pour les chefs de petites unités qui aiment la souplesse. Les javelines et autres lances de jet permettent à leur porteur de libérer des volées sur l'ennemi qui se rapproche, mais sont aussi intéressantes contre ceux qui préfèrent rester en retrait. Armé d'une simple lance, on peut choisir de se battre avec ou sans bouclier. Les piques et les armes d'hast permettent aux officiers de contribuer au combat tout en dirigeant les hostilités de derrière la première ligne, d'où ils pourront mieux observer et contrôler l'assaut.

Bien conscient de l'intérêt de la lance, vous avez choisi de vous spécialiser dans cette arme polyvalente. Vous vous êtes entraîné pour réaliser de longues fentes et porter des coups vifs. La hampe de la lance est pour vous un instrument de défense et vous avez appris à cerner l'ennemi tout en l'entaillant. Votre qualité de combattant est une bénédiction pour vos alliés, qui se rendent bien compte que votre maîtrise fait de vous un chef des plus fiables.

LUCIO PARILLO

Aptitudes de maréchal des lances

Action des lances (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire et que vous attaquez avec une lance, vous augmentez votre allonge de corps à corps de 1 case jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Précision d'estoc (niveau 11) : vous bénéficiez d'un + 1 aux jets d'attaque lorsque vous attaquez avec une lance.

Allonge hérissée (niveau 16) : à chaque fois qu'un ennemi situé à portée de votre allonge se déplace sans se décaler ou effectue une attaque à distance, vous pouvez lui infliger des dégâts égaux à votre modificateur d'Intelligence au prix d'une action d'opportunité.

Exploits de maréchal des lances

Lance bélier — Maréchal des lances Attaque 11

Vous obligez l'ennemi à reculer de la pointe de votre lance.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Lance tourbillonnante — Maréchal des lances Utilitaire 12

Vous utilisez la hampe de votre lance comme un bâton et parez adroitement les assauts de l'ennemi.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez attaquer avec une lance.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un + 1 à la CA, ou d'un + 2 à la CA si vous tenez la lance à deux mains.

Dilacération vitale — Maréchal des lances Attaque 20

Vous plantez votre lance et la tordez dans la chair de l'adversaire, le rendant plus vulnérable aux attaques à venir.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : la cible subit des dégâts continus égaux à 5 + votre modificateur d'Intelligence (sauvegarde annule). Tant que persistent ces dégâts continus, chaque attaque de corps à corps ou à distance qui touche la cible inflige des dégâts supplémentaires égaux aux dégâts continus.

Maréchal frontalier

« Nous sommes des loups remontant la piste du mal. »

Prérequis : maître de guerre et rôdeur

Dans les sanglantes contrées frontalières, les contraintes imposées par l'honneur ne sont pas en vigueur. Les créatures maléfiques et sauvages considèrent l'adhésion à quelque principe que ce soit comme une faiblesse et n'ont aucune patience pour les entreprises complexes. Les bêtes monstrueuses dévorent tout ce qu'elles peuvent attraper et ne laissent aucune place à la raison ou la pitié. En fait, la nature sauvage ne montre dans son ensemble aucun respect pour les conventions de la société. Le choix y est simple : agir ou mourir.

Cette situation s'est toujours vérifiée, même lorsque de grands empires sécurisaient de vastes régions. C'est encore plus vrai aujourd'hui où nul royaume ne domine. Il n'y a pas d'armée unifiée pour assurer la sécurité des frontières et repousser les monstres, et rares sont les individus prêts à défendre des étrangers. Dans ces zones reculées, loin des communautés indépendantes et de leur milice, les gens doivent faire avec les ténèbres montantes. Cette ombre croît chaque année tandis que des créatures, certaines malveillantes et d'autres simplement affamées, rongent les abords de la civilisation.

Vous connaissez les terres sauvages. Votre expérience des terres frontalières vous a inculqué un pragmatisme qui fait défaut à d'autres meneurs. Quand vous le pouvez, vous frappez le premier pour profiter du moindre avantage. Mais quand votre approche ne vous le permet pas, vous faites le nécessaire pour survivre, avant d'essayer une autre tactique. Lorsque vous attaquez, vos compagnons et vous-même vous assurez d'être aussi efficaces qu'une meute de prédateurs.

Aptitudes de maréchal frontalier

Action de renforcement (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié qui vous voit et vous entend bénéficie d'un + 4 à sa défense la plus basse jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Si plusieurs défenses partagent cette place, l'allié choisit celle à laquelle s'applique le bonus.

Sinistre satisfaction (niveau 11) : les alliés bénéficient d'un + 1 aux jets d'attaque contre votre proie.

Proie improvisée (niveau 16) : lorsque vous ou un allié utilisez l'aptitude de classe de traque, vous ou cet allié pouvez désigner n'importe quel ennemi que vous voyez comme proie (au lieu de l'ennemi le plus proche).

LUCIO PARILLO

Exploits de maréchal frontalier

Désigner la proie Maréchal frontalier Attaque 11

Votre attaque révèle à tous l'identité du gibier.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet lourde pour utiliser ce pouvoir à distance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez désigner la cible comme votre proie, comme si vous aviez utilisé l'aptitude de classe de traque.

Posture de la meute Maréchal frontalier Utilitaire 12

Vous attaquez votre ennemi à un rythme qui montre à vos compagnons comment mener l'assaut de concert.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque fois que vous touchez votre proie, vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez vous décaler au prix d'une action libre.

Nouvelle victime Maréchal frontalier Attaque 20

Vous choisissez brusquement une nouvelle proie en assénant un coup fulgurant.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action libre **Corps à corps** ou **distance** arme
Déclencheur : votre proie tombe à 0 point de vie.
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet lourde pour utiliser ce pouvoir à distance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous pouvez désigner la cible comme votre proie, comme si vous aviez utilisé l'aptitude de classe de traque.

Meneur dualiste

« Mon histoire se perpétuera. Et la vôtre ? »

Prérequis : maître de guerre

La légende de Jarret Double-né est contée aux quatre coins du monde. Les humains comme les elfes chérissent cette figure glorieuse, certes, mais de nombreux autres peuples en parlent avec révérence. Les récits diffèrent quant à son véritable héritage ; humain ou demi-elfe. On sait qu'il est issu d'une famille de roturiers des abords de terres elfes dans un royaume qui allait ensuite faire partie de l'empire de Nérath.

Le charme naturel de Nérath lui valut de nombreux amis d'un rang supérieur au sien, notamment de jeunes nobles ayant peu de chance d'hériter de leurs parents. De ces amitiés, Jarret retira des fondamentaux martiaux et entreprit à son tour de former des groupes de bienfaiteurs et de quêteurs du destin. Sa capacité à mener contre toute attente ces petites bandes vers la réussite a depuis été largement étudiée. Avec ses compagnons, il a sillonné de nombreuses terres, souvent plus sûres après leur passage. Quand un ami de Jarret abandonnait la vie d'aventurier, c'était généralement parce qu'il avait accumulé assez de fortune, non pas parce qu'il avait croisé la mort.

Jarret n'eut pas autant de chance. Il tomba au combat contre les flagelleurs mentaux de Thoon, dans les entrailles de l'Outreterre. Nulle magie ne put le ramener d'entre les morts.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là. Nombreux sont ceux qui pensent que Jarret naquit à nouveau sous les traits d'un jeune garçon portant le même nom et qui grandit presque au même endroit. Cette probable réincarnation de Jarret devint un meneur et un héros qui inspira les siens comme son prédécesseur. Ce Jarret-là réalisa des prouesses similaires et ne réfuta jamais les dires le liant à l'autre. Il tira même profit de ces rumeurs en renouant les liens d'amitié avec ses compagnons d'antan et en instillant la terreur chez ses vieux ennemis. Il s'illustra notamment par son opposition aux créatures aberrantes, comme les flagelleurs mentaux. Ceux qui le connaissaient et l'aimaient finirent par l'appeler Jarret Double-né. L'histoire raconte qu'il vit encore dans les cieux, aux côtés de grands généraux d'une autre ère.

Les exploits et les méthodes de Jarret abreuvent les légendes, l'histoire et les chants. De nombreuses âmes aventureuses en tirent une grande inspiration et tentent de reproduire ses prouesses. Certains, plus doués que d'autres, prétendent même enseigner son approche.

Vos talents naturels vous ont peut-être guidé sur une voie proche de celle de Jarret. Vous avez retiré ce que vous avez pu des récits et peut-être de quelques professeurs. Par votre œuvre, vous perpétuez la tradition de héros du peuple instaurée par Jarret. Ce faisant, qui sait si vous ne finirez pas sur une marche plus haute encore que Double-né ?

Aptitudes de meneur dualiste

Action d'assaut (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de + 2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Rétablissement double (niveau 11) : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice*, vous pouvez choisir deux cibles au lieu d'une. Chacune peut dépenser une récupération, mais ne gagne pas le dé supplémentaire de guérison normalement conféré par le pouvoir. Lorsque vous utilisez cette aptitude de voie, vous ne pouvez pas en être une des cibles.

Défense doublée (niveau 16) : chaque allié qui vous voit et vous entend lorsqu'il use de second souffle bénéficie d'un + 4 à toutes les défenses (au lieu de l'habituel + 2) jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Exploits de meneur dualiste

Assaut réminiscent — Meneur dualiste Attaque 11

Vous attaquez au nom de Jarret, votre geste prenant une dimension nouvelle si vous parvenez à terrasser l'ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est une créature aberrante, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 4 aux jets d'attaque contre celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si cette attaque fait tomber la cible à 0 point de vie, vous ou un allié situé dans un rayon de 10 cases pouvez effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.

Stratagème jumelé — Meneur dualiste Utilitaire 12

Avec l'allié de votre choix, vous exécutez une manœuvre complexe qui perturbe vos ennemis au point d'assurer le succès de vos attaques.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : choisissez un allié situé dans un rayon de 5 cases. À vos tours de jeu respectifs, vous pouvez tous deux lancer un d20 supplémentaire pour un jet d'attaque et choisir le résultat le plus avantageux (une fois par tour de jeu). Tant que persiste ce pouvoir, cet effet ne s'applique que lorsque vous êtes tous deux conscients et situés dans un rayon de 5 cases l'un de l'autre.

Châtiment répliqué — Meneur dualiste Attaque 20

Lorsque les choses se corsent, vous montrez le meilleur de vous-même, ce qui incite l'un de vos alliés à vous imiter.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Vous bénéficiez au jet d'attaque d'un bonus égal au nombre d'alliés conscients situés dans un rayon de 10 cases qui ont déjà usé de second souffle durant la rencontre (bonus maximum de + 4).
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : un allié situé dans un rayon de 10 cases qui a déjà usé de second souffle durant la rencontre peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme, puis effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Orchestrateur élémentaire

« Les éléments fusionnent avec harmonie en mon âme et sur tout champ de bataille où je mène la danse. »

Prérequis : genasi, maître de guerre

Au sein du Chaos Élémentaire, des éléments distincts luttent pour s'imposer. En de nombreux lieux, la terre, le ciel et la mer se heurtent dans un fracas incessant de foudre et de flammes, de vapeurs toxiques et de roche, d'eau mordante et de vent cinglant. Le chaos est comme un champ de bataille que nul meneur ne maîtrise. Quand un élément domine, c'est souvent le fait de la volonté d'une puissante force de la nature.

Quand le chaos se déchaîne sans personne pour le contrôler, les forces s'affrontent dans le désordre. Le flux de la bataille est trop souvent déterminé par le hasard. Quand un camp prend l'avantage, il est rare qu'on puisse le surmonter. Il s'impose par chance ou bien parce que le combat n'était de toute façon pas équitable. La victoire s'acquiert à un prix souvent trop lourd.

Vyn-kazi, général genasi légendaire du monde antique, ne connaissait que trop bien le prix du chaos de la guerre. Elle en avait été témoin. Comme le royaume entropique d'où ils surgissaient, les originels affrontaient les dieux sans but ni organisation ; sans le moindre dessein. La plupart de ces êtres étaient solitaires, rebelles et cupides, accompagnés d'armées d'esclaves féroces. On peut presque dire qu'ils facilitèrent la coordination des dieux luttant contre eux. Un par un, les originels et leurs armées succombèrent aux dieux et leurs légions.

Vyn-kazi survécut à l'une de ces batailles désastreuses dans laquelle son maître, Nekal des Entrailles Ardentes, tomba face à un ost qui comptait Pélor, Kord, Baine, Ioun et Sehanine dans ses rangs. La genasi à l'âme d'eau dut ensuite jurer fidélité à Pélor et adopter une âme de feu en son nom. Elle mena alors ses troupes contre les originels au service du dieu du soleil, guidée par la paisible fusion des deux éléments dans son esprit et son expérience de la défaite de Nekal.

À l'instar de la glorieuse Vyn-kazi, vous avez appris à mêler et contrôler les éléments qui s'agitent dans votre corps et votre esprit. Votre formation militaire vous a appris à tendre vers le triomphe en adaptant les compétences de vos alliés selon les impératifs de l'épreuve. Vous appliquez les leçons de votre vie à vos enseignements, selon l'idée que toute confrontation est une rencontre entre des éléments antagonistes. En mariant précautionneusement ces forces, vous n'avez plus besoin de compter sur la chance pour l'emporter.

Aptitudes d'orchestrateur élémentaire

Action d'orchestration (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également changer votre manifestation élémentaire (à condition d'en avoir la possibilité). Ce faisant, vous regagnez également l'usage du pouvoir associé à la nouvelle manifestation si vous l'avez déjà utilisé lors de la rencontre.

Manifestation supplémentaire (niveau 11) : vous gagnez le talent Manifestation supplémentaire (cf. *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*). Si vous en disposez déjà, choisissez un autre talent dont vous remplissez les prérequis.

Résistance harmonieuse (niveau 16) : vous bénéficiez d'une résistance 5 à l'électricité, au feu et au froid. Tout allié qui vous est adjacent bénéficie des mêmes résistances. Ces résistances ne se cumulent cependant pas avec d'éventuelles résistances dont vous ou vos alliés disposez par ailleurs.

Exploits d'orchestrateur élémentaire

Emprunt de protection — Orchestrateur élémentaire Attaque 11

Votre âme élémentaire vous permet de puiser dans la résistance de votre ennemi pour protéger autrui.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible dispose d'une ou plusieurs résistances, vous les conférez à un allié situé dans un rayon de 10 cases ou à vous-même jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Manifestation partagée — Orchestrateur élémentaire Utilitaire 12

Vous invoquez la puissance élémentaire qui est en vous et en instillez une parcelle chez un proche allié.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible partage une manifestation élémentaire que vous êtes en train de manifester. Elle peut utiliser le pouvoir racial associé à cette manifestation, même si vous l'avez déjà utilisé durant la rencontre. Si la cible dispose déjà d'une manifestation élémentaire, la nouvelle la remplace le temps de cet effet, qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous y mettiez un terme au prix d'une action mineure.

Attaque essentielle Orchestrateur élémentaire Attaque 20

Vous canalisez votre résistance énergétique pour porter une puissante attaque de corps à corps, ce qui vous expose brièvement.

Quotidien ✦ arme, martiale ; électricité, feu ou froid
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Vous perdez votre résistance à l'électricité, au feu ou au froid (la plus élevée des trois) jusqu'au début de votre tour de jeu suivant et l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à cette résistance, du type en question.
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts supplémentaires.

Seigneur des batailles de Kord

« La renommée viendra à moi ou la mort me prendra, mais je livrerai l'assaut au nom de Kord. »

Prérequis : maître de guerre

Kord et Baine exultent littéralement au combat. Baine charge ses partisans de conquérir et de piller, faisant la guerre pour s'enrichir, céder à une violence aveugle ou encore se livrer à de véritables bains de sang. Kord en revanche relève les défis qui se présentent à lui et use de ses talents pour les surmonter. Son dogme traite de courage, de force et de savoir-faire. Aucun test de bravoure n'a plus de valeur que le creuset de la bataille. La gloire et la renommée que ses partisans sont censés rechercher impliquent avant tout de gagner le respect des leurs en faisant leur devoir et en affrontant le danger la tête haute.

Les combattants et maîtres de guerre de tout poil estiment grandement Kord. Ceux qui connaissent la nécessité des combats lui adressent des prières et se tournent rarement vers Baine. Ces hommes de guerre savent qu'une poignée d'entre eux doit se dresser en travers du chemin de la destruction et de l'oppression. Les disciples de Kord le font sans fléchir, soutenant le droit à l'indépendance inhérent à la nature de leur divinité. Et une fois la bataille terminée, les seuls remerciements que Kord attend doivent prendre la forme d'un hommage à la vie et à la santé, sous la forme de réjouissances, glorioles et banquets.

De nombreuses écoles militaires incluent le dogme de Kord dans leur philosophie. Ainsi, les chefs doivent être forts et courageux, ils doivent affûter leurs talents pour remporter la victoire et survivre aux conflits les plus sanglants. Quand au renom, on le gagne en prenant des choix courageux et décisifs qui servent d'exemples à tous les camarades. Le maître de guerre vaillant protège ses soldats en menant depuis le front et en trompant l'ennemi, comme le faisait jadis Kord.

Vous êtes un meneur et respectez grandement les préceptes de Kord. De fait, vous avez affiné vos talents en conduisant vos camarades à l'assaut de nombreux dangers et engagez l'ennemi en poussant votre plus formidable cri de guerre. Vous évoluez parmi les rangs ennemis, en quête du plus fort d'entre eux avant de le défier en accomplissant de véritables exploits. Votre audace inspire vos alliés et permet à votre groupe de prendre la victoire.

Aptitudes de seigneur des batailles de Kord

Action puissante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié qui vous voit ou vous entend bénéficie d'un + 1 aux jets d'attaque et jets de dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Inspiration tempétueuse (niveau 11) : lorsque vous utilisez le pouvoir *parole inspiratrice*, vous pouvez conférer à la cible du pouvoir un + 2 aux jets d'attaque et un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Charisme, tous deux persistant jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la première attaque de la cible rate d'ici là, cette dernière donne un avantage de combat aux attaquants jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Focalisation de Kord (niveau 16) : quand vous êtes marqué, vous pouvez aussitôt effectuer un jet de sauvegarde contre cet état préjudiciable. Si vous vous sauvegardez, il prend fin aussitôt. Par ailleurs, vous bénéficiez d'un + 5 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

Exploits de seigneur des batailles de Kord

Tempête de triomphe — Seigneur des batailles de Kord Attaque 11

Vos coups meurtriers déclenchent une véritable réaction en chaîne d'attaques inspirées qui ne laissent guère de chance à vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force + modificateur de Charisme dégâts. Si cette attaque fait tomber la cible à 0 point de vie, un allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer une attaque de base contre une autre cible au prix d'une réaction immédiate, an ajoutant votre modificateur de Charisme au jet de dégâts. Si l'attaque de cet allié fait tomber la cible à 0 point de vie, un autre allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie du même avantage. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'une attaque ne parvienne pas à faire tomber une cible à 0 point de vie ou jusqu'à ce que vous tombiez à court d'alliés situés dans un rayon de 5 cases.

Inspiration du sang — Seigneur des batailles de Kord Utilitaire 12

Votre foi en Kord vous permet d'accomplir de véritables exploits au plus fort de la bataille.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure — **Personnelle**
Effet : dépensez une utilisation de *parole inspiratrice* pour regagner l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre que vous avez utilisé lors de cette rencontre.

Voie de l'orage — Seigneur des batailles de Kord Attaque 20

Vous parcourez le champ de bataille telle une tornade, frappant vos adversaires comme Kord frappe la terre au moyen d'éclairs.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** arme
Effet : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. Durant ce déplacement, vous pouvez effectuer un nombre total d'attaques de base de corps à corps égal à votre modificateur de Charisme contre tout ennemi situé à portée d'allonge. Vous pouvez utiliser autant de ces attaques que vous le souhaitez contre une même cible.

Stratège infernal

« Je ne suis lié à une quelconque stratégie par aucun pacte. »

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de présence ingénieuse

Les armées de Bael Turath étaient belliqueuses, à un degré inimaginable pour les mortels. Épaulés par les Neuf Enfers, les souverains de l'empire tieffelin pensaient que leurs forces étaient capables de surmonter n'importe quelle épreuve. Et de fait, les légions de Bael Turath étaient souvent victorieuses, ce qui témoignait autant de la qualité de leurs officiers que de leur puissance surnaturelle.

Le plus tristement célèbre des généraux de Bael Turath était un tieffelin connu sous le nom de Malachi. Alors qu'il n'était qu'un modeste officier lors de campagnes de conquête, Malachi apparut comme un chef discipliné et innovateur, capable de s'adapter à toutes les situations. Il observait ses ennemis et en tirait des enseignements, modifiait sa tactique au moment-clef et utilisait régulièrement ce qu'il savait de l'adversaire contre lui. Malachi ne connut la défaite que lorsqu'il dut affronter les forces dirigées par Dhuryan Frontefeu d'Arkhosia.

La suite est relatée différemment selon les versions. Certains racontent que les chefs d'Arkhosia mirent Malachi à mort. D'autres avancent qu'il se retira aux côtés de Dhuryan avec qui il se lia d'amitié. D'aucuns prétendent que Malachi est aujourd'hui à la tête des forces des Neuf Enfers.

Quel que fût son destin, l'excellence de Malachi enracine une tradition d'autorité militaire qui s'est répandue dans le monde entier. Un ensemble d'écrits de Bael Turath, regroupé sous le titre de *Tome de la Voie Infernale*, est censé renfermer une partie des propres pensées de Malachi. Peut-être avez-vous profité de ces leçons qui vous auront guidé sur le sentier de la ruse comme Malachi. Quelle que soit votre histoire, vous êtes capable de remporter la victoire dans les situations les plus désespérées.

Aptitudes de classe de stratègeinfernal

Action d'abattage (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action au prix d'une action libre pour permettre à un allié qui vous voit et vous entend de refaire un jet d'attaque.

Tenaille infernale (niveau 11) : lorsque vous prenez un ennemi en tenaille avec un allié, vous bénéficiez tous deux d'un bonus aux jets de dégâts contre celui-ci égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Charisme.

Autorité malléable (niveau 16) : vous gagnez une deuxième autorité naturelle de maître de guerre. Vous ne pouvez appliquer qu'un seul avantage d'autorité naturelle par point d'action dépensé.

Exploits de stratège infernal

Stratagème infernal — Stratège infernal Attaque 11

Vous feintez, puis exécutez une fente qui déséquilibre l'adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté. Si vous utilisez un bouclier, vous jouissez d'un avantage de combat pour l'attaque.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Autorité flexible — Stratège infernal Utilitaire 12

Vous avez la réponse à toutes les situations délicates.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 10 cases dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire.
Cible : l'allié en question
Effet : vous choisissez l'un des avantages suivants pour la cible : regagner des points de vie égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme ; bénéficier d'un bonus aux jets d'attaque de l'action supplémentaire égal à la moitié de votre modificateur d'Intelligence ; bénéficier d'un bonus aux jets de dégâts de l'action supplémentaire égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur d'Intelligence ; effectuer une attaque de base ou entreprendre une action de mouvement au prix d'une action libre, mais en donnant un avantage de combat à tous les ennemis jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Châtiment de la fortune diabolique — Stratège infernal Attaque 20

Votre assaut intrépide atteint sa cible et vous offre l'occasion de vous montrer plus audacieux encore.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Vous gagnez un point d'action, qui doit être dépensé avant la fin de la rencontre sous peine de le perdre. La dépense de ce point d'action ne compte pas dans la limite habituelle de points d'action que vous pouvez dépenser par rencontre.

LUCIO PARILLO

Tacticien de la Spirale

« Mes éclipses féeriques décrivent un cercle dont le centre est la victoire. »

Prérequis : éladrin, maître de guerre, aptitude de classe de présence tactique

La Féerie, demeure des éladrins, est un reflet merveilleux du monde. Au sein de ce plan prospère une beauté inconcevable pour les esprits ordinaires, mais c'est aussi le cas du mal. Les éladrins ont autant de tendances maléfiques que les humains, et les drows sont originaires de Féerie, même si cela remonte à une époque reculée.

Bien avant l'apparition d'autres grands empires, les éladrins fidèles à Corellon luttaient amèrement en Féerie contre les adorateurs de Lolth et autres fées malfaisantes. Ces guerres connurent leur apogée durant ce qu'on a appelé la Dernière bataille de la Spirale effilée. Drows et démons avaient envahi le site mythique au cours d'un long conflit qui vit les éladrins guerroyer sur de nombreux fronts. Plusieurs assauts infructueux contre la tour aux mains de l'ennemi coûtèrent la vie aux supérieurs d'Ossandrya. Sans renforts, le commandant éladrin était réduit à guider les troupes restantes contre les drows. Elle conçut une attaque sur plusieurs axes, exploitant l'*éclipse féerique* des éladrins tout en prenant elle-même les plus grands risques sans se soucier du sort de la tour. Au final, ses efforts furent récompensés. Bien que la Spirale effilée se trouvât réduite à une aiguille noircie privée de magie, les éladrins purent repousser les drows une bonne fois pour toutes.

Avec le temps, la Spirale effilée fut reconstruite. Ossandrya, après avoir survécu à d'autres campagnes qui débarrassèrent la Féerie des drows, finit par quitter le royaume des mortels. Elle figure désormais parmi les maîtres de guerre de légende et son histoire apparaît dans les archives des ruines de la Spirale effilée. Les combattants éladrins de toute la Féerie étudient ses brillantes stratégies et tactiques, dont beaucoup exigent des pouvoirs de fée.

Vous avez analysé l'histoire et les méthodes d'Ossandrya en détail, à moins que votre nature féerique vous ait fait imaginer des stratagèmes similaires. Le cours de votre vie a peut-être été influencé par une combinaison de ces possibilités. Votre esprit tactique est très prononcé, sans parler de votre sens de l'espace et du temps, ou de votre capacité à adapter vos pouvoirs selon les besoins tactiques. Ces aptitudes vous sont d'un grand salut dans la bataille et vous guident vers les acclamations dont Ossandrya a longtemps joui.

Aptitudes de tacticien de la Spirale

Seconde éclipse (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez l'usage du pouvoir racial *éclipse féerique* si vous l'avez déjà utilisé lors de la rencontre.

À-propos de la Spirale (niveau 11) : lorsque vous et vos alliés déterminez l'initiative, vous pouvez permettre à un allié que vous voyez de refaire le jet en bénéficiant d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence. L'allié doit utiliser le résultat du second jet.

Tactique féerique (niveau 16) : le bonus à l'attaque que confère votre présence tactique est égal à votre modificateur d'Intelligence (et non à la moitié de votre modificateur d'Intelligence).

Exploits de tacticien de la Spirale

Assaut de l'éclipse féerique — Tacticien de la Spirale Attaque 11

Vous vous engagez en Féerie pour porter un coup décisif qui prend l'ennemi au dépourvu.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes. Si vous utilisez *éclipse féerique* pour vous déplacer dans un espace adjacent à la cible au cours de ce tour de jeu, vous jouissez d'un avantage de combat pour cette attaque, qui inflige 1[A] dégâts supplémentaires.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Transfert d'allié — Tacticien de la Spirale Utilitaire 12

Grâce à votre perception féerique, vous savez exactement où et comment positionner un allié. Vous pouvez l'y déplacer en passant par la Féerie.

Rencontre ✦ martiale, téléportation
Action de mouvement **Distance** 20
Cible : un allié
Effet : vous téléportez la cible d'un nombre de cases égal à la distance de votre *éclipse féerique*.

Spirale de la mort féérique — Tacticien de la Spirale Attaque 20

Dans un moment de lucidité absolue, vous vous téléportez vers chacun de vos ennemis pour leur asséner un coup dévastateur.

Quotidien ✦ arme, martiale, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence ou infligez 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Vous pouvez alors vous téléporter dans un espace adjacent à une cible différente située dans un rayon de 3 cases et répéter l'attaque contre celle-ci. Vous pouvez ensuite vous téléporter dans un espace adjacent à une cible différente située dans un rayon de 3 cases de votre position de départ et répéter l'attaque contre celle-ci, jusqu'à ce que vous ayez attaqué une fois toutes les cibles remplissant les conditions énoncées. Pour finir, vous vous téléportez jusqu'à votre position de départ.

CHAPITRE 3

RÔDEUR

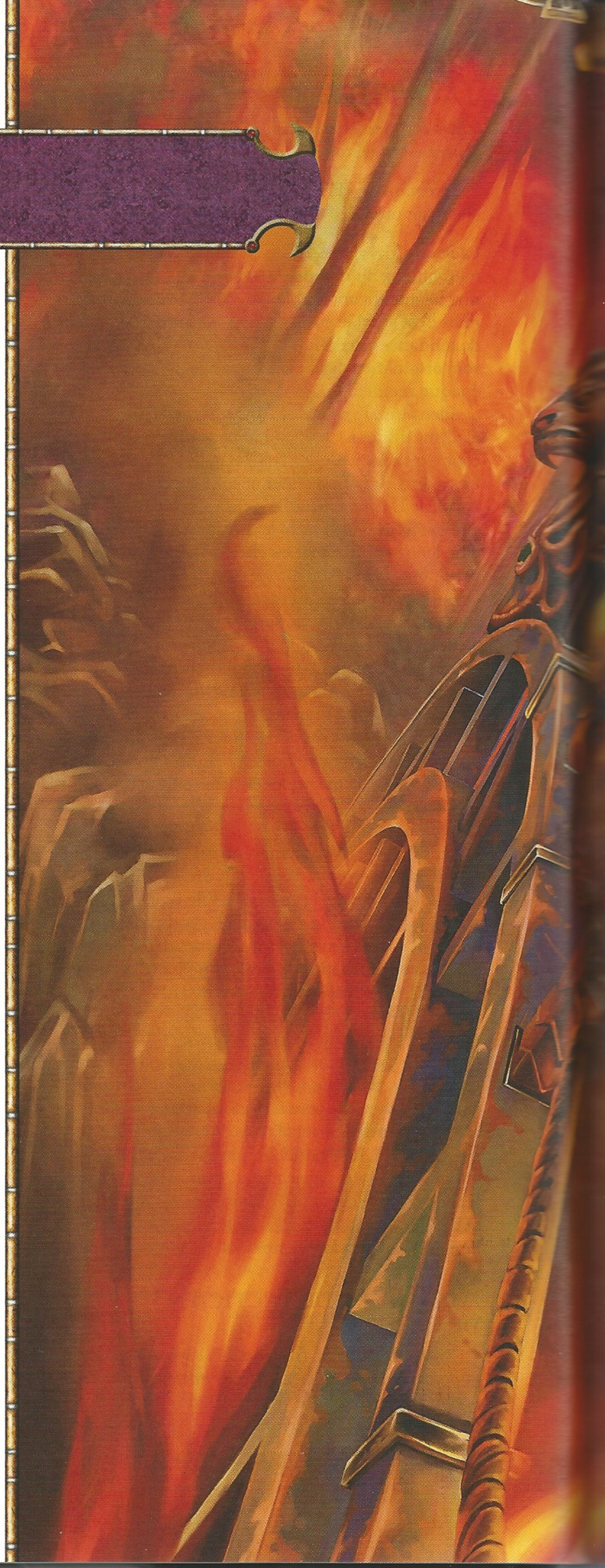
« Avoir un animal à mes côtés, c'est comme avoir une parcelle de nature partout où je vais. J'aime ça. Cela me fait chaud au cœur. Sans parler de sa morsure d'enfer. »

LES RÔDEURS VIVENT loin de la civilisation, sur les frontières sauvages. Explorateurs téméraires, ils affrontent les dangers dont le bon peuple se protège derrière les murs des villes et sur les routes balisées. Tous les rôdeurs sont également des combattants aguerris mettant à profit le terrain, leurs sens aiguisés et leurs instincts de chasseurs pour éliminer rapidement les menaces. Ce n'est que par leurs méthodes qu'ils diffèrent.

La lame et l'arc sont les outils les plus courants des rôdeurs, mais quelques-uns nouent une alliance plus étroite avec la nature. Ils appellent une bête qui leur sert d'ami et d'arme. L'affinité pour une telle bête peut avoir plusieurs origines. Les légendes parlent d'individus élevés par des animaux sauvages ou entretenant un lien surnaturel avec les créatures de la nature. Pour des raisons énigmatiques, Mélora offre à quelques élus un tel rapport avec les animaux. Cependant, le plus courant est qu'un jeune rôdeur en herbe se lie d'amitié avec une bête ou l'élève depuis sa naissance jusqu'à ce qu'elle sache se battre.

Ce chapitre présente ce type de rôdeurs et leurs pouvoirs. Il fournit aussi aux autres rôdeurs de nouvelles façons de façonner leurs capacités. Vous y trouverez :

- **Nouvelle option de création de rôdeur :** le rôdeur maître des bêtes vous permet de jouer l'archétype fantastique du héros et de son animal combattant côte à côte.
- **Nouvelle aptitude de classe :** tout maître des bêtes a besoin... d'une bête à maîtriser. C'est ce qu'apporte l'aptitude de classe de maîtrise des bêtes. Vous pouvez choisir un compagnon bestial parmi huit catégories selon le style de votre personnage.
- **Nouveaux pouvoirs de rôdeur :** une option de création aussi spécialisée que le maître des bêtes s'accompagne de tout un assortiment de nouveaux exploits. Les rôdeurs préférant les lames ou l'arc disposent eux aussi de nouveaux pouvoirs dans ce chapitre.
- **Nouvelles voies parangoniques :** faites votre choix parmi une dizaine de formations spécialisées, dont plusieurs techniques originales s'appuyant sur les armes de jet ou les arbalètes. Attachez-vous à la traque d'une espèce d'ennemis donnée, puisez dans la magie des terres que vous foulez, ou courez avec la meute.



GONZALO FLORES

NOUVELLE OPTION DE CRÉATION DE RÔDEUR

Ce chapitre présente une nouvelle option de création s'ajoutant à celles du *Manuel des Joueurs* : le maître des bêtes.

Rôdeur maître des bêtes

Chasseur habile, votre technique consiste à attaquer vos ennemis en équipe de deux, à l'aide d'un compagnon bestial. Votre bête est une extension de vous-même et donc un membre précieux de votre groupe. Vous n'avez besoin de personne d'autre pour vous aider à prendre votre proie en tenaille. Votre point fort étant le combat au corps à corps avec le soutien de votre bête, vous favorisez la Force. Vous comptez sur la Dextérité pour votre CA et d'éventuelles attaques à distance ; elle vient donc en deuxième. La Sagesse, votre caractéristique tertiaire, augmente votre Perception et vous donne un avantage avec de nombreux pouvoirs de rôdeur. L'aptitude de classe de maîtrise des bêtes est conçue pour cette option de création.

Talent suggéré : Chasseur mortel (talent racial humain : Initiative supérieure)

Compétences suggérées : Athlétisme, Discrétion, Nature, Perception, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *attaque du prédateur*, frappe tournoyante**

Pouvoir de rencontre suggéré : *attaque synchronisée**

Pouvoir quotidien suggéré : *sauvagerie collective**

* Nouveau pouvoir présenté dans cet ouvrage.

NOUVELLE APTITUDE DE CLASSE

L'aptitude de classe de maîtrise des bêtes est accessible à n'importe quel rôdeur souhaitant obtenir un compagnon bestial dévoué. Pour prendre cette aptitude de classe, vous devez renoncer à l'aptitude de classe de tir de proximité et ne pouvez choisir ni le style de combat à deux armes, ni le style de combat à distance.

Maîtrise des bêtes : vous gagnez un compagnon bestial, choisi parmi l'une des catégories suivantes : araignée, félin, lézard, loup, ours, rapace, sanglier ou serpent. Ces catégories ne représentent pas des animaux spécifiques, mais plutôt des groupes de créatures ayant un thème commun dans le monde de

ADAM GILLESPIE

D&D. Vous fixez les détails concernant la créature (espèce, apparence, etc.) tant qu'ils correspondent à la catégorie et conviennent à la campagne.

Par exemple, si votre personnage est originaire d'une région palustre, votre compagnon lézard pourra être un crocodile. En revanche, le compagnon d'un rôdeur originaire d'une région différente pourra être un varan ou un drake. L'espèce d'un compagnon bestial n'affecte pas son profil, qui dépend de sa catégorie et de son niveau.

Votre compagnon bestial et vous entretenez une osmose telle que la créature est en quelque sorte une extension de vous-même. En combat, vous contrôlez votre compagnon bestial en lui donnant des ordres et en entreprenant des actions (cf. *Diriger un compagnon bestial*, page 71).

Maîtrise des bêtes modifie également votre aptitude de classe de traque. Quand vous utilisez celle-ci, votre proie peut être l'ennemi le plus proche que vous voyez ou l'ennemi le plus proche de votre compagnon bestial que vous voyez. Vous ou votre compagnon bestial êtes en mesure d'infliger les dégâts supplémentaires de traque, mais un seul d'entre vous peut le faire à chaque round.

Votre compagnon bestial est considéré comme une créature et un allié, si bien que les pouvoirs peuvent l'affecter. Ainsi, un prêtre peut le soigner avec *mot de guérison*, un maître de guerre peut lui conférer une attaque de base de corps à corps avec *frappe autoritaire*, etc. Vous et votre compagnon bestial êtes traités comme des créatures distinctes.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul compagnon bestial à la fois. Vous pouvez le renvoyer à n'importe quel moment, mais en obtenir un nouveau n'est pas une tâche aisée (cf. *Obtenir un nouveau compagnon*, page 72). Un rôdeur et son compagnon bestial sont liés non pas comme un maître et son domestique, mais comme deux amis proches.

En même temps que vous vous êtes entraîné à nouer un lien étroit avec un animal, vous avez appris le rituel Rappel de compagnon bestial (cf. page 71), qui vous permet de rappeler votre compagnon d'entre les morts, même si vous êtes par ailleurs incapable de maîtriser et d'exécuter des rituels.

Profil des compagnons bestiaux

La catégorie d'un compagnon bestial détermine l'essentiel de son profil, même si toutes ces créatures ont quelques caractéristiques en commun.

Niveau : le niveau de votre compagnon bestial est toujours égal au vôtre. Ses défenses, ses points de vie et son bonus à l'attaque augmentent avec le niveau.

Valeurs de caractéristiques : la catégorie de votre compagnon bestial détermine ses valeurs de caractéristiques, qui augmentent avec le niveau. Ajoutez 1 à deux des valeurs de caractéristiques de votre compagnon bestial aux niveaux 4, 8, 14, 18, 24 et 28. Toutes les valeurs de caractéristiques de votre compagnon bestial augmentent de 1 aux niveaux 11 et 21.

Récupérations : votre compagnon bestial a 2 récupérations. Sa valeur de récupération est égale au quart de ses points de vie maximums, comme d'habitude.

Vision : votre compagnon bestial possède la vision nocturne.

Catégories de bêtes

Choisissez la catégorie de votre compagnon bestial parmi les suivantes. Une fois que vous en avez choisi une, un loup par exemple, vous pouvez préciser l'aspect de la bête, comme loup gris, molosse ou hyène.

Araignée

En Outreterre et dans les forêts primordiales, les gobelins et de nombreuses créatures féeriques dressent des araignées chasseuses.

PROFIL DE L'ARAIGNÉE

Valeurs de caractéristiques : Force 14, Constitution 12, Dextérité 16, Intelligence 6, Sagesse 12, Charisme 6
Catégorie de taille : moyenne
VD : 6 cases, escalade 6 cases (pattes d'araignée)
Défenses : CA 14 + niveau, Vigueur 11 + niveau, Réflexes 12 + niveau, Volonté 12 + niveau
Points de vie : 14 + 8 par niveau
Bonus à l'attaque : niveau + 4
Dégâts : 1d8
Attaque de base de corps à corps : morsure ; niveau + 4 contre CA ; 1d8 + modificateur de Dextérité dégâts.
Formations de compétences : Athlétisme, Discrétion

Félin

Les félins comprennent les lions, les tigres, les pumas et d'autres fauves. Leur agilité et leur discrétion naturelles en font d'excellents éclaireurs.

PROFIL DU FÉLIN

Valeurs de caractéristiques : Force 14, Constitution 12, Dextérité 16, Intelligence 6, Sagesse 14, Charisme 6
Catégorie de taille : moyenne
VD : 7 cases
Défenses : CA 14 + niveau, Vigueur 11 + niveau, Réflexes 13 + niveau, Volonté 12 + niveau
Points de vie : 14 + 8 par niveau
Bonus à l'attaque : niveau + 4
Dégâts : 1d8
Attaque de base de corps à corps : griffes ; niveau + 4 contre CA ; 1d8 + modificateur de Dextérité dégâts.
Formations de compétences : Athlétisme, Discrétion

Lézard

Cette catégorie inclut les crocodiles et les drakes. Ces bêtes au cuir épais sont des combattants robustes.

PROFIL DU LÉZARD

Valeurs de caractéristiques : Force 16, Constitution 14, Dextérité 16, Intelligence 6, Sagesse 12, Charisme 6
Catégorie de taille : moyenne
VD : 6 cases
Défenses : CA 15 + niveau, Vigueur 12 + niveau, Réflexes 12 + niveau, Volonté 10 + niveau
Points de vie : 14 + 8 par niveau
Bonus à l'attaque : niveau + 4
Dégâts : 1d8
Attaque de base de corps à corps : morsure ou griffes ; niveau + 4 contre CA ; 1d8 + modificateur de Force dégâts.
Attaques d'opportunité : lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, un lézard bénéficie d'un + 2 au jet d'attaque.
Formations de compétences : Athlétisme, Endurance

Loup

Cette catégorie réunit des prédateurs canidés et d'autres créatures proches des chiens, des molosses aux loups gris en passant par les chacals.

PROFIL DU LOUP

Valeurs de caractéristiques : Force 14, Constitution 14, Dextérité 14, Intelligence 6, Sagesse 14, Charisme 6
Taille : moyenne
VD : 7 cases
Défenses : CA 14 + niveau, Vigueur 12 + niveau, Réflexes 12 + niveau, Volonté 13 + niveau
Points de vie : 14 + 8 par niveau
Bonus à l'attaque : niveau + 4
Dégâts : 1d8
Attaque de base de corps à corps : morsure ; niveau + 4 contre CA ; 1d8 + modificateur de Force dégâts.
Avantage de combat : quand un loup jouit d'un avantage de combat contre une cible, il bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts contre celle-ci égal à son modificateur de Sagesse.
Formations de compétences : Endurance, Perception

Ours

Les ours bruns et les créatures similaires tombent dans cette catégorie. Les ours sont plus robustes et plus dangereux que les autres compagnons bestiaux, mais ils sont aussi un peu plus lents.

PROFIL DE L'OURS

Valeurs de caractéristiques : Force 16, Constitution 14, Dextérité 12, Intelligence 6, Sagesse 12, Charisme 6
Catégorie de taille : moyenne
VD : 5 cases
Défenses : CA 12 + niveau, Vigueur 14 + niveau, Réflexes 10 + niveau, Volonté 12 + niveau
Points de vie : 16 + 10 par niveau
Bonus à l'attaque : niveau + 2
Dégâts : 1d12
Attaque de base de corps à corps : griffes ; niveau + 2 contre CA ; 1d12 + modificateur de Force dégâts.
Formations de compétences : Athlétisme, Endurance

Rapace

Cette catégorie inclut les aigles, les faucons, les éperviers et d'autres oiseaux de proie. Ils sont agiles et mobiles, mais pas aussi féroces que d'autres compagnons bestiaux.

PROFIL DU RAPACE

Valeurs de caractéristiques : Force 12, Constitution 12, Dextérité 18, Intelligence 6, Sagesse 12, Charisme 6
Catégorie de taille : petite
VD : 2 cases, vol 7 cases (stationnaire)
Défenses : CA 14 + niveau, Vigueur 10 + niveau, Réflexes 14 + niveau, Volonté 12 + niveau
Points de vie : 12 + 6 par niveau
Bonus à l'attaque : niveau + 5
Dégâts : 1d6
Attaque de base de corps à corps : griffes ; niveau + 5 contre CA ; 1d6 + modificateur de Dextérité dégâts.
Formations de compétences : Perception

Obtenir un compagnon bestial

Comment avez-vous trouvé votre compagnon bestial ? Comment s'explique le rapport particulier qui vous lie l'un à l'autre ? Vous pouvez envisager l'une de ces possibilités ou inventer une histoire de votre cru.

- Vous avez sauvé un animal d'un piège cruel ou d'une ménagerie et l'avez soigné jusqu'à ce qu'il se remette.
- Vous avez capturé la bête alors qu'elle était jeune et l'avez dressée avec rigueur.
- Vous avez fait une retraite dans la nature, jeûnant et priant Mélora, jusqu'à ce qu'elle vous estime digne de vous envoyer un compagnon.
- Vous avez exécuté un rituel secret pour lier votre esprit à celui de votre compagnon.
- Vous avez été élevé par une meute de ces animaux. Votre compagnon est presque comme un frère ou une sœur.
- Alors qu'on vous avait laissé pour mort après une embuscade, l'animal vous a trouvé et s'est occupé de vous.
- L'animal vous a attaqué dans la nature et vous avez lutté jusqu'à ce qu'il accepte de devenir votre compagnon.

Sanglier

Les sangliers sont des compagnons costauds, résistants et féroces.

PROFIL DU SANGLIER

Valeurs de caractéristiques : Force 16, Constitution 16, Dextérité 14, Intelligence 6, Sagesse 12, Charisme 6
Catégorie de taille : moyenne
VD : 6 cases, 8 cases lorsqu'il charge
Défenses : CA 14 + niveau, Vigueur 12 + niveau, Réflexes 10 + niveau, Volonté 12 + niveau
Points de vie : 14 + 8 par niveau
Bonus à l'attaque : niveau + 4
Dégâts : 1d8
Attaque de base de corps à corps : défenses ; niveau + 4 contre CA ; 1d8 + modificateur de Force dégâts.
Charge : lorsqu'il charge, un sanglier bénéficie d'un + 2 au jet de dégâts.
Formations de compétences : Endurance

Serpent

Cette catégorie comprend les imposants serpents constricteurs et d'autres serpents chasseurs. Ces bêtes sont monnaie courante dans les environnements tropicaux.

PROFIL DU SERPENT

Valeurs de caractéristiques : Force 14, Constitution 14, Dextérité 16, Intelligence 6, Sagesse 12, Charisme 6
Catégorie de taille : moyenne
VD : 5 cases, nage 5 cases
Défenses : CA 14 + niveau, Vigueur 12 + niveau, Réflexes 13 + niveau, Volonté 12 + niveau
Points de vie : 14 + 8 par niveau
Bonus à l'attaque : niveau + 4
Dégâts : 1d8
Attaque de base de corps à corps : morsure ; niveau + 4 contre CA ; 1d8 + modificateur de Dextérité dégâts.
Attaques d'opportunité : un serpent bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts des attaques d'opportunité égal à son modificateur de Force.
Formations de compétences : Discrétion

Dieux et rôdeurs

Mélora, la déesse de la nature, est vénérée par de nombreux rôdeurs, tout comme Kord et Reine Corneille, qui ont une influence sur le champ de bataille où les rôdeurs affichent leur habileté. En tant que divinité tutélaire des aventuriers et des voyageurs, Avandra est elle aussi vénérée par de nombreux rôdeurs.

Un nombre important de rôdeurs n'adore aucun dieu, ou les vénère tout en offrant des sacrifices aux esprits primaux de la nature et en tâchant de vivre en harmonie avec eux. Certains de ces rôdeurs pensent que les dieux sont des intrus dans le monde, dont ces esprits primaux sont les légitimes propriétaires. Une partie d'entre eux se multiclassent même en classes primales comme le druide ou le barbare (décrits dans le *Manuel des Joueurs 2*), faisant alors appel à ces esprits de la nature pour les aider au combat.

Rappel de compagnon bestial

Vous appelez votre compagnon bestial. Bien que la mort vous sépare, les liens de la foi et de l'amitié qui vous unissent vous permettent de franchir n'importe quel gouffre.

Niveau : 1
Catégorie : restauration
Temps d'incantation : 4 heures
Durée : instantanée
Coût des composantes : 50 po
Prix d'achat : aucun
Compétence-clé : Nature (aucun test)

Ce rituel vous permet de rendre la vie à votre compagnon bestial. Il ne fonctionne que pour les rôdeurs possédant l'aptitude de classe de maîtrise des bêtes.

Ce rituel fonctionne comme le rituel Rappel à la vie, avec les différences suivantes :

- Vous n'avez pas besoin d'une partie du cadavre de votre compagnon bestial.
- Le malus de mort dure jusqu'à ce que vous ayez atteint trois étapes.
- Rappeler à la vie un compagnon bestial d'échelon parangonique coûte 500 po, contre 5 000 po pour un compagnon bestial d'échelon épique.

Diriger un compagnon bestial

En règle générale, votre compagnon bestial n'entreprend pas d'action de lui-même pendant un combat. Il agit durant votre tour de jeu selon les ordres que vous lui donnez parmi les options ci-dessous. Pour diriger votre compagnon bestial, vous devez entreprendre l'action associée à l'ordre choisi et la bête doit être en mesure de vous voir ou de vous entendre. Si vous ne dirigez pas votre compagnon bestial, il reste sur place tant que vous êtes conscient et présent dans la rencontre. Si vous êtes inconscient ou n'êtes pas présent, votre compagnon bestial peut agir en toute indépendance (cf. *Actions indépendantes du compagnon bestial*, ci-après).

Attaque (action simple) : votre compagnon bestial effectue une attaque de base de corps à corps contre un ennemi de votre choix.

Défense (action simple) : votre compagnon bestial ou vous deux vous mettez en défense totale. Si vous êtes adjacents, le bonus aux défenses est de + 3 au lieu de + 2.

Déplacement (action de mouvement) : votre compagnon bestial ou vous deux entreprenez une action de mouvement. Elles n'ont pas à être les mêmes.

Attaque d'opportunité (interruption immédiate) : quand une créature provoque une attaque d'opportunité de la part de votre compagnon bestial, vous entreprenez une interruption immédiate pour ordonner à la bête de la porter.

Autre action : pour toute autre action, vous entreprenez l'action nécessaire et votre compagnon bestial l'accomplit. Par exemple, ramasser un objet constitue une action mineure ; vous pouvez donc entreprendre une action mineure pour que votre compagnon bestial prenne un sac de pièces entre ses mâchoires.

Si votre compagnon bestial est incapable de réaliser une action, cette dernière est perdue et la bête ne fait rien. Votre compagnon bestial ne peut pas utiliser vos pouvoirs. Le MD est l'arbitre final sur ce qu'une bête est capable de réaliser ou non.

Actions indépendantes du compagnon bestial

Dans les situations où vous ne pouvez pas diriger votre compagnon bestial, il peut agir indépendamment. Par exemple, si vous êtes inconscient, mort ou absent d'une rencontre, votre compagnon bestial ne reste pas nécessairement assis à ne rien faire en attendant que vous reveniez, à moins que ce ne soit ce que vous lui avez demandé.

Un compagnon bestial agissant indépendamment peut entreprendre une action simple, une action de mouvement et une action mineure à chacun de ses tours de jeu, tout comme un personnage. Vous choisissez les actions de la bête, avec la restriction suivante. Si votre personnage est présent dans la rencontre, mais incapable de diriger la bête, elle doit se déplacer vers vous autant que possible à chaque round lors de son tour de jeu, en prenant le chemin le plus sûr. Une fois qu'il vous est adjacent, le compagnon bestial peut agir comme vous le souhaitez.

Compagnons bestiaux et soins

Votre compagnon bestial peut dépenser des récupérations comme n'importe quel personnage. Il peut profiter de capacités de soins, comme le *mot de guérison* du prêtre.

Second souffle : lorsque vous usez de votre second souffle, votre compagnon bestial peut en faire de même.

Autres soins : quand vous êtes adjacent à votre compagnon bestial, vous pouvez entreprendre une action mineure et dépenser l'une de vos récupérations pour le soigner comme s'il avait lui-même dépensé une récupération.

Mort et mourant : un compagnon bestial suit les mêmes règles qu'un personnage en matière de mort et d'agonie (cf. page 295 du *Manuel des Joueurs*). Si votre compagnon bestial meurt, vous pouvez exécuter le rituel Rappel de compagnon bestial pour lui rendre la vie.

Obtenir un nouveau compagnon

Si vous souhaitez changer de compagnon bestial, vous pouvez utiliser les règles d'échange (cf. page 28 du *Manuel des Joueurs*) pour en choisir un différent lorsque vous montez de niveau. Au lieu de changer un talent, un pouvoir ou une formation de compétence lors de l'échange, vous pouvez changer votre compagnon bestial.

Vous gardez votre compagnon bestial actuel jusqu'à ce que vous ayez l'occasion de passer quelques heures à rechercher son remplaçant dans un environnement où il est susceptible d'apparaître. Si votre compagnon bestial meurt et que vous choisissez d'en changer plutôt que de le rappeler à la vie, conformez-vous aux mêmes règles.

Le MD peut décider de jouer une courte aventure racontant votre recherche d'un nouveau compagnon. Peut-être allez-vous le délivrer de sa captivité ou vaincre un ennemi ensemble. De même, le MD peut vous autoriser à créer l'histoire de votre rencontre avec votre nouveau compagnon bestial.

Nouveaux pouvoirs de rôdeur

Un rôdeur dispose de capacités disparates incarnant le pisteur résolu et le chasseur intrépide. En tant que maître des bêtes, des exploits vous permettent de diriger finement votre compagnon bestial et de coordonner vos actes. Sur bien des points, la bête est comme une arme placée sous votre contrôle. Cela signifie que vous vous spécialisez dans des pouvoirs que les autres rôdeurs ne peuvent même pas utiliser, et que vous ignorez bien souvent les exploits qu'ils préfèrent. Ces autres rôdeurs ne sont pas oubliés pour autant. Si vous n'êtes pas un maître des bêtes, vous trouverez tout de même des pouvoirs à votre goût dans ce chapitre.

Certains pouvoirs de ce chapitre s'accompagnent d'un nouveau mot-clé : bête. D'autres emploient une notation spéciale de portée ou de dégâts.

Bête

Un pouvoir accompagné de ce mot-clé ne peut être utilisé que lorsque votre compagnon bestial est conscient et présent dans une rencontre.

Portée

Les indications de portée suivantes apparaissent dans certains pouvoirs.

Corps à corps bête 1 : la cible de l'attaque doit être adjacente à votre compagnon bestial.

Corps à corps arme (bête 1) : la cible de l'attaque doit être à portée d'allonge de l'arme que vous utilisez et adjacente à votre compagnon bestial.

Proximité explosion (bête) : l'explosion a votre compagnon bestial comme origine.

Attaques de bête et notation des dégâts

Les pouvoirs s'appuyant sur une attaque de votre compagnon bestial exploitent le bonus à l'attaque de la bête ; les dés de dégâts de la bête sont désignés par [B]. Le chiffre situé devant le [B] indique le nombre de fois que vous devez lancer le dé. Par exemple, le dé de dégâts d'un compagnon loup est 1d8. Si vous utilisez *sauvagerie collective*, qui inflige 2[B] + modificateur de Force de la bête dégâts, le compagnon loup infligera 2d8 + son modificateur de Force dégâts.

Exploits à volonté de niveau 1

Attaque du prédateur — Rôdeur Attaque 1

Votre ennemi se concentre sur vous, ce qui donne à votre compagnon bestial l'occasion d'attaquer.

À volonté ✦ bête, martiale
Action simple **Corps à corps** bête 1
Cible : une créature qui vous est adjacente
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 1[B] + modificateur de Force de la bête + votre modificateur de Sagesse dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[B] + modificateur de Force de la bête + votre modificateur de Sagesse au niveau 21.

Frappe tournoyante — Rôdeur Attaque 1

Profitant de la diversion offerte par votre attaque, votre compagnon bestial trouve une meilleure position.

À volonté ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Force au niveau 21.
Effet : votre compagnon bestial peut se décaler de 1 case avant ou après l'attaque.

Exploits de rencontre de niveau 1

Attaque de la main secondaire — Rôdeur Attaque 1

Vous faites une attaque rapide avec l'arme tenue dans votre main secondaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (arme secondaire).

Rôdeurs éladrins

Grâce à leur Dextérité naturellement élevée, les éladrins font de bons rôdeurs archers. Ce rôle profite également de la mobilité fournie par le pouvoir *éclipse féerique*. Toutefois, cette race a aussi une longue tradition de rôdeurs portés sur le corps à corps, maniant des épées longues jumelles dans une danse d'acier funèbre et mortelle. Le summum de cette tradition est incarné par la voie parangonique d'escrimeur banshee (cf. page 92). Les rôdeurs maîtres des bêtes éladrins choisissent des compagnons bestiaux d'origine féerique et apprennent à se téléporter en gardant leur compagnon à leur côté (cf. le talent Compagnon féerique, page 133).

Attaque du partenaire de chasse — Rôdeur Attaque 1

Votre coordination avec votre allié vous donne un atout supplémentaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous prenez la cible en tenaille, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Attaque synchronisée — Rôdeur Attaque 1

Vous ordonnez à votre compagnon bestial de déchiqueter votre adversaire, laissant une ouverture dont vous comptez bien profiter.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque principale : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 1[B] + modificateur de Force de la bête dégâts.
Effet : vous effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Bête : si votre compagnon est un lézard, un ours, un rapace, un sanglier ou un serpent, l'attaque secondaire inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Cerner la proie — Rôdeur Attaque 1

Votre compagnon bestial tourne autour de votre ennemi, se mettant en position juste avant votre attaque.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : votre proie
Effet : votre compagnon bestial et vous-même pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un félin ou un loup, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Tir solitaire — Rôdeur Attaque 1

Vous lancez une attaque mortelle sur un ennemi isolé.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si aucune créature n'est adjacente à la cible, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Volée rapide — Rôdeur Attaque 1

Avec une vitesse incroyable, vous lâchez deux flèches sur vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA, une attaque par cible. Si vous visez une créature, vous bénéficiez d'un + 2 au jet de dégâts. Si vous visez deux créatures, vous subissez un -2 aux deux jets d'attaque.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 1

Assaut du sanglier — Rôdeur Attaque 1

Chaque attaque réussie contre votre adversaire renforce votre ténacité.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance), et vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Échec : demi-dégâts.
Effet : tant que la cible ne tombe pas à 0 point de vie, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Sagesse chaque fois que vous la touchez.

Fin de la chasse — Rôdeur Attaque 1

Vous vous concentrez intensément pour que cette attaque sonne le glas de votre cible.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature en péril
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance). Si la cible est votre proie, l'attaque réussit un coup critique sur un résultat de 19-20.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance).
Échec : demi-dégâts.

Parade de la main secondaire — Rôdeur Attaque 1

Vous préparez votre arme secondaire pour dévier les attaques à venir.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (arme principale).
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à la CA égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous attaquiez avec votre arme secondaire.

Pousser la proie — Rôdeur Attaque 1

Vous attaquez farouchement votre proie, tandis que votre compagnon bestial la pousse en avant.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : si la cible est votre proie, vous la faites glisser de 2 cases puis faites glisser de 2 cases votre compagnon bestial, qui finit son déplacement adjacent à la cible. Si la cible est non seulement votre proie mais également en péril, vous faites en réalité glisser la bête de 4 cases.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un félin, un loup ou un rapace, vous pouvez le faire glisser sur n'importe quelle case adjacente à la cible.

ADAM GILLESPIE

Sauvagerie collective — Rôdeur Attaque 1

Votre compagnon bestial brutalise l'ennemi, puis vous vous fendez d'une attaque rapide.

Quotidien ✦ bête, martiale
Action simple **Corps à corps** bête 1
Cible : une créature
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] + modificateur de Force de la bête dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : si la cible est votre proie, vous pouvez vous décaler de 3 cases et lui porter une attaque de base.

Exploits utilitaires de niveau 2

Décalage du renard — Rôdeur Utilitaire 2

Distrait par votre allié, votre adversaire ne peut pas répondre à temps à vos subtiles manœuvres.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous touchez une cible avec une attaque de corps à corps et celle-ci est marquée par un allié.
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 2 à toutes les défenses contre les attaques de la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Dénicher une ouverture — Rôdeur Utilitaire 2

D'un coup d'œil pénétrant, vous exploitez un avantage temporaire pour en créer un autre.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez prendre un ennemi en tenaille.
Effet : vous jouissez d'un avantage de combat contre l'ennemi pris en tenaille jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Encourager la bête — Rôdeur Utilitaire 2

Avec un cri d'encouragement, vous insufflez à votre compagnon bestial le désir de poursuivre le combat.

À volonté ✦ bête, martiale
Action simple **Proximité** explosion 20
Cible : votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde.
Bête : si la cible est un ours ou un sanglier, elle bénéficie d'un bonus au jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Sagesse.

Privilège du chasseur — Rôdeur Utilitaire 2

Vos sens aiguisés et votre incroyable instinct vous donnent le dessus sur votre proie.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Aucune action **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test d'initiative au début d'une rencontre et votre résultat est supérieur à celui de tous les autres combattants.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous ajoutez 3 aux dégâts supplémentaires que vous infligez grâce à l'aptitude de classe de traque.

Vigilance de la meute — Rôdeur Utilitaire 2

Par de subtiles communications, vous et votre compagnon bestial agissez presque comme si vous partagiez les mêmes sens.

À volonté ✦ bête, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cibles : vous et votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : les cibles effectuent un test de Perception et profitent du meilleur résultat. Par ailleurs, si votre compagnon bestial prend conscience d'une cible, il en va de même pour vous (et vice versa).
Bête : si votre compagnon est un félin, un loup ou un rapace, les cibles bénéficient d'un + 2 aux tests de Perception.

Exploits de rencontre de niveau 3

Bête cramponnée — Rôdeur Attaque 3

Votre attaque détourne l'attention de votre ennemi suffisamment longtemps pour que votre compagnon bestial prenne position, gênant votre adversaire et le suivant dans ses déplacements.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un félin, un ours, un rapace ou un serpent, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Effet : si la cible se déplace durant son tour de jeu suivant, votre compagnon bestial peut se décaler vers n'importe quelle case adjacente à son nouvel emplacement au prix d'une action libre. Si la cible est votre proie, elle est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bond du lion — Rôdeur Attaque 3

Tel un lion en chasse, vous vous lancez sur votre ennemi dans l'intention de lui porter deux coups et de le terrasser.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA, deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible se retrouve à terre et subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse. Si les deux attaques ratent, vous donnez un avantage de combat à tous les ennemis jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Dard troublant — Rôdeur Attaque 3

D'un coup sec digne d'un scorpion, vous déstabilisez votre ennemi suffisamment longtemps pour en tirer un avantage temporaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (arme secondaire). Jusqu'à la fin de votre tour de jeu, la cible vous donne un avantage de combat pour la prochaine attaque de corps à corps que vous lui portez.

Deux prédateurs — Rôdeur Attaque 3

Associant vos attaques, vous et votre compagnon bestial harcelez vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : votre compagnon bestial peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre une cible située à portée d'allonge au prix d'une action libre.
Bête : si votre compagnon est un lézard, un loup ou un sanglier, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Tir déstabilisant — Rôdeur Attaque 3

Votre projectile tranchant déconcerte votre adversaire pendant un instant.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible est ralentie et subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Volée éparpillante — Rôdeur Attaque 3

Face à cette pluie de projectiles, vos adversaires cherchent un couvert, libérant le chemin pour vos alliés.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA, une attaque par cible. Si vous visez une créature, vous bénéficiez d'un + 2 au jet de dégâts. Si vous visez deux créatures, vous subissez un -2 aux deux jets d'attaque.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

TRAQUE

En résumé, votre aptitude de classe de traque n'est rien de plus qu'un moyen de désigner une cible à qui vous pouvez infliger des quantités importantes de dégâts. Elle représente votre concentration sur cette cible et votre détermination à vous en débarrasser. Mais que faites-vous lorsque vous utilisez traque ?

Faites une pause, maîtrisez votre respiration et étudiez votre ennemi : la façon dont il bouge, sa vitesse, ses habitudes. Quand vous saurez décoder ses gestes, vous pourrez prédire où il se trouvera lorsque votre épée ou votre flèche l'atteindra.

Cherchez ses faiblesses : où n'est-il pas protégé par son armure ? Où ses écailles sont-elles moins épaisses ? Peut-on passer par l'œil ou la bouche pour accéder à des organes vulnérables ?

Mettez-vous à sa place. Que voit-il ? Comment se défend-il ? Qui attaque-t-il et pourquoi ? Par quoi est-il surpris ? Le chasseur et la proie ne font qu'un, unis dans les cycles de la nature.

Trouvez la bonne distance. Apprenez la force exacte à employer lorsque vous tendez la corde, quel angle donner à votre arc, comment aligner votre tir sur cette cible en particulier. Ressentez-le dans vos muscles, obligez-les à s'en rappeler et répétez le tir parfait encore et encore.

ADAM GILLESPIE

Exploits quotidiens de niveau 5

Assaut polyvalent — Rôdeur Attaque 5

Vos attaques rapides peuvent avoir différents effets.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps ou une arme à distance.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance) par attaque. Si les deux attaques touchent la même cible, cette dernière subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule) ou est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts par attaque.

Frénésie en péril — Rôdeur Attaque 5

Une blessure, la vôtre ou celle de votre compagnon bestial, provoque un assaut instantané de la bête, qui laisse votre adversaire temporairement boitillant.

Quotidien ✦ bête, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** bête 1
Déclencheur : un ennemi vous met en péril, vous ou votre compagnon bestial.
Cible : l'ennemi en question
Effet : votre compagnon bestial peut se décaler de 5 cases avant l'attaque.
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] + modificateur de Force de la bête dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Plaie lacérée — Rôdeur Attaque 5

Ouvrant les hostilités avec une attaque décisive, vous permettez à votre compagnon bestial excité par l'odeur du sang de placer un coup qui laissera une vilaine cicatrice.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Bête : si votre compagnon est un lézard, un ours ou un sanglier, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Échec : demi-dégâts.
Effet : si la cible est votre proie et que votre compagnon bestial lui est adjacent, elle subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin des dégâts continus, la cible donne un avantage de combat à la bête.

Rôdeurs elfes

Les héros elfes combinent des Dextérité et Sagesse élevées pour devenir d'excellents rôdeurs archers. Leur vitesse et le trait racial pas assuré leur garantissent une bonne mobilité et les rendent difficiles à semer ou à coincer, tandis que leurs sens aiguisés sont un véritable atout en pleine nature. La voie parangonique d'archer sylvain (cf. page 88) reflète l'union spirituelle qui existe entre un rôdeur elfe et son arc. Le talent Maîtrise des bêtes elfique (cf. page 138) permet à un rôdeur maître des bêtes elfe de partager sa mobilité et sa précision avec son compagnon bestial.

Pointer la proie — Rôdeur Attaque 5

Votre instinct aigu de chasseur distingue cet ennemi du reste.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA. Cette attaque ignore un abri si la cible en dispose, mais pas un abri supérieur.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous désignez la cible comme votre proie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible était déjà votre proie, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.
Échec : demi-dégâts, et vous ne désignez pas la cible comme votre proie.

Posture du cobra — Rôdeur Attaque 5

Vous êtes debout, prêt à lancer une attaque rapide contre n'importe quel adversaire qui vous menace.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous pouvez effectuer une attaque de base à distance au prix d'une action d'opportunité contre tout ennemi situé dans un rayon de 5 cases qui se déplace en s'approchant de vous.

Tir rapproché — Rôdeur Attaque 5

Vous punissez un ennemi pour s'être approché de vous.

Quotidien ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi entre dans une case adjacente à votre espace.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Spécial : l'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

Exploits utilitaires de niveau 6

Coureur des batailles — Rôdeur Utilitaire 6

Vous vous déplacez à une vitesse ahurissante qui fait que vos adversaires ont du mal à vous suivre.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous pouvez courir d'un nombre de cases égal à votre VD + 4 (au lieu de votre VD + 2) et ne conférez pas d'avantage de combat du fait de cette course.

Énergie inépuisable — Rôdeur Utilitaire 6

Vous puisez dans votre force intérieure pour persévérer.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test d'Endurance dont le résultat ne vous convient pas.
Prérequis : vous devez être formé en Endurance.
Effet : refaites le test d'Endurance. Vous devez décider de le refaire avant que le MD annonce le résultat.

Esquive du serpent — Rôdeur Utilitaire 6

Vous vous faufilez au milieu de vos ennemis, les leurrant de façon à ce que leurs futures attaques vous visant soient malaisées.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Condition : vous devez vous situer dans un rayon de 2 cases d'au moins deux ennemis.
Effet : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir à toutes les défenses égal au nombre d'ennemis auxquels vous étiez adjacent à n'importe quel moment durant ce décalage.

Pose défensive — Rôdeur Utilitaire 6

Haletante, sur la défensive, votre bête accompagne un coup.

Rencontre ✦ bête, martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 20
Déclencheur : votre compagnon bestial est touché par une attaque dans un rayon de 20 cases.
Cible : votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de + 4 à la défense visée par l'attaque.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un ours ou un serpent, le bonus persiste jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Revigorer la bête — Rôdeur Utilitaire 6

Vos encouragements poussent votre compagnon bestial à persévérer malgré la fatigue et les blessures.

Quotidien ✦ bête, guérison, martiale
Action mineure **Corps à corps** 1
Cible : votre compagnon bestial
Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.
Bête : si votre compagnon est un lézard ou un sanglier, il regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Exploits de rencontre de niveau 7

Proie harcelée — Rôdeur Attaque 7

Votre attaque, combinée à la menace de votre compagnon bestial, fait perdre l'équilibre à votre proie.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : si la cible est votre proie, elle donne un avantage de combat à vos alliés et vous-même jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un lézard, un ours ou un serpent, vos attaques contre la cible infligent des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ruée bestiale — Rôdeur Attaque 7

Vous indiquez un ennemi à votre compagnon bestial, et la bête s'avance vers lui en même temps que vous frappez.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Effet : votre compagnon bestial peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse avant l'attaque principale.
Attaque principale : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 1[B] + modificateur de Force de la bête dégâts.
Bête : si votre compagnon est un félin, un loup, un rapace ou un sanglier, l'attaque principale inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Effet : vous effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Volée mordante — Rôdeur Attaque 7

Deux coups chanceux trouvent des points faibles dans l'armure de la cible.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre Réflexes, deux attaques. Chaque attaque réussit un coup critique sur un résultat de 18-20.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque.

Stratagème du chacal — Rôdeur Attaque 7

Un coup double éreinte votre ennemi, laissant une ouverture pour l'attaque d'un allié tandis que vous vous éclipsez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes (arme principale et arme secondaire). Effectuez deux jets d'attaque (un avec chaque arme) et conservez le meilleur résultat.
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible donne un avantage de combat à un allié de votre choix jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez ensuite vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Corps à corps ou distance ?

Peut-être plus que toute autre classe, les différentes options de création de rôdeur ont un ressenti différent en jeu. Le rôdeur double-lame est un personnage porté sur le corps à corps, ayant de nombreux points communs avec le voleur. Il se repose sur sa mobilité et ses attaques de corps à corps dévastatrices pour affronter ses adversaires en combat direct sans les défenses ou les points de vie élevés d'une classe de protecteur. Le rôdeur archer est plus proche d'un sorcier. Il attaque depuis la sécurité relative procurée par la distance, tout en tournant autour de la mêlée pour s'assurer les meilleurs coups. L'option de maître des bêtes est une approche différente de rôdeur de corps à corps. Il se démarque des autres classes et rôles par son côté unique.

Tir du chasseur — Rôdeur Attaque 7

Vous visez votre adversaire et relâchez la corde.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA. Si la cible est votre proie, l'attaque touche si le jet d'attaque atteint sa CA ou ses Réflexes.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Tressaillement dédoublé — Rôdeur Attaque 7

Vous feintez avec deux armes, déroutant votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : la cible subit un -2 aux jets d'attaque effectués contre vous jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Si les deux attaques touchent, le malus est de -4.

Exploits quotidiens de niveau 9

Coup entravant — Rôdeur Attaque 9

D'une arme, vous bloquez votre adversaire, tandis que l'autre lui inflige une profonde blessure.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Si la cible est votre proie, elle subit en fait 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Cri menaçant — Rôdeur Attaque 9

Votre compagnon bestial pousse un cri perçant, glaçant le sang des ennemis à proximité.

Quotidien ✦ bête, martiale, terreur
Action simple **Proximité** explosion 2 (bête)
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse de la bête dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Bête : si votre compagnon est un félin, un loup, un ours ou un rapace, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas immobilisée.

Embuscade en passant — Rôdeur Attaque 9

Sortant de nulle part, vous transpercez votre adversaire avant de disparaître de nouveau.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature surprise ou n'étant pas consciente de votre présence
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force + modificateur de Sagesse dégâts (corps à corps) ou 3[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Sagesse dégâts (distance), et vous pouvez vous décaler de 2 cases. Si vous étiez caché vis-à-vis de la cible lorsque vous avez effectué l'attaque, vous restez caché si vous disposez d'une quelconque forme d'abri ou de camouflage.
Échec : demi-dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case. Si vous étiez caché vis-à-vis de la cible lorsque vous avez effectué l'attaque, vous pouvez effectuer un test de Discrétion assorti d'un + 2 pour rester caché si vous disposez d'une quelconque forme d'abri ou de camouflage.

Rétablissement du rôdeur — Rôdeur Attaque 9

Après avoir pris un moment pour porter une attaque mesurée et mieux vous placer, vous êtes prêt à reprendre le combat.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance).
Effet : vous pouvez vous décaler jusqu'à la moitié de votre VD avant ou après l'attaque. Si vous avez utilisé tous vos pouvoirs d'attaque de rencontre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de rôdeur que vous avez utilisé durant cette rencontre. À la place, si vous touchez votre proie avec cette attaque, vous pouvez choisir d'infliger 2[A] dégâts supplémentaires.

Salve bouleversante — Rôdeur Attaque 9

Chaque projectile atteignant votre ennemi le fait reculer.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur, trois attaques
Réussite : 1[A] dégâts par attaque, et vous poussez la cible de 1 case.
Échec : demi-dégâts par attaque, et la cible n'est pas poussée.

JIM PAVELEC

Exploits utilitaires de niveau 10

Décalage de proximité — Rôdeur Utilitaire 10

Toujours en mouvement, vous vous approchez et tirez avant de tourner les talons.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au prix d'une action de mouvement à chaque fois que vous touchez un ennemi avec une attaque à distance bénéficiant du bonus de l'aptitude de classe de tir de proximité.

Partie de chasse — Rôdeur Utilitaire 10

Vous n'allez pas vous contenter d'un simple échec.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque fois que vous ratez votre proie avec une attaque, vous pouvez choisir un allié situé dans un rayon de 5 cases de celle-ci. Si cet allié touche la proie avant le début de votre tour de jeu suivant, son attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à vos dégâts de traque.

Placement du compagnon — Rôdeur Utilitaire 10

Vous vous mettez en position et ordonnez à votre compagnon bestial de faire de même avec prudence.

Rencontre ✦ bête, martiale
Action de mouvement **Proximité** explosion 20
Cibles : vous et votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre VD, et votre compagnon bestial peut se décaler jusqu'à sa VD.
Bête : si votre compagnon est un loup ou un rapace, vous pouvez vous déplacer de 1 case supplémentaire, et votre compagnon peut se décaler de 1 case supplémentaire.

Rétablissement rapide — Rôdeur Utilitaire 10

Vos ordres brefs permettent à votre compagnon bestial de se remettre d'un effet nocif.

À volonté ✦ bête, martiale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 20
Déclencheur : votre compagnon bestial subit dans un rayon de 20 cases un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Cible : votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : la cible effectue un jet de sauvegarde contre l'effet assorti d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.

Retirer la marque — Rôdeur Utilitaire 10

Vous vous déplacez si vite que vos ennemis n'arrivent pas à vous suivre.

À volonté ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Condition : vous devez être marqué.
Effet : la marque disparaît, et vous pouvez vous décaler de 1 case.

Exploits de rencontre de niveau 13

Bond renversant — Rôdeur Attaque 13

Votre compagnon bestial se jette sur votre proie pendant que vous portez une attaque violente. Sous le choc, l'adversaire part en arrière.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : votre proie
Effet : votre compagnon bestial peut se décaler jusqu'à sa VD avant l'attaque.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre.
Bête : si votre compagnon est un félin, un ours, un rapace ou un sanglier, vous poussez en réalité la cible de 2 cases.

Diversion de la main secondaire — Rôdeur Attaque 13

Suite à un coup rapide de votre main secondaire, votre adversaire laisse une ouverture dans sa garde.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (arme secondaire), puis la cible donne un avantage de combat à vos alliés et vous-même jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Frappe sanguinaire — Rôdeur Attaque 13

Vous visez là où le sang coule déjà.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature en péril
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force + modificateur de Sagesse dégâts (corps à corps) ou 3[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Sagesse dégâts (distance).

Guider la proie — Rôdeur Attaque 13

Mordillant un adversaire, votre bête le force à s'approcher de votre arme qui n'attend que lui.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** bête 1
Cible : une créature
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre Vigueur
Réussite : 1[B] + modificateur de Force de la bête dégâts, puis votre compagnon bestial peut se décaler de 2 cases vers vous et tirer la cible de 2 cases. La cible vous donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un lézard, un loup ou un serpent, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Volée martelante — Rôdeur Attaque 13

Tirant de toutes vos forces sur la corde de votre arc, vous tirez une paire de flèches qui jette vos adversaires au sol.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre Vigueur, une attaque par cible. Si vous visez une créature, vous bénéficiez d'un + 2 au jet de dégâts. Si vous visez deux créatures, vous subissez un -2 aux deux jets d'attaque.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Exploits quotidiens de niveau 15

Déchaînement d'acier — Rôdeur Attaque 15

Vous faites tournoyer vos armes tout autour de vous avant de reprendre une posture défensive.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA (arme principale) et Force contre CA (arme secondaire), deux attaques par cible
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si vous touchez au moins deux fois, vous bénéficiez d'un + 2 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts par attaque.

Frappe hémorragique — Rôdeur Attaque 15

La blessure que vous venez de faire paraît minime, mais elle saigne abondamment.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance), et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Effet secondaire : 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Frénésie sanguinaire — Rôdeur Attaque 15

Votre attaque provoque un véritable torrent de sang, ce qui rend votre compagnon bestial complètement fou furieux.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de pouvoir de + 2 aux jets d'attaque et jets de dégâts. De plus, la bête gagne 10 points de vie temporaires.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un lézard ou un sanglier, il gagne 20 points de vie temporaires (et non 10).

Relent de peur — Rôdeur Attaque 15

Une fois que votre compagnon bestial sent une faiblesse chez un adversaire, il attaque sans la moindre pitié.

Quotidien ✦ bête, martiale
Action simple **Corps à corps** bête 1
Cible : une créature
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 3[B] + modificateur de Force de la bête dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible donne un avantage de combat à votre compagnon bestial. À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez entreprendre une action mineure pour ordonner à la bête d'effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible au prix d'une action libre.

Tir opportun — Rôdeur Attaque 15

Vous visez minutieusement les points faibles de votre cible pour placer un tir mortel.

Quotidien ✦ arme, fiable
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Tir pisteur — Rôdeur Attaque 15

Vous profitez de ce tir pour évaluer votre ennemi, ce qui vous donne un atout pour les attaques suivantes.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : jusqu'à ce que vous touchiez la cible à nouveau ou jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque contre la cible égal à votre modificateur de Sagesse.

Exploits utilitaires de niveau 16

Discrétion de meute — Rôdeur Utilitaire 16

Bougeant ensemble, vous et votre compagnon bestial disparaissez dans la brume.

Rencontre ✦ bête, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 2
Prérequis : vous devez être formé en Discrétion.
Condition : vous et votre compagnon bestial devez disposer d'un abri ou d'un camouflage.
Cibles : vous et votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : les cibles sont cachées vis-à-vis de tous les ennemis contre lesquels elles disposent d'un abri ou d'un camouflage.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un félin ou un serpent, il peut se situer dans un rayon de 5 cases lorsque vous utilisez ce pouvoir.

Guérison partagée — Rôdeur Utilitaire 16

Vous et votre compagnon bestial tirez de la force l'un de l'autre, acquérant ainsi une vitalité renouvelée.

Quotidien ✦ bête, guérison, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : chaque cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération.

Sens du prédateur — Rôdeur Utilitaire 16

Votre proie a beau se cacher, elle ne peut pas vous échapper.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous ne subissez aucun malus aux jets d'attaque en raison d'un camouflage ou d'un camouflage total lorsque vous attaquez votre proie.

Tir courbe — Rôdeur Utilitaire 16

Pendant un instant, on a pu croire que vous alliez rater.

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous ratez avec une attaque à volonté à distance.
Effet : vous refaites l'attaque.

Tireur prudent — Rôdeur Utilitaire 16

Votre style de tir habile vous protège des attaques ennemies.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos attaques à distance ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

Exploits de rencontre de niveau 17

Accès de colère — Rôdeur Attaque 17

Donnant de grands coups avec vos armes, votre sauvagerie surprend votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Assaut enferrant — Rôdeur Attaque 17

Vos attaques traversent les rangées compactes d'ennemis, les blessant tous.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps ou une arme à distance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance), et chaque ennemi adjacent à la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse.

JIM PAVELEC

Barrage accablant — Rôdeur Attaque 17

Vous abattez un déluge de projectiles sur votre ennemi, ce qui le fait vaciller et l'empêche de bouger.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA, trois attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque. Si deux des attaques touchent, la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires. Si les trois attaques touchent, la cible est aussi immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bête traqueuse — Rôdeur Attaque 17

Votre compagnon bestial court autour d'un adversaire, une diversion qui s'avère fatale.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible provoque des attaques d'opportunité de votre part si elle se décale ou attaque lors de son tour de jeu suivant.
Effet : votre compagnon bestial peut se décaler de 1 case avant ou après l'attaque. S'il se décale, la cible vous donne un avantage de combat pour d'autres attaques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un félin, un loup ou un rapace, il peut se décaler de 1 case avant et après l'attaque.

Lame et croc — Rôdeur Attaque 17

Attaquant ensemble, vous et votre compagnon bestial déchiquetez un adversaire.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : votre compagnon bestial effectue une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 1[B] + modificateur de Force de la bête dégâts.
Bête : si votre compagnon est un lézard, un ours, un sanglier ou un serpent, l'attaque secondaire inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Exploits quotidiens de niveau 19

Arrêt mortel — Rôdeur Attaque 19

En tirant au bon moment, vous abattez un ennemi en pleine charge et il tombe à vos pieds.

Quotidien ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi effectue une attaque de charge contre vous.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts, et la cible ne se retrouve pas à terre.
Spécial : l'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible.

Assaut dévorant — Rôdeur Attaque 19

Votre compagnon bestial mord un adversaire et serre les mâchoires.

Quotidien ✦ bête, martiale
Action simple **Corps à corps** bête 1
Cible : une créature
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] + modificateur de Force de la bête dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Effet : si la cible était déjà immobilisée et que votre compagnon bestial a commencé le tour de jeu adjacent à celle-ci, elle subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Fin du duel — Rôdeur Attaque 19

Exploitant la faiblesse de votre adversaire, vous tentez de porter le dernier coup de l'affrontement.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : votre proie en péril
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance).

Offensive pénétrante — Rôdeur Attaque 19

Une première attaque pousse votre adversaire au loin. Alors qu'il titube, vous enchaînez avec un deuxième coup désarçonnant.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases.
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.
Effet : vous effectuez une attaque secondaire à distance contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Rugissement féroce — Rôdeur Attaque 19

Poussant un cri terrifiant, votre bête sème la panique.

Quotidien ✦ bête, martiale, terreur
Action simple **Proximité** explosion 2 (bête)
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, puis la cible est poussée de 1 case et hébétée (sauvegarde annule).
Bête : si votre compagnon est un félin, un loup, un ours ou un serpent, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Échec : demi-dégâts, la cible est poussée de 1 case et n'est pas hébétée.

Triple assaut — Rôdeur Attaque 19

Dans un assaut sauvage, vous exécutez trois attaques toujours plus dangereuses.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Force contre CA, trois attaques (au moins une attaque avec chaque arme)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque.
Si vous touchez une cible deux fois, vous la poussez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.
Si vous touchez une cible trois fois, elle est aussi hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts par attaque.
Spécial : si vous utilisez ce pouvoir en tant qu'attaque à distance, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Exploits utilitaires de niveau 22

Chasser le troupeau — Rôdeur Utilitaire 22

Vous vous en prenez à tous les adversaires proches.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous désignez chaque cible comme votre proie et pouvez ajouter vos dégâts de traque contre toutes celles que vous touchez.

Rétablissement inébranlable — Rôdeur Utilitaire 22

Vous restez debout en dépit de tout, prouvant votre valeur.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous tombez à 0 point de vie ou moins.
Effet : vous dépensez une récupération et pouvez vous décaler de 1 case.

Ruée sauvage — Rôdeur Utilitaire 22

Votre compagnon bestial se rue en avant pour intercepter une menace ou prendre un attaquant en tenaille.

Quotidien ✦ bête, martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : votre compagnon bestial est touché par une attaque ou un ennemi entre dans une case située dans un rayon de 5 cases de vous.
Effet : votre compagnon bestial peut se décaler jusqu'à sa VD.

Sacrifice magnanime — Rôdeur Utilitaire 22

Vous vous mettez en travers d'une attaque visant votre compagnon bestial.

Quotidien ✦ bête, martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 1
Déclencheur : vous ou votre compagnon bestial adjacent êtes blessé par une attaque.
Cibles : vous et votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : la cible blessée par l'attaque ayant déclenché l'interruption ne subit que la moitié des dégâts, et l'autre cible subit le reste. Si les deux cibles ont été blessées par l'attaque ayant déclenché l'interruption, une cible peut subir la moitié des dégâts de l'autre. La cible subissant le reste des dégâts gagne des points de vie temporaires égaux à votre niveau.

Sens surnaturels — Rôdeur Utilitaire 22

Mettant tous vos sens à contribution, vous décelez l'invisible et le silencieux.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Perception.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous gagnez vision aveugle 5 et bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 5 aux tests de Perception.

Exploits de rencontre de niveau 23

Écroulement nonchalant — Rôdeur Attaque 23

Avec votre arme secondaire, vous envoyez un adversaire au sol sans effort apparent.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur (arme secondaire)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Fureur trompeuse — Rôdeur Attaque 23

Vous vous jetez sur l'ennemi, mais ce n'est qu'une diversion pour l'attaque à venir de votre compagnon bestial.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible donne un avantage de combat à votre compagnon bestial jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : votre compagnon bestial effectue une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 3[B] + modificateur de Force de la bête dégâts.
Bête : si votre compagnon est un lézard, un sanglier ou un serpent, l'attaque secondaire inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

JIM PAVELEC

Poussée et poursuite — Rôdeur Attaque 23

Vous poussez votre adversaire sur le côté et votre compagnon bestial le poursuit.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases. Votre compagnon bestial peut se décaler de 4 cases et doit finir adjacent à la cible.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un félin, un loup, un ours ou un rapace, il peut se décaler jusqu'à sa VD.

Tir handicapant — Rôdeur Attaque 23

L'ennemi vacille sous votre tir et ne peut plus se déplacer aussi bien pendant un moment.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Si la cible est votre proie, elle est en fait immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Volée hébétante — Rôdeur Attaque 23

Vous avez juste le temps de tirer une fois en visant ou deux fois en vous pressant. Dans un cas comme dans l'autre, vos adversaires sont sous le choc.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA, une attaque par cible. Si vous visez une créature, vous bénéficiez d'un + 2 au jet de dégâts. Si vous visez deux créatures, vous subissez un -2 aux deux jets d'attaque.
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 25

Dévastation primale — Rôdeur Attaque 25

À toute vitesse, vous et votre compagnon bestial bondissez en avant, jetant votre adversaire à terre.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Condition : vous et votre compagnon bestial devez charger et utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque principale : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un félin, un lézard, un rapace ou un sanglier, l'attaque principale inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.
Effet : votre compagnon bestial peut se décaler de 1 case, et vous effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Récolte de l'embusqué — Rôdeur Attaque 25

Vous surgissez de l'ombre, tailladez deux adversaires, puis disparaissez à nouveau.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cibles : une ou deux créatures surprises ou dont vous vous cachez
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance), une attaque par cible
Réussite : 5[A] + modificateur de Force + modificateur de Sagesse dégâts (corps à corps) ou 5[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Sagesse dégâts (distance), et vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD. Si vous étiez caché vis-à-vis de la cible lorsque vous avez effectué l'attaque, vous restez caché si vous disposez d'un abri ou d'un camouflage.
Échec : demi-dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case. Vous pouvez effectuer un test de Discrétion assorti d'un + 2 pour rester caché si vous disposez d'un abri ou d'un camouflage.

Renouveau du rôdeur — Rôdeur Attaque 25

Avec la grâce des immortels, vous allez où vous le souhaitez et frappez fort tout en vous préparant pour un autre assaut.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance).
Effet : vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD avant ou après l'attaque. Si vous avez utilisé tous vos pouvoirs d'attaque de rencontre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de rôdeur que vous avez utilisé durant cette rencontre. À la place, si vous touchez votre proie avec cette attaque, vous pouvez choisir d'infliger 4[A] dégâts supplémentaires.

Sonner la curée — Rôdeur Attaque 25

Vous entaillez votre adversaire et votre compagnon bestial suit la piste de cette proie faiblissante.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, avant d'entreprendre la moindre action à chacun de vos tours de jeu, vous pouvez au prix d'une action libre ordonner à votre compagnon bestial de se décaler jusqu'à sa VD vers un espace plus proche de la cible ou adjacent à celle-ci. De plus, la cible provoque une attaque d'opportunité de la part de votre compagnon bestial chaque fois qu'elle se décale ou effectue une attaque qui ne prend pas la bête pour cible.

Tir à vue — Rôdeur Attaque 25

Il vous arrive d'atteindre n'importe quelle cible située dans votre champ de vision.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Distance** mire
Cible : une créature
Attaque : Dextérité - 2 contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits de rencontre de niveau 27

Attrape et lâche — Rôdeur Attaque 27

Une attaque rapide de votre compagnon bestial envoie votre ennemi valdinguer, et vous n'avez aucun remords à frapper un adversaire à terre.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque principale : bonus à l'attaque de la bête contre Réflexes
Réussite : 1[B] + modificateur de Force de la bête dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Bête : si votre compagnon est un lézard, un ours ou un serpent, il fait glisser la cible de 1 case.
Effet : vous effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Guet de nuit

Varis s'était installé sur une lourde branche, sa panthère, Shara, à côté de lui. Ils regardaient tous deux la route en contrebas, serrant l'écorce de leurs griffes ou de leurs doigts. Seuls leurs yeux bougeaient, surveillant la forêt, repérant le moindre mouvement, la moindre feuille d'automne tombant au sol, le moindre écureuil filant entre les branches.

Alors que les derniers rayons de soleil disparaissaient dans le ciel et que les amis de Varis s'endormaient au-dessous de lui, il ferma les yeux et se plongea dans les bruits de la forêt : l'appel d'une chouette solitaire, le chant des criquets et des minuscules grenouilles arboricoles, le bruissement lointain des pas d'un ours sur les feuilles mortes. Il entendait l'animal renifler tout en fouillant les feuilles à la recherche de nourriture.

Il sentit Shara se raidir presque imperceptiblement et ouvrit les yeux. Les arbres baignaient dans la lumière argentée de la lune, suffisante pour ses yeux d'elfe. Il suivit le regard de Shara et vit ce qui l'avait inquiétée : une silhouette noire entre les ombres des arbres, s'approchant subrepticement du campement. Il en vit une seconde, puis une troisième, puis derrière elles bien plus encore, qui rampaient dans un silence parfait sous le couvert de la nuit.

La respiration de Shara s'était presque muée en grondement ; il leva un doigt pour qu'elle se taise. Que se soit à cause de son geste ou du bruit de la panthère, la créature la plus proche leva la main et s'arrêta net. Varis distingua les yeux de fouine du gobelin qui inspectaient la forêt. Il était trop tard. Rugissant à l'unisson, Varis et Shara sautèrent de l'arbre et le gobelin périt avant que leurs pieds ne touchent le sol.

Étau bestial — Rôdeur Attaque 27

Suite à vos attaques, votre adversaire ne sait plus comment échapper à sa position désavantageuse entre vous et votre compagnon bestial.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous et votre compagnon bestial prenez la cible en tenaille, cette dernière est immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Bête : si votre compagnon est une araignée, un félin, un loup, un rapace ou un sanglier, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Plaie instable — Rôdeur Attaque 27

Vous infligez une blessure susceptible de se rouvrir au moindre effort.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible attaque ou se déplace de plus de 1 case avant le début de votre tour de jeu suivant, elle subit 4[A] dégâts supplémentaires.

Exploits quotidiens de niveau 29

Bain de sang du maître de chasse — Rôdeur Attaque 29

Votre abominable attaque atteint un point sensible de votre adversaire, d'où sa force vitale s'écoule inexorablement.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur (corps à corps) ou Dextérité contre Vigueur (distance)
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts ou 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et 20 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Danse des cinq projectiles — Rôdeur Attaque 29

Avançant prudemment, vous tirez cinq projectiles, chacun ayant plus de chances que le précédent d'abattre un ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cibles : une, deux, trois, quatre ou cinq créatures
Attaque : Dextérité contre CA, cinq attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque. Si vous touchez une cible au moins deux fois, vous la poussez de 1 case. Si vous touchez une cible au moins quatre fois, elle se retrouve également à terre. Si vous touchez une cible cinq fois, elle est aussi immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts par attaque.
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case après chaque attaque.

Déchaînement du maître de chasse — Rôdeur Attaque 29

Vous tranchez la chair de votre ennemi et votre compagnon bestial l'écartèle.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : votre compagnon bestial effectue une attaque secondaire contre la cible. Si l'attaque principale a mis la cible en péril, la bête jouit d'un avantage de combat pour l'attaque secondaire.
Attaque secondaire : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 5[B] + modificateur de Force de la bête dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Bête : si votre compagnon est un loup, un ours ou un serpent, l'attaque secondaire inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Fin de la souffrance — Rôdeur Attaque 29

Bien décidé à terrasser votre ennemi, vous frappez avec une force démultipliée.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature en péril
Effet : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse avant l'attaque.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 8[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : 5[A] + modificateur de Force dégâts.

Tornade de coups doubles — Rôdeur Attaque 29

Vous vous déplacez et frappez à une vitesse telle que les blessures de vos adversaires sont les seules preuves de vos actes.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 2
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.

JIM PAVELEC

RÔDEURS DIVERS ET VARIÉS

Avec leur grande Force, les drakéides sont d'excellents rôdeurs double-lame ou maîtres des bêtes. Les rôdeurs drakéides ont fréquemment des drakes comme compagnons bestiaux.

Les rôdeurs halfelins sont rares. Puisque leur taille leur interdit les arcs longs, ils optent pour la maîtrise des bêtes plutôt que pour un style de combat, avec une préférence pour les rapaces en guise de compagnons.

Les rôdeurs nains ne sont pas particulièrement courants, mais leur Sagesse et leur ténacité naturelle poussent certains héros de cette race à se tourner vers cette classe. Pour la plupart, ils choisissent le style de combat à deux armes et manient une paire de haches, de pics ou de marteaux.

Peu de héros tieffelins deviennent rôdeurs, mais ceux qui le font choisissent généralement de manier deux lames tranchantes au corps à corps. Quelques rôdeurs tieffelins apprennent d'anciens secrets infernaux pour renforcer leurs attaques de feu infernal (cf. la voie parangonique d'ombre infernale, page 96).

Lisez également *Rôdeurs éladrins* (cf. page 73) et *Rôdeurs elfes* (cf. page 77).

Note : pour devenir maréchal frontalier, une voie parangonique décrite page 60, un personnage doit être à la fois rôdeur et maître de guerre (grâce au multiclassage).

Archer sylvain

« Tendre la corde d'un arc est une promesse spirituelle. Le vol de la flèche est son accomplissement. »

Prérequis : elfe, rôdeur

Comme leurs cousins éladrins, les elfes ont le temps et l'envie de se consacrer pleinement à tout ce qu'ils font. Pour eux, si une chose vaut la peine d'être faite, elle doit l'être au mieux : elle mérite une implication totale du corps, de l'esprit et de l'âme. Toute tâche mérite qu'on la maîtrise puisque sa réalisation est une expression de beauté, même lors d'un simple entraînement. De plus, du point de vue féerique, combiner des arts et des joies apparemment distincts pour leur donner une forme propre crée une chose plus belle encore. C'est vrai de l'archerie comme de toute autre activité.

Il y a longtemps, après être entrés dans le monde et s'être séparés des éladrins, les elfes ont dû trouver des moyens de survivre dans une nature hostile. Leur grâce et leur discernement devinrent leurs forces. L'arc fut leur arme de prédilection pour la chasse et la guerre.

La magie s'écoulant dans l'âme féerique a permis à plus d'un elfe de forger un lien spirituel avec son arc. Ces archers sont habitués à engager des cibles dans des forêts profondes et des zones pleines d'abris. Le fait d'entendre un ennemi tendre la corde de son arc ou d'apercevoir un mouvement dans un taillis leur suffit pour tirer une flèche et ainsi anticiper l'attaque à laquelle ils s'attendent. Un maître de l'archerie elfe gère facilement plusieurs adversaires à la fois tout en dotant ses flèches de l'incroyable capacité de poursuivre leurs cibles. Une flèche elfe porte littéralement le nom de sa cible sur sa hampe.

Vous appartenez à cette glorieuse tradition. Rôdant dans des endroits indomptés et dangereux, armé d'un carquois et d'un arc, vous représentez l'idéal de l'adresse elfe. Vos sens parfaitement affinés n'ont pas d'égal et vous atteignez toujours votre cible. Vous êtes un formidable chasseur, dont l'expertise transcende l'habileté des autres archers. Votre esprit vous devance pour vous montrer l'imperceptible. Si votre talent et vos actes étonnants vous mènent plus loin, les elfes qui empruntent la voie de l'arc vous prendront comme exemple.

Aptitudes d'archer sylvain

Action de l'archer (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos jets d'attaque à distance ne subissent pas de malus liés à un abri, un abri supérieur, un camouflage ou un camouflage total jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sens sylvestres (niveau 11) : vous bénéficiez d'un + 2 aux tests de Perception.

Instinct du chasseur (niveau 16) : lorsque vous effectuez une attaque à distance, vous ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts supplémentaires infligés par votre aptitude de classe de traque.

Exploits d'archer sylvain

Brise-hampe — Archer sylvain Attaque 11

Alors que votre adversaire lance son attaque, vous tirez de façon à le gêner.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate — **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi vous touche, vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous, avec une attaque à distance.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un -5 au jet d'attaque ayant déclenché l'interruption.

Œil de l'archer elfe — Archer sylvain Utilitaire 12

Vous partagez facilement votre attention entre deux cibles.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure — **Distance** mire
Cible : une créature
Effet : vous désignez la cible comme votre proie, même si elle n'est pas l'ennemi le plus proche de vous, et elle ne compte pas dans la limite habituelle d'une proie à la fois. Toutefois, vous ne pouvez toujours infliger vos dégâts de traque qu'une seule fois par round.
Spécial : l'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Flèche nommée — Archer sylvain Attaque 20

Murmurant le nom de votre adversaire en elfique, vous tirez une flèche et la regardez voler à coup sûr au-dessus du champ de bataille.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple — **Distance** arme
Cible : une créature
Effet : si vous prononcez le nom de la cible lorsque vous utilisez ce pouvoir, vous la désignez comme votre proie et ne subissez pas de malus au jet d'attaque liés à un abri, un abri supérieur, un camouflage ou un camouflage total.
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si vous prononcez le nom de la cible, elle est étourdie (sauvegarde annule) et non hébétée.
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Si vous prononcez le nom de la cible, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et non hébétée.

Arpenteur d'horizon

« Un temps viendra où ces yeux auront vu tous les mondes. »

Prérequis : rôdeur

Le monde est vaste et une grande partie n'est pas cartographiée. Il invite à l'exploration, incitant quelques braves âmes à prendre les routes. Le parcourir est une épreuve de compétence et d'endurance, un supplice qui récompense les intrépides par des spectacles grandioses, des rencontres excitantes et bien plus encore. Pourtant, le monde n'est qu'un point dans le cosmos. D'autres plans appellent les voyageurs curieux, présentant des difficultés et des expériences qui défient l'imagination et nécessitent des facultés d'adaptation surnaturelles.

L'arpenteur d'horizon est le nom traditionnellement donné à ces voyageurs éternels, qui recherchent les régions inexplorées de l'univers. Cette appellation s'applique aux membres d'une confédération informelle de combattants qui se considèrent comme des camarades sur le merveilleux chemin de la vie. Ces voyageurs vont d'un endroit ou d'un plan à un autre, développant leurs compétences et leur relation mystique avec leur environnement. Ils reviennent changés par leurs contacts avec d'autres royaumes, tout en sachant comment mieux protéger le seul monde que connaissent la majorité des mortels.

Comme beaucoup d'arpenteurs d'horizon, vous avez parcouru le monde. Vous l'avez étudié et avez défendu ses habitants face à des menaces d'origine surnaturelle. Puis, vous êtes passé sans crainte au reste de l'univers, employant vos compétences et la nature magique de votre relation avec le monde pour développer des liens similaires avec les étendues lointaines de la création.

Aujourd'hui encore, vous êtes incapable de rester en place. Vous êtes irrésistiblement attiré par les lieux inconnus et leurs mystères. Vous entendez le murmure de votre destinée qui vous appelle depuis un endroit lointain. Vous vous en rapprochez un peu à chaque pas.

JIM PAVELEC

Aptitudes d'arpenteur d'horizon

Action du voyageur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action de mouvement supplémentaire, vous gagnez un point d'action après avoir entrepris cette action.

Vision de la Gisombre (niveau 11) : vous gagnez la vision dans le noir. Si vous vous trouvez en Gisombre, vous bénéficiez également d'un + 5 aux tests de Perception.

Influx astral (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus aux jets de sauvegarde contre la mort et en valeur de récupération égal à votre modificateur de Sagesse. Si vous êtes sur la Mer Astrale ou dans un dominion divin s'y trouvant, vous ne mourez pas après avoir raté trois jets de sauvegarde contre la mort (mais il n'est pas exclu que les dégâts puissent vous tuer).

Exploits d'arpenteur d'horizon

Frappe naturelle — Arpenteur d'horizon Attaque 11

Vous puisez dans l'énergie arcanique de la terre, renforçant ainsi votre coup contre les créatures d'outremonde.

Rencontre ✦ arcanique, arme
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** arme
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance). Si la cible a une origine autre que naturelle, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse, et la cible est hébétée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Voyageur féerique — Arpenteur d'horizon Utilitaire 12

La parcelle de Féerie que vous portez dans votre cœur vous permet de transcender l'espace pour un instant.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Action de mouvement — **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous téléporter d'un nombre de case égal à 3 + votre modificateur de Sagesse. Si vous êtes en Féerie, vous pouvez vous téléporter de 3 cases supplémentaires.
Spécial : si vous avez un compagnon bestial et qu'il vous est adjacent, il peut se téléporter avec vous lorsque vous utilisez ce pouvoir.

Châtiment du Chaos Élémentaire — Arpenteur d'horizon Attaque 20

Vous libérez l'énergie élémentaire qui tourbillonne en vous tout en frappant un ennemi.

Quotidien ✦ arcanique, arme ; acide, feu, froid, radiant ou **tonnerre**
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance). Choisissez le type de dégâts parmi : acide, feu, froid, radiant ou tonnerre, et la cible subit 10 dégâts continus de ce type (sauvegarde annule). Si vous êtes en plein Chaos Élémentaire, la cible subit en fait 20 dégâts continus de ce type (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Chef de meute

« Pour mener la meute, il faut ne faire qu'un avec elle. »

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes, compagnon bestial (loup)

Depuis la nuit des temps, les humanoïdes prennent des animaux rusés comme compagnons et les plus courants appartiennent à la famille des canidés. Comme les humanoïdes, les canidés s'entraident et s'imposent un ordre social fort. Il n'est pas étonnant que presque toutes les races humanoïdes qui en ont la possibilité, des humains aux gobelins en passant par les éladrins et les gnolls, aient domestiqué des chiens et animaux similaires.

D'après les mythes, tout comme les humanoïdes ont adopté des canidés, les canidés ont à leur tour adopté des humanoïdes. C'est le cas dans l'histoire de Kurngarl, ou Kurn le Chasseur. Peu après la chute de l'empire tieffelin, quand la haine pour cette race était encore tenace, des parents humains donnèrent naissance à un enfant tieffelin et l'abandonnèrent dans une forêt enchantée pour qu'il y meure. Par un caprice du destin ou un acte de charité de Mélora, l'enfant fut découvert par des loups. Yunulf, la Dame des Loups, ajouta le bébé humain à sa nichée. Elle l'appela Homme Cornu. Kurngarl acquit un talent incroyable pour la survie dans la nature en vivant parmi les loups et en écoutant les autres animaux. Finalement, un explorateur nain appelé Fargrim le trouva et emmena l'enfant tieffelin dans l'ancienne forteresse naine de Durigirn. Le jeune tieffelin devint citoyen de la forteresse et rôda sur les terres avoisinantes. Même ainsi, il refusa de prendre un nom nain à la place de celui que sa mère louve lui avait donné. Il le traduisit littéralement en langue naine, n'acceptant que le diminutif Kurn comme alternative.

Kurngarl eut de nombreuses aventures, presque toutes avec son frère loup, Grabor, à son côté. Kurn et Grabor étaient renommés comme chasseurs et pisteurs chez les nains de Durigirn. Ils sont également cités dans les légendes d'autres races, où ils ont une réputation héroïque pour s'être battus contre des monstres, notamment des gnolls et des géants. Kurn le Chasseur a aussi retourné les animaux sauvages contre les peuplades injustes de zones civilisées. Pour cette raison, il est tenu en exemple par les fidèles de Mélora.

Bien que vous ayez eu une vie très différente de celle de Kurn, comme lui, vous entretenez une relation surnaturelle avec un canidé. Vous et votre compagnon agissez ensemble au sein de la meute constituée de vos alliés. De son côté, votre compagnon a suivi votre exemple, développant un niveau d'aptitude et de ruse qui rivalise avec la plupart des humanoïdes. Vous avez rattaché la sauvagerie du loup à votre esprit. Ceux qui vous observent tous les deux ont du mal à dire où se trouve la frontière entre l'humanoïde et l'animal.

Aptitudes de chef de meute

Action du chef de meute (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous décaler jusqu'à la moitié de votre VD au prix d'une action libre avant ou après avoir entrepris l'action supplémentaire.

Meute en chasse (niveau 11) : si vous et votre compagnon bestial vous déplacez d'au moins 2 cases durant votre tour de jeu, vous bénéficiez tous deux d'un + 1 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Ruse canine (niveau 16) : si vous vous situez dans un rayon de 5 cases de votre compagnon bestial, vous pouvez lui ordonner de se décaler de 1 case au prix d'une action mineure. Vous pouvez alors vous aussi vous décaler de 1 case.

Exploits de chef de meute

Assaut du chef de meute Chef de meute Attaque 11

Travaillant de concert, vous et votre compagnon loup entaillez un ennemi chacun d'un côté, le forçant à diviser son attention.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible : une créature
Effet : vous et votre compagnon bestial pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque principale.
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible donne un avantage de combat à votre compagnon bestial pour l'attaque secondaire.
Effet : votre compagnon bestial effectue une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : bonus à l'attaque de la bête contre Réflexes
Réussite : 1[B] + modificateur de Dextérité de la bête dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Peau de loup Chef de meute Utilitaire 12

Alors que vous prenez un aspect canin, vos sens s'aiguisent et vos pas se font plus légers.

Quotidien ✦ bête, primale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez vous situer dans un rayon de 5 cases de votre compagnon bestial.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de + 5 aux tests de Discrétion et de Perception et d'un bonus de pouvoir de + 2 à la VD. Cet effet persiste pendant 1 heure, jusqu'à ce que vous y mettiez un terme au prix d'une action mineure ou jusqu'à ce que vous soyez inconscient.

Morsure au cou Chef de meute Attaque 20

Votre ami loup bondit sur votre adversaire, le fait tomber sous son poids et le mord férocement à un endroit vital.

Quotidien ✦ bête, martiale
Action simple **Corps à corps** bête 1
Cible : une créature
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 3[B] + modificateur de Dextérité de la bête dégâts, puis la cible se retrouve à terre et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : pas de dégâts, mais la cible est ralentie et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Danseur épéiste

« Le choc des épées donne le rythme de notre dernière danse. »

Prérequis : rôdeur

Depuis longtemps, les halfelins usent de musique et s'appuient sur leur sens de la fête pour égayer les tâches physiques et les besognes ingrates. Il y a bien longtemps, ils créèrent des pas de danse imitant les talents martiaux, qui se révélèrent d'une efficacité mortelle en combat. Les halfelins comprirent que les armes blanches se prêtaient merveilleusement bien à cet usage raffiné. En perfectionnant leurs danses de bataille, ils en vinrent à considérer l'usage habile de deux armes tranchantes comme un perfectionnement de ce style.

Les halfelins appelèrent les pratiquants de cette technique de combat à deux armes les danseurs épéistes. Le contact des halfelins itinérants avec des représentants d'autres peuples finit par rendre les danseurs épéistes très célèbres. Leur style se répandit aux quatre coins du monde et d'autres races l'adaptèrent à de nouveaux types d'armes. Aujourd'hui, de nombreuses personnes connaissent et enseignent les rudiments de cette méthode. Les maîtres les plus stricts exigent que l'élève soit compétent en combat tout en faisant preuve d'un amour de la vie et de l'errance digne de celui de halfelins.

Halfelin ou non, vous avez contraint votre corps à un régime sévère pour atteindre la maîtrise de la danse de l'épée. Les lames jumelles tourbillonnent autour de vous comme des voiles mortels. Des pas complexes vous permettent de danser au cœur du danger et d'en sortir facilement. Vos armes, comme de bons partenaires de danse, savent où vous comptez les mener avant que vous ne le sachiez vous-même. Un jour, vous et vos armes danserez peut-être jusqu'à devenir des légendes.

JASON A. ENGLE

Aptitudes de danseur épéiste

Action des lames-doubles (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour effectuer une attaque de base de corps à corps avec votre arme principale et une autre avec votre arme secondaire, au lieu d'entreprendre une action supplémentaire. Vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.

Danse de défense (niveau 11) : si vous maniez deux armes de corps à corps et que vous touchez avec au moins deux attaques de corps à corps durant votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un + 2 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pas tranchants (niveau 16) : lorsque vous attaquez avec deux armes de corps à corps, vous bénéficiez d'un + 1 aux jets de dégâts de corps à corps et à la CA.

Exploits de danseur épéiste

Parade saillante Danseur épéiste Attaque 11

Alors que votre adversaire lève son arme, vous dressez les vôtres pour parer, puis le frappez brutalement.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre vous.
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre Réflexes (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] dégâts par attaque. Si les deux attaques touchent, la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Arme : si vous maniez deux lames légères, deux lames lourdes ou une lame lourde et une lame légère, chaque attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Chorégraphie trompeuse Danseur épéiste Utilitaire 12

Faisant tourbillonner vos lames, vous dansez à la limite de l'allonge de vos ennemis, déviant leurs armes et les déséquilibrant.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Effet : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité. Pendant tout le décalage, chaque ennemi adjacent subit un -2 aux jets d'attaque et confère un avantage de combat à vos alliés jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Danse aux lames Danseur épéiste Attaque 20

Pendant un instant, vous vous transformez en un tourbillon de lames mortel.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases et répéter l'attaque contre une deuxième cible secondaire. Vous pouvez ensuite vous décaler de 3 cases et répéter l'attaque contre une troisième cible.
Arme : si vous maniez deux lames légères, deux lames lourdes ou une lame lourde et une lame légère, chaque attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Escrimeur banshee

« Ce susurrement annonce ta mort prochaine. »

Prérequis : éladrin, rôdeur

La Féerie résonne d'énergie ésotérique. Elle est imprégnée de magie depuis son ciel crépusculaire jusqu'à ses profondeurs étincelantes. Les créatures féeriques, ses enfants, baignent dans ces flux surnaturels. Même les plus simples d'entre elles ont des pouvoirs dépassant ceux des mortels naturels, conférant à des banalités une grâce d'outremonde.

Les éladrins sont parmi les héritiers de la nature de Féerie. Comme les humains et d'autres races ont domestiqué des régions du monde, les éladrins ont apprivoisé les contrées de la Féerie correspondant à leur tempérament féerique. Ils ont créé une société complexe, à l'artisanat riche et aux traditions séculaires en harmonie avec la Féerie. Fidèles aux mœurs initiées dans les temps anciens par le dieu Corellon, ils traitent la vie sous tous ses aspects comme un art. Tout ce qu'ils font, que ce soit merveilleux ou abject, reflète cet idéal.

Comme leurs homologues du monde, les éladrins ont eu à se battre et à mourir pour défendre leur culture. Tous les éladrins étudient le maniement de l'épée longue, l'arme traditionnelle de leur peuple. Ils suivent des disciplines martiales pour apprendre à canaliser la magie innée de leur esprit, ainsi que celle des éléments.

Une lame venue de Féerie ou fabriquée par des mains éladrines a une beauté spéciale. Le métal vibre avec un potentiel bizarre. Certains éladrins apprennent à faire chanter le cœur d'acier d'une telle lame, qui entonne alors une lamentation pleurant les vies perdues. Ils sont universellement connus sous le nom d'escrimeurs banshee.

Au fil des années, vous avez développé une terrifiante synergie avec vos lames. Vous comprenez le secret de l'acier façonné par les fées. Sa voix terrible, reconnaissable entre mille, annonce votre mécontentement. Lorsque vous combattez, vos lames bourdonnent et pleurent, lançant des vibrations affilées contre vos ennemis. Mais quand votre âme cède à l'amitié ou à la pitié, vos épées vrombissent de votre propre gentillesse, apportant un peu de paix autour d'elles avant de reprendre leurs hurlements de combat.

Aptitudes d'escrimeur banshee

Action de la banshee (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire alors que vous maniez deux armes de corps à corps, tous les ennemis qui vous sont adjacents subissent des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Sagesse.

Lames importunes (niveau 11) : lorsque vous attaquez avec deux armes de corps à corps, toute créature que vous touchez avec plus d'une attaque de corps à corps durant votre tour de jeu subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Lames hurleuses (niveau 16) : lorsque vous maniez deux armes de corps à corps, vos attaques de corps à corps infligent des dégâts de tonnerre supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Exploits d'escrimeur banshee

Hurlement d'acier — Escrimeur banshee Attaque 11

Vous entrechoquez vos lames, produisant alors un crissement abasourdissant.

Rencontre ✦ arme, martiale, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une épée longue et une autre arme de corps à corps.
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Réverbération apaisante — Escrimeur banshee Utilitaire 12

Avec un geste doux, vos lames ronronnent, calmant les esprits de vos alliés proches et les revitalisant.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 3
Condition : vous devez attaquer avec une épée longue et une autre arme de corps à corps.
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut dépenser une récupération pour regagner des points de vie ou pour ne plus être hébétée ou étourdie.

Lames fascinantes — Escrimeur banshee Attaque 20

Avec vos lames, vous tracez quelques motifs féeriques hypnotiques, vous permettant de contrôler votre cible jusqu'à produire une plainte.

Quotidien ✦ arme, charme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une épée longue et une autre arme de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est dominée (sauvegarde annule). Au prix d'une action simple, vous pouvez mettre un terme à l'effet de domination et infliger 5d6 dégâts de tonnerre à la cible ainsi qu'à chaque créature qui lui est adjacente.

Esprit indompté

« Il ne vous aime pas. Moi non plus, je ne vous aime pas. Faites attention, nous mordons tous les deux. »

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maître des bêtes

Pour la plupart des mortels, un animal est un jouet ou un outil, un compagnon ou un moyen de parvenir à ses fins. Ces créatures fournissent nourriture, travail, protection et même compagnie. Il est rare que la relation entre un maître et une bête quitte ces ornières creusées par l'habitude. Le maître des bêtes est l'exception qui confirme la règle, puisqu'il instaure une formidable complicité avec un animal qui est à la fois un ami, un garde du corps et une arme. Les maîtres des bêtes savent qu'une fois ce lien noué, les capacités et les destins du maître et de la bête sont joints à jamais.

Les maîtres des bêtes de nombreuses races cultivent la relation mystique entre le maître et l'animal. Ils conçoivent des modes de communication qui dépassent la parole et frisent la télépathie. En même temps qu'un maître des bêtes gagne en pouvoir, la magie du monde renforce cette relation. Elle lie l'animal et le mortel de plus en plus étroitement, poussée par la dévotion qu'ils se vouent l'un pour l'autre, par leur connexion rituelle et par leur cause commune. Les contacts entre les peuples ont répandu cette technique, dont on dit parfois qu'elle est d'origine elfique.

Elfe ou pas, vous avez réussi à nouer une relation transcendante de ce type avec votre compagnon bestial. Bien que vous soyez tous deux farouchement indépendants et dangereux, vous partagez émotions et pensées. Chacun sait quand l'autre est dans le besoin. Vous travaillez de concert pour abattre vos ennemis, et même vos alliés jurent que vous vous entraidez à une vitesse défiant toute forme de communication. Avec le temps, vous deviendrez peut-être assez proches pour avoir tout l'air d'une seule et même personne partageant deux corps (cf. la destinée épique de seigneur des bêtes, page 157).

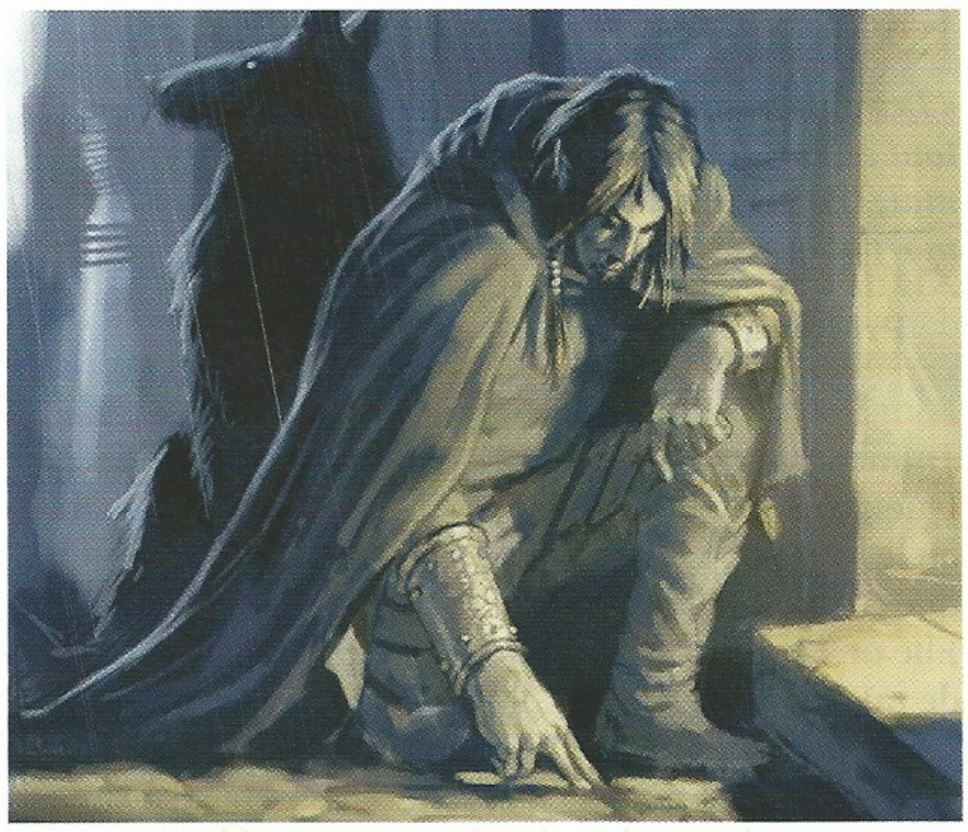
Aptitudes d'esprit indompté

Action indomptée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, votre compagnon bestial bénéficie d'un + 4 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Coopération effrayante (niveau 11) : lorsque vous vous situez dans un rayon de 10 cases de votre compagnon bestial, il bénéficie d'un + 2 aux jets de dégâts.

Lien spirituel (niveau 16) : lorsque votre compagnon bestial use de son second souffle, vous pouvez dépenser l'une de vos propres récupérations à la place d'une récupération de la bête.

STEPHEN TAPPIN



Exploits d'esprit indompté

Diversion indomptée Esprit indompté Attaque 11

Grâce à la diversion de votre compagnon, vous vous éloignez sans danger de votre ennemi.

Rencontre ✦ bête, martiale
Action simple **Corps à corps** bête 1
Cible : une créature qui vous est adjacente
Effet : votre compagnon bestial peut se décaler de 3 cases avant l'attaque.
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] + modificateur de Force + modificateur de Dextérité dégâts, et vous pouvez vous éloigner de la cible en vous décalant de 3 cases au prix d'une action libre.

Rapidité de l'esprit Esprit indompté Utilitaire 12

À votre signal, votre compagnon bestial est prêt à agir.

Rencontre ✦ bête, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : la cible entreprend une action de mouvement ou bénéficie d'un + 2 à son prochain jet d'attaque de la rencontre.

Attaque des âmes jumelles Esprit indompté Attaque 20

Que vous attaquiez de concert ou séparément, vous coordonnez votre assaut avec votre compagnon bestial pour une dévastation maximale.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme (bête 1)
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : votre compagnon bestial jouit d'un avantage de combat contre la cible principale pour la prochaine attaque qu'il lui porte avant la fin de votre tour de jeu suivant. Ensuite, la bête effectue une attaque secondaire.
Cible secondaire : la cible principale ou une autre créature
Attaque secondaire : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] + modificateur de Force + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : si la cible secondaire est différente de la cible principale, vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible secondaire pour la prochaine attaque que vous lui portez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Exécuteur impitoyable

« Les plus dangereux des adversaires sont ceux qui, tout en connaissant la différence entre le bien et le mal, choisissent de faire le mal. Ceux-là craignent la mort plus que les autres. »

Prérequis : rôdeur

Pour un simple chasseur ou un héros en herbe, les animaux et les monstres sont des proies précieuses. Quels que soient les capacités physiques de la créature ou les torts dont cette créature est responsable, elle n'a que son instinct ou sa ruse à opposer à son antagoniste. Elle ne peut que réagir. La bête n'a pas de facultés de raisonnement et doit donc se limiter aux actes maléfiques les plus rudimentaires.

Les créatures humanoïdes souffrent rarement de ce manque, de cette banalité. Même un semblant d'intelligence humaine, combinée à la capacité d'employer des armes et d'autres compétences, rend un adversaire bien plus dangereux. Des modestes gobelins aux seigneurs démons et aux divinités, les créatures perverses les plus nombreuses dans le cosmos ont une forme humanoïde. Dans toutes ses variations, celle-ci a assez de points communs pour que la connaissance de l'une soit d'un grand secours contre une autre, quelles que soient leurs différences apparentes. Malveillantes ou non, peu de créatures offrent le même défi qu'une proie humanoïde.

Il y a longtemps, que ce soit par vengeance, par sens de la justice ou par simple amour du jeu, vous avez choisi de vous spécialiser dans la traque et la mise à mort des adversaires humanoïdes. Vous êtes passé maître dans l'art de pister et affronter ces adversaires rusés, tuant ceux qui méritent de mourir et récupérant les autres contre une récompense, pour le profit ou au nom de la loi. À vos yeux, l'anatomie, la douleur et la terreur sont des armes aussi efficaces qu'une épée ou un arc.

Vous êtes si efficace dans votre domaine que vous avez acquis la réputation d'être impitoyable. La simple mention de votre nom inspire l'effroi à ceux qui savent qu'ils auront à vous affronter. Un jour, vous en êtes sûr, un adversaire humanoïde d'envergure mythique tremblera à votre venue.

Aptitudes d'exécuteur impitoyable

Action impitoyable (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour refaire un jet d'attaque contre une cible humanoïde désignée comme votre proie, au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

La plus dangereuse des proies (niveau 11) : contre une cible humanoïde désignée comme votre proie, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.

Exécution lente (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus aux dégâts continus que vous infligez égal à votre modificateur de Sagesse. Vous jouissez également d'un avantage de combat contre les ennemis humanoïdes qui subissent des dégâts continus.

Exploits d'exécuteur impitoyable

Tir invalidant Exécuteur impitoyable Attaque 11

Votre victime ayant été touchée à un organe vital, elle chancelle et gémit de douleur.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes (corps à corps) ou Dextérité contre Réflexes (distance)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance), et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est humanoïde, elle est aussi affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Mon nom est terreur Exécuteur impitoyable Utilitaire 12

Votre nom inspire l'effroi chez vos ennemis humanoïdes.

Quotidien ✦ martiale, terreur
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : chaque ennemi humanoïde pris dans l'explosion qui vous entend
Effet : vous prononcez votre nom, et les cibles subissent un -2 aux jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous être formé en Intimidation, vous jouissez aussi d'un avantage de combat contre les cibles jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Recul sanglant Exécuteur impitoyable Attaque 20

Si votre adversaire ne cède pas du terrain suite à votre assaut, le sol se couvrira de son sang.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes (corps à corps) ou Dextérité contre Réflexes (distance), trois attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance) par attaque. Vous faites glisser la cible de 2 cases et pouvez vous décaler de 2 cases après chaque réussite.
Échec : pas de dégâts, mais vous faites glisser la cible de 1 case et pouvez vous décaler de 1 case après chaque échec.
Effet : la cible peut annuler chaque glissement au prix d'une action libre, mais elle subit alors 10 dégâts continus par case de déplacement forcé annulée.

Lanceur avalancheux

« Vas-y, moque-toi de moi. Je n'ai pas besoin d'un arc pour t'atteindre de là où je suis. »

Prérequis : rôdeur

Les premiers lanceurs avalancheux étaient des esclaves nains des anciens royaumes des géants. Galvanisés par la souffrance et un travail sans fin, sans accès à un enseignement militaire, ces nains conçurent leurs méthodes de combat à partir de leurs outils de travail. Ils inventèrent des techniques martiales leur offrant une grande polyvalence. Un rebelle a besoin de capacités à distance pour monter des embuscades et abattre les ennemis en fuite, et un certain talent au corps à corps est nécessaire pour tenir tête aux adversaires plus grands ou plus rapides.

Les nains révolutionnaires prirent leurs marteaux et leurs haches. Ils lancèrent ces outils au visage de leurs oppresseurs, puis les martelèrent et les tailladèrent pied à pied. Ainsi, les premiers lanceurs avalancheux firent tomber leurs maîtres et s'échappèrent dans la nature. Ils s'installèrent dans des couloirs souterrains qu'ils creusèrent à leur taille, des endroits trop petits pour que leurs ennemis les envahissent. Ensuite, ils firent la guerre au nom de Moradin.

Les clans nains ont observé le style de combat des lanceurs avalancheux de génération en génération. Ils préservent leur plus ancien style, mais ne le considèrent pas comme sacré et n'ont pas manqué de le propager parmi leurs alliés de toutes sortes. De plus, si les lanceurs avalancheux font partie des annales du folklore nain, d'autres races ont inventé des méthodes militaires semblables indépendamment.

Plein de ressource, vous êtes aussi efficace au contact qu'à distance. Plutôt que de maîtriser un style de combat de rôdeur précis, vous les pratiquez tous les deux, employant des armes de jet de corps à corps comme instruments de mort. Vous compensez ce que vous perdez en portée et en dégâts par la polyvalence. En effet, vous pouvez effectuer des attaques contre les ennemis adjacents puis envoyer vos armes voler sur ceux qui sont hors de portée.

Aptitudes de lanceur avalancheux

Action de jet (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez effectuer une attaque de base à distance avec une arme de jet légère ou une arme de jet lourde au prix d'une action libre. Cette attaque à distance ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Vous pouvez ensuite entreprendre votre action supplémentaire.

Maître du lancer (niveau 11) : lorsque vous utilisez une arme de jet légère ou une arme de jet lourde en tant qu'arme à distance, augmentez le dé de dégâts de l'arme d'un cran.

Lanceur prodigieux (niveau 16) : vous ne subissez pas de malus aux jets d'attaque lorsque vous utilisez une arme de jet légère ou une arme de jet lourde contre une cible à portée longue.

Exploits de lanceur avalancheux

Frappe du glissement de terrain — Lanceur avalancheux Attaque 11

Fendant l'air, vous frappez à l'aide de vos armes à la fin de votre course.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : une ou deux créatures
Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque.
Attaque : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), une attaque par cible
Réussite : 2[A] + modificateur de Force + modificateur de Dextérité dégâts.

Astuce de l'arme en main — Lanceur avalancheux Utilitaire 12

Vous dégainez et rengainez vos armes à une vitesse étonnante.

À volonté ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Effet : vous pouvez dégainer ou rengainer une ou deux armes.

Éruption d'acier — Lanceur avalancheux Attaque 20

Après avoir attaqué avec chacune de vos armes, vous vous arrêtez le temps de trouver de nouvelles cibles pour votre assaut furieux.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Force + modificateur de Dextérité dégâts par attaque.
Échec : demi-dégâts par attaque.
Effet : effectuez une attaque secondaire.
Cibles secondaires : une ou deux créatures autres que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA (corps à corps ; arme principale et arme secondaire) ou Dextérité contre CA (distance), une attaque par cible
Réussite : 1[A] + modificateur de Force + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Ombre infernale

« Mes ancêtres ont chèrement payé les secrets des Neuf Enfers. Il est de mon devoir de profiter de leur sacrifice. »

Prérequis : tieffelin, rôdeur

Bien que vous soyez un être de ce monde, vous êtes condamné à porter la marque d'un pacte infernal conclu par vos ancêtres mortels. Le poids de cet héritage pèse lourdement sur votre âme. Vous avez passé toute votre vie à l'écart, victime des préjugés des autres, trop occupé à combattre les infâmes créatures nées des ténèbres.

Depuis longtemps, vous ressentez une obscurité similaire en vous-même, que vous cachez pour éviter la haine des bigots ou révélez pour semer la panique chez vos ennemis. Vous avez étudié les antiques secrets de votre peuple. Vous avez surmonté vos rêves maléfiques et vos élans de vilenie pour maîtriser votre nature intérieure. Enfin, vous puisez dans les savoirs sinistres de vos ancêtres immortels pour vous aider dans vos quêtes.

Peu importe que vous ayez obtenu ces secrets dans des catacombes soumises aux ravages du temps ou par le biais de visions cauchemardesques. Le principal est que vous ayez appris à libérer une partie de votre potentiel caché en prononçant certains mots de pouvoir presque inconnus des mortels. Grâce à ces phrases fielleuses, vous produisez douleur, feu et ombre. Vous pouvez prendre temporairement une forme digne de vos prestigieux ancêtres et vous élever dans les airs.

Dorénavant, l'obscurité que vous avez acceptée en vous infecte vos exploits. Vos actes héroïques et votre réputation, ainsi que ceux de vos camarades, sont souillés par l'héritage diabolique que vous avez sciemment reçu. La dernière partie de votre histoire déterminera si votre fin justifiait vos moyens.

Aptitudes d'ombre infernale

Action d'immolation (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour infliger à votre proie des dégâts de feu égaux à vos dégâts de traque, au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Festin du chasseur (niveau 11) : quand vous faites tomber votre proie à 0 point de vie, vous gagnez des points de vie temporaire égaux à 1 + votre modificateur de Constitution.

Caresse du feu infernal (niveau 16) : quand vous touchez votre proie avec une attaque de corps à corps ou à distance, la cible perd sa résistance et son immunité contre le feu jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits d'ombre infernale

Morsure de l'ombre — Ombre infernale Attaque 11

Juste avant votre attaque, vous murmurez un mot de pouvoir pour rendre votre ennemi encore plus vulnérable à vos assauts et vous couvrir d'un voile d'obscurité.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Force + modificateur de Charisme dégâts par attaque, et la cible gagne une vulnérabilité 5 à vos attaques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous disposez d'un camouflage jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Ailes infernales — Ombre infernale Utilitaire 12

Vous vous envolez grâce à des ailes de cuir râpées. À l'atterrissage, elles se dissolvent en une fumée nauséabonde.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous volez d'un nombre de cases égal à votre VD et devez atterrir à la fin de ce déplacement. Vous disposez ensuite d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fléau de feu mauvais — Ombre infernale Attaque 20

Vous proférez un mot de pouvoir et des flammes infernales naissent sur vos armes, prêtant vitesse et feu à vos attaques.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible subit 10 dégâts de feu continus et perd toute résistance ou immunité contre le feu (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous disposez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tireur hors pair

« Qu'ils viennent donc en courant, je ne les abattrai que plus vite ! »

Prérequis : rôdeur

La maîtrise d'une arme en particulier est une tradition séculaire parmi de nombreux peuples. Les légendes en offrent d'innombrables exemples : le combattant qui ne fait qu'un avec son épée ou l'assassin dont les couteaux touchent à coup sûr. Les fables parlent également de ceux qui consacrent toute leur énergie au maniement de l'arc ou de l'arbalète.

Certains combattants s'entraînent au tir à l'arc pour éviter le combat rapproché. D'autres sont poussés par leurs dispositions et leurs buts. Les archers œuvrent pour toutes sortes de causes, nobles ou malveillantes, comme soldats ou comme mercenaires. Il y en a un exemple dans le *Manuel des Joueurs* avec le franc-archer, un tireur tacticien ayant sa place dans le chaos des escarmouches.

Contrairement aux autres archers, le but du tireur hors pair est de devenir une légende pour sa précision et son talent, ainsi que pour le nombre et la nature des ennemis vaincus. Ses marques de fabrique sont un tir rapide, précis et mortel, et des utilisations uniques de l'arc ou de l'arbalète. Pour devenir le meilleur des tireurs hors pair, il faut aussi provoquer les autres archers lors de démonstrations de talent, voire de duels à mort.

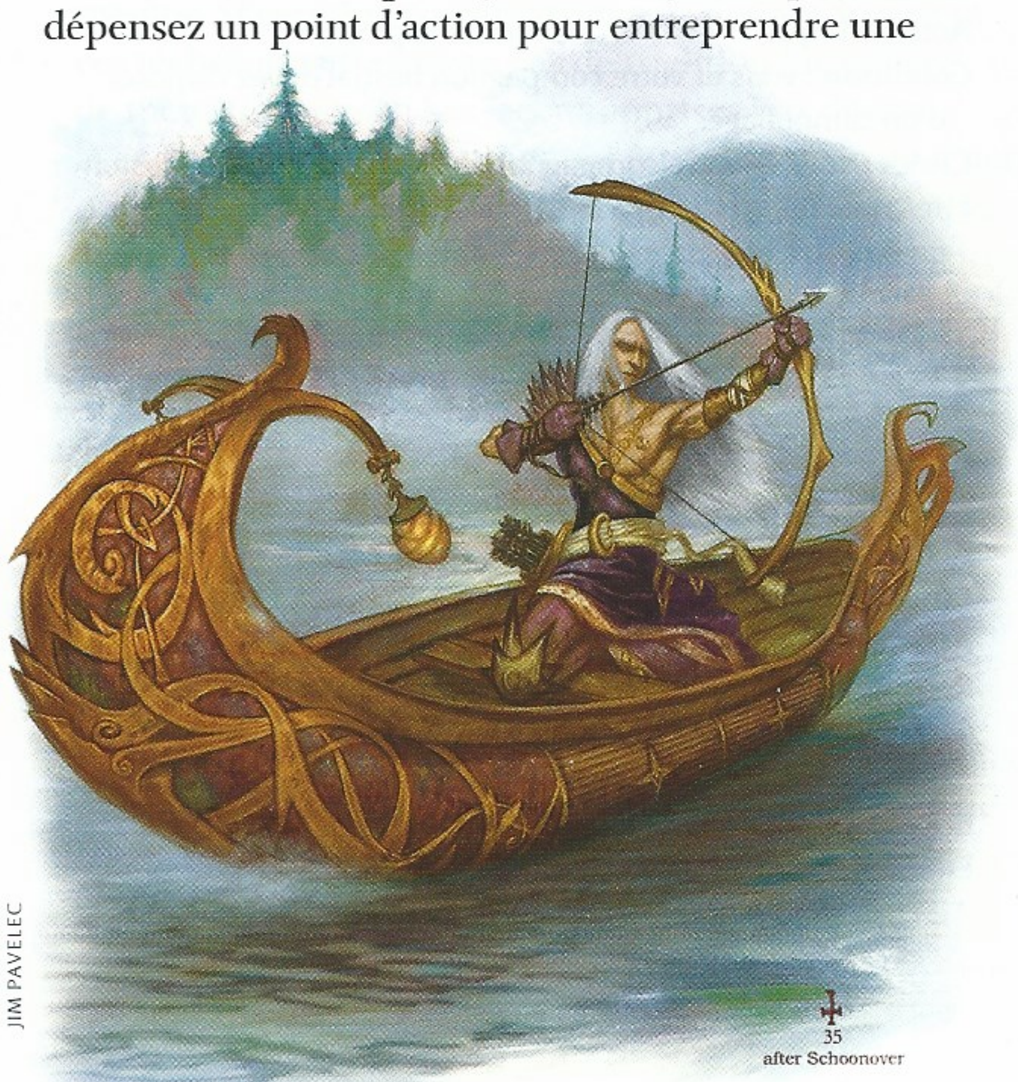
Vous avez affiné votre habileté à l'arc ou à l'arbalète avec le désir de devenir le meilleur d'entre les meilleurs. Vous tirez plus vite que la plupart de gens ne peuvent l'imaginer. Quand vos ennemis tentent de s'approcher pour vous neutraliser, vous continuez à tirer sans compromettre votre défense. En vous regardant, on pourrait jurer que vos flèches sont douées de vie. Un jour, vous viserez cet ennemi dont la défaite fera de vous une légende.

Aptitudes de tireur hors pair

Action de tir rapide (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez effectuer une attaque de base à distance avec un arc ou une arbalète au prix d'une action libre, avant ou après avoir entrepris l'action supplémentaire.

Tir d'opportunité (niveau 11) : vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité avec un arc ou une arbalète chargée. Ces attaques ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

Flèche chercheuse (niveau 16) : vous ne subissez pas les malus habituels aux jets d'attaque liés à un camouflage ou un abri lorsque vous effectuez une attaque à distance contre une créature désignée comme votre proie. En revanche, vous subissez tout à fait normalement le malus lié à un camouflage total ou un abri supérieur.



JIM PAVELEC

35
after Schoonover

Exploits de tireur hors pair

Fiche et tire — Tireur hors pair Attaque 11

Vous plantez votre flèche dans le bras d'un ennemi adjacent, la retirez, l'encochez et la tirez sur un autre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Condition : vous devez attaquer avec un arc ou une arbalète.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale à portée d'arme
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Tir parfait — Tireur hors pair Utilitaire 12

Vous prenez le temps d'aligner un tir mortel.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez attaquer avec une arme à distance.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, votre prochaine attaque à distance bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque et de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse. Si vous vous déplacez ou subissez des dégâts avant d'effectuer une attaque à distance, le bonus est perdu.

Barrage graduel — Tireur hors pair Attaque 20

Avec une précision et une dangerosité toujours plus grandes, vous tirez sur plusieurs adversaires.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Dextérité + 2 contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : effectuez une attaque tertiaire.
Cible tertiaire : une créature autre que les cibles principale et secondaire
Attaque tertiaire : Dextérité + 4 contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Traqueur fauve

« Ce fauve est subtil et farouche, comme son maître. »

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes, compagnon bestial (félin)

Les félins symbolisent les qualités que sont l'indépendance, le courage et la vivacité d'esprit et de corps. Ils préfèrent contempler le monde prudemment depuis un point avantageux avant d'agir de façon décisive. Normalement calmes et méticuleusement propres, les félins aiment jouer mais peuvent se battre férocement en cas de besoin. Ce sont des chasseurs discrets, spécialistes des embuscades et des sprints mortels, achevant leur proie aussi vite que possible. Quand il est entouré d'ami, le félin est assidu, protecteur et même partageur.

Vous vous reconnaissez dans les félins, ou peut-être voyez-vous un peu d'eux en vous. Comme eux, vous êtes un chasseur prudent et vif, et votre agilité et votre bravoure sont dignes d'un fauve. Les attaques rapides et inattendues sont votre spécialité et vous savez vous débrouiller par vous-même comme personne.

C'est peut-être pour ces raisons que vous avez choisi un fauve comme compagnon (à moins que ce soit lui qui vous ait choisi). Vous avez développé vos qualités félines, gagnant en discernement, en ruse et en furtivité. Votre compagnon bestial est devenu un solide combattant à vos côtés, employant ses compétences de prédateur pour terrasser vos adversaires communs comme s'ils étaient des proies.

La réputation de votre fauve grandit en même temps que la vôtre. Il est devenu un emblème qui vous identifie auprès des personnes que vous rencontrez, que vous affectez ou que vous combattez. Quand votre histoire sera terminée, votre fauve restera à votre côté dans les chroniques légendaires, comme si vous ne faisiez qu'un.

Aptitudes de traqueur fauve

Tordre le cou (niveau 11) : vous et votre compagnon bestial bénéficiez d'un + 1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts contre tout ennemi en péril désigné comme votre proie.

Action du traqueur (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous disposez également d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Proie du fauve (niveau 16) : quand vous ou votre compagnon bestial faites tomber un ennemi à 0 point de vie (qu'il s'agisse de votre proie ou non), vous pouvez désigner une nouvelle proie au prix d'une action libre au lieu d'une action mineure.

Exploits de traqueur fauve

Œil fauve — Traqueur fauve Attaque 11

Grâce à vos sens aiguisés, vous visez une faille dans la défense de votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** arme (bête 1)
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes (corps à corps) ou Dextérité contre Réflexes (distance)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance). Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Traqueurs imperceptibles — Traqueur fauve Utilitaire 12

Votre félin et vous évoluez comme la brume matinale dans les hautes herbes.

Rencontre ✦ martiale
Action simple — **Proximité** explosion 1
Condition : vous et votre compagnon bestial devez disposer d'un camouflage.
Cibles : vous et votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : chaque cible dispose d'un camouflage total jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'elle attaque.

Bond de la panthère — Traqueur fauve Attaque 20

À votre signal, votre félin bondit sur votre ennemi, le lacérant de ses crocs et de ses griffes.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple — **Corps à corps** bête 1
Cible : votre proie
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] + modificateur de Dextérité de la bête dégâts. Si votre compagnon bestial était caché vis-à-vis de la cible au début de votre tour de jeu, l'attaque inflige 3[B] dégâts supplémentaires.
Échec : demi-dégâts.
Effet : votre compagnon bestial peut se décaler jusqu'à sa VD en ignorant le terrain difficile avant et après l'attaque.

JIM PAVELEC

Tueur de géants

« Tu n'apprécies pas les coups aux jambes ? Alors amène ta tête par ici ! »

Prérequis : guerrier ou rôdeur

Quand les divinités appelèrent leurs fidèles mortels à prendre les armes contre les originels, les premiers tueurs de géants faisaient partie des héros qui se joignirent aux légions angéliques. Parmi tous ceux qui combattirent les géants, une escouade de combattants robustes sortait régulièrement vainqueur de ses affrontements et conquit le sobriquet que ses descendants portent aujourd'hui encore avec fierté. Ainsi, ils inventèrent un style de combat particulièrement efficace contre les créatures plus grandes que les humains, comme le sont beaucoup d'êtres monstrueux.

Le tueur de géants est donc un combattant intrépide préparé à affronter des ennemis énormes. Si beaucoup d'autres voies martiales reçoivent des candidats fort ordinaires, seuls les braves et les téméraires osent suivre l'entraînement des tueurs de géants. En effet, il faut savoir manier un large éventail d'armes pour abattre les grands adversaires. Les attaques à distance peuvent toucher les yeux ou les autres zones difficiles à atteindre ; les armes de corps à corps frappent les jambes, ramenant des créatures immenses à une taille plus raisonnable. Un tel guerrier ne manque donc pas de ressources.

La première chose que doit réaliser un tueur de géant est que sa vocation peut s'achever dans une mort ignoble. Ce fait, combiné à la folle intrépidité indispensable à leur profession, fait que la plupart des tueurs de géants sont plus vrais que nature. Ils ont la réputation de s'impliquer totalement dans leurs combats comme dans leurs distractions. Le respect est de mise entre ceux qui partagent la même voie. Les tueurs véritables font le ménage dans les rangs, suivant les rumeurs de faux tueurs de géants pour débusquer les charlatans.

Dans votre cas, il n'y a pas de souci : vous êtes un modèle original. Vous avez peut-être appris auprès d'un mentor. Si certaines organisations militaires annexent ces techniques, il n'existe pas de tradition formalisée de tueurs de géants. Les leçons apprises lors de vos aventures précédentes sont peut-être la seule instruction dont vous avez eu besoin. Rapide, robuste et courageux, vous savez comment faire tomber les grands adversaires, même si cela implique de leur grimper dessus.

Aptitudes de tueur de géants

Action du tueur de géants (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un + 2 aux jets d'attaque et à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Contre les ennemis de taille G ou supérieure, le bonus à la CA est de + 4.

Entre les doigts (niveau 11) : si une créature vous étreint, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action d'opportunité. Si cette attaque touche, vous pouvez faire une tentative d'évasion au prix d'une action libre, avec un bonus au test d'Acrobaties ou d'Athlétisme égal aux dégâts infligés par l'attaque de base.

Petite cible (niveau 16) : vous bénéficiez d'un + 4 à la CA contre les attaques d'opportunité des ennemis de taille G ou supérieure, et d'un + 2 à la CA contre les attaques d'opportunité des ennemis de taille M ou inférieure.

Exploits de tueur de géants

Petit appât Tueur de géants Attaque 11

Vos attaques exaspérantes enragent votre ennemi, lui faisant oublier les autres cibles pendant un moment critique.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes (corps à corps) ou Dextérité contre Réflexes (distance)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance), puis la cible est hébétée et subit un -5 aux jets d'attaque contre vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est de taille G ou supérieure, elle subit également un -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cramponner le géant Tueur de géants Utilitaire 12

Vous vous accrochez sur le dos de la créature, détournant son attention tout en adoptant une meilleure position pour l'abattre.

Quotidien ✦ martiale
Action de mouvement **Corps à corps** 1
Cible : une créature de taille G ou supérieure
Effet : vous entrez dans l'espace de la cible, provoquant tout à fait normalement des attaques d'opportunité. Tant que vous vous situez dans son espace, elle vous donne un avantage de combat, à vous et vos alliés, et subit un -2 aux jets d'attaque. De votre côté, vous conférez un avantage de combat aux autres ennemis. Toute attaque qui vous blesse inflige aussi des demi-dégâts à la cible. Quand la cible se déplace, vous vous déplacez avec elle, en restant dans la même partie de son espace.
Si la cible vous touche avec une attaque de corps à corps, elle peut vous faire glisser vers une case adjacente à son espace à moins que vous ne réussissiez un jet de sauvegarde.
Spécial : si vous êtes formé en Athlétisme, vous ne conférez pas d'avantage de combat aux autres ennemis du fait de vous situer dans l'espace de la cible et vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre tout déplacement forcé visant à vous tirer, pousser ou faire glisser hors de l'espace de la cible.

Frappe du tueur de géants Tueur de géants Attaque 20

La précision et la force de vos attaques secouent votre immense ennemi.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts (corps à corps) ou 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts (distance), et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si la cible est de taille G ou supérieure, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires et, au lieu d'être hébétée, la cible est étourdie (sauvegarde annule).

CHAPITRE 4

VOLEUR

« Beaucoup apprennent à briser les os ; d'autres, plus rares, apprennent à briser la volonté. Certains deviennent des maîtres de la tromperie, d'autres des maîtres de l'acrobatie. Et moi ? Moi, je sais tout faire. Il suffit de me dire ce que tu attends de moi. »

LE MOT « voleur » peut prendre des sens divers et les membres de cette classe reflètent cette variété. Beaucoup de voleurs ont grandi dans la rue et développé leurs talents pour devenir des voyous brutaux ou des escrocs habiles. D'autres au contraire sont issus du haut de l'échelle sociale, nobles maniérés ou libertins aventureux faisant fi de tout scrupule, à la lame et à la langue acérées. Beaucoup de voleurs grandissent dans un environnement criminel et adoptent les valeurs de la pègre. D'autres ne sont pas issus de milieux criminels et développent ces talents précieux pour mener à bien des entreprises risquées. Quelques-uns sont ou ont été des espions ou des éclaireurs au service de gens ou de monstres puissants.

Vous pouvez incarner un voleur utilisant la force brute ou les stratagèmes pour parvenir à ses fins. Vous pouvez aussi détenir de grands talents et une habileté certaine au combat. Peut-être les circonstances ont-elles fait de vous quelqu'un qui sait comment contraindre son prochain par la menace, qu'elle soit implicite ou non.

Ce chapitre complète les options de création présentées dans le *Manuel des Joueurs*. Il permet aussi d'utiliser d'autres options de création de voleur et contient les informations suivantes.

- **Nouvelles options de créations :** le voltigeur et le coupe-jarret vous proposent deux nouvelles manières de remplir votre fonction qui, bien sûr, se résume à en finir rapidement avec vos ennemis.
- **Nouvelles aptitudes de classe :** vous pouvez désormais choisir entre trois options de tactique du roublard avec l'ajout du ruffian impitoyable.
- **Nouveaux pouvoirs de voleur :** soyez cruel, soyez rapide, ou les deux à la fois avec cet éventail de nouveaux exploits qui incarnent un style de combat parmi d'autres. Les pouvoirs accompagnés du mot-clé désarçonnant font trembler vos adversaires dans leurs bottes.
- **Nouvelles voies parangoniques :** perfectionnez vos techniques en choisissant l'une des douze nouvelles voies du voleur, qui vont du tireur d'élite au lanceur de couteaux, en passant par le duelliste flamboyant ou l'agent de Reine Corneille.

VINCENT PROCE

NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION DE VOLEUR

Ce livre propose deux nouvelles options de création de voleur : le voltigeur et le coupe-jarret. Le voltigeur est un cogneur mobile qui utilise la compétence Acrobaties pour profiter au mieux de ses attaques et manœuvres, tandis que le coupe-jarret est un tueur charismatique qui use d'Intimidation pour ébranler ses adversaires.

Voleur coupe-jarret

Laissez les sourires et les mensonges aux escrocs. Vous utilisez votre magnétisme animal d'une façon plus bestiale et vous rayonner le danger, donnant l'impression que vous êtes prêt à faire souffrir ceux qui se mettront en travers de votre chemin. La politesse est bonne pour les faibles ; vous tracez votre route avec des mots durs, des regards menaçants, et avec les moyens de les mettre à exécution. Vos attaques s'appuient sur la Dextérité, qui doit par conséquent être votre caractéristique la plus élevée. Le Charisme doit venir en deuxième, car il est essentiel dans le cadre de l'Intimidation. La Force vient en troisième, car elle est utile pour porter des attaques brutales si vous utilisez la tactique de ruffian impitoyable.

Talent suggéré : Garder l'avantage (talent racial humain : Surineur)

Compétences suggérées : Bluff, Connaissance de la rue, Discrétion, Intimidation, Intuition, Larcin

Pouvoirs à volonté suggérés : *fioriture, frappe démoralisante**

Pouvoir de rencontre suggéré : *menace de mort**

Pouvoir quotidien suggéré : *coup déstabilisant**

* Nouveau pouvoir présenté dans cet ouvrage.

Voleur voltigeur

Tous les voleurs sont réputés pour leur agilité et leur audace, mais vous portez ces deux qualités à un niveau inégalé. Plonger pour éviter la massue du géant ne vous suffit pas, vous bondissez par-dessus et enchaînez les roues pour prendre vos distances. Vous êtes un maître dans l'art du déplacement et un monte-en-l'air de talent, utilisant vos compétences pour louvoyer au cœur de la mêlée, pénétrer par les fenêtres des bâtiments et vous faufiler dans toutes sortes d'espaces exigus. La Dextérité doit être votre caractéristique la plus élevée, car vous l'utilisez dans le cadre de vos attaques et cascades acrobatiques. Le Charisme vient en deuxième et vous sera utile pour éviter les attaques d'opportunité si vous employez la tactique d'esthète de l'esquive. Enfin, la Force vous permettra notamment d'améliorer vos tests d'Athlétisme.

Talent suggéré : Agilité défensive (talent racial humain : Grimpeur confiant)

Compétences suggérées : Acrobaties, Athlétisme, Bluff, Discrétion, Larcin, Perception

Pouvoirs à volonté suggérés : *frappe fragilisante, frappe habile*

Pouvoir de rencontre suggéré : *manœuvre du renard**

Pouvoir quotidien suggéré : *assaut bondissant**

* Nouveau pouvoir présenté dans cet ouvrage.

VINCENT PROCE

NOUVELLE APTITUDE DE GUERRIER

Au lieu de choisir esthète de l'esquive ou brute des bas-fonds comme tactique du roublard, vous pouvez désormais prendre ruffian impitoyable.

Ruffian impitoyable : vous êtes formé au maniement du gourdin et de la masse d'armes et pouvez utiliser ces armes pour porter des attaques sournoises ou utiliser un pouvoir de voleur exigeant normalement l'emploi d'une lame légère. Si vous utilisez un gourdin ou une masse d'armes pour porter une attaque accompagnée du mot-clé désarçonnant, ajoutez votre modificateur de Force au jet de dégâts.

NOUVEAUX POUVOIRS DE VOLEUR

Un voleur use d'exploits audacieux qui laissent l'ennemi dans l'expectative. Un voltigeur s'en remet plus que tout autre type de voleur à des pouvoirs liés à l'habileté et au déplacement. Le coupe-jarret préfère quant à lui les exploits qui font appel à son inquiétante personnalité, notamment ceux qui s'accompagnent du mot-clé désarçonnant. Tous les voleurs sont libres de piocher parmi les nouveaux pouvoirs présentés ici. Et tout voleur qui se respecte y trouvera des pouvoirs qui viendront à point nommé compléter son répertoire.

Nouveau mot-clé

Certains pouvoirs présentés dans ce chapitre s'accompagnent d'un nouveau mot-clé, désarçonnant.

Désarçonnant : si vous êtes formé en Intimidation et que vous infligez des dégâts avec une attaque accompagnée de ce mot-clé, la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les créatures immunisées contre la terreur ne sont pas sujettes à ce malus.

Exploit à volonté de niveau 1

Frappe démoralisante — Voleur Attaque 1

Vous transmettez toute la force de votre fureur à votre attaque.

À volonté ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Augmentation des dégâts à [2] + modificateur de Dextérité dégâts au niveau 21.

Exploits de rencontre de niveau 1

Attaque prudente — Voleur Attaque 1

Vous frappez avec vivacité, tout en restant prêt à parer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et si la cible effectue contre vous une attaque de corps à corps avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez lui porter une attaque secondaire dans le cadre d'une interruption immédiate.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un -2 au jet d'attaque en question.

Botte sournoise — Voleur Attaque 1

Vous vous fendez pour profiter d'une faille dans la garde de votre adversaire et après votre attaque, vous restez prêt à exploiter à nouveau cette faille.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature qui vous donne un avantage de combat.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous bénéficiez d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous n'appliquez pas vos dégâts d'attaque sournoise à cette attaque, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires.
Brute des bas-fonds : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Manœuvre du renard — Voleur Attaque 1

Un coup de diversion est tout ce dont vous avez besoin pour tromper l'attention de votre ennemi et en profiter pour vous placer dans une meilleure position.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous annulez toute marque imposée par la cible. La cible ne peut plus marquer qui que ce soit jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case.
Esthète de l'esquive : vous pouvez en fait vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

ATTAQUE SOURNOISE

Est-ce simplement une question de timing, à savoir attaquer votre adversaire quand il a le dos tourné ou qu'il baisse sa garde ? Est-ce juste une affaire de surprise, c'est-à-dire faire exactement ce à quoi votre ennemi s'attend le moins ? Ou s'agit-il de manier votre lame avec une précision chirurgicale pour frapper aux endroits les plus vulnérables ? L'attaque sournoise ne se résume pas à des dés de dégâts supplémentaires, elle rend vos attaques différentes de celles des autres. Sous quelle forme allez-vous exprimer leur caractère unique ?

Menace de mort — Voleur Attaque 1

Votre attaque déstabilise votre adversaire, parfois au point de le tétaniser.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Charisme dégâts.
Ruffian impitoyable : si la cible subit déjà le malus à l'attaque découlant de l'une de vos attaques s'accompagnant du mot-clé désarçonnant, elle est également immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir à impact — Voleur Attaque 1

Votre tir fait reculer votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Tir déséquilibrant — Voleur Attaque 1

L'impact de votre tir fait chanceler votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 1

Assaut bondissant — Voleur Attaque 1

Vous bondissez à l'attaque avec l'agilité d'un félin, frappez vite et fort, et reprenez vos distances d'un roulé-boulé.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous pouvez vous décaler de 2 cases.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Attaque perturbante — Voleur Attaque 1

Votre attaque entraîne votre adversaire à frapper accidentellement l'un de ses alliés.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : au prix d'une action libre, la cible effectue une attaque de base de corps à corps contre une créature de votre choix qui lui est adjacente. Si la cible ou vous-même jouissez d'un avantage de combat contre la créature et que vous n'avez pas infligé vos dégâts d'attaque sournoise durant ce round, vous pouvez les lui infliger.

Coup de pommeau — Voleur Attaque 1

Vous écrasez le pommeau de votre arme sur le visage de votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Coup déstabilisant — Voleur Attaque 1

Vous accompagnez votre attaque d'un sourire carnassier qui intimide votre adversaire et le rend timoré.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible tant qu'elle est ralentie par cette attaque.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas ralentie.

JASON A. ENGLE

Garder l'avantage — Voleur Attaque 1

Après avoir blessé votre adversaire, vous lui portez le coup de grâce.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : vous mettez un ennemi en péril avec une attaque de corps à corps.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Incision fatale — Voleur Attaque 1

Vous visez un défaut de l'armure de votre adversaire et lui infligez une vilaine blessure.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits utilitaires de niveau 2

Attaque sournoise partagée — Voleur Utilitaire 2

Vous donnez à un allié le pouvoir d'infliger une attaque dévastatrice.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Corps à corps 1**
Cible : une créature
Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, le prochain allié qui touche la cible et jouit d'un avantage de combat contre celle-ci inflige des dégâts supplémentaires égaux à vos dégâts d'attaque sournoise.

Avantage du nombre — Voleur Utilitaire 2

La simple présence d'un allié vous donne l'avantage dont vous avez besoin.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : un allié et vous-même devez être adjacents au même ennemi.
Effet : vous bénéficiez d'un avantage de combat contre cet ennemi jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Examen minutieux — Voleur Utilitaire 2

Soupçonnant que quelque chose est dissimulé, vous vous concentrez de toutes vos forces pour le découvrir.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Perception.
Effet : vous effectuez un test de Perception assorti d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Fuir la marque — Voleur Utilitaire 2

Votre subtilité vous permet de mettre fin à la marque d'un de vos ennemis.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez être marqué.
Effet : la marque qui vous affecte disparaît.

Moisson de la crainte — Voleur Utilitaire 2

Les ennemis effrayés tombent comme les blés mûrs sous vos attaques.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Intimidation.
Effet : choisissez un ennemi situé dans votre ligne de mire qui subit le malus à l'attaque découlant de l'une de vos attaques s'accompagnant du mot-clé désarçonnant. Vous jouissez d'un avantage de combat contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Redressement — Voleur Utilitaire 2

Accompagnant le coup qui vous a jeté à terre, vous roulez et bondissez sur vos pieds quelques mètres plus loin.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous vous retrouvez à terre.
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Effet : vous vous relevez et pouvez vous décaler de 1 case.

Exploits de rencontre de niveau 3

Compagnon du protecteur — Voleur Attaque 3

La vigilance d'un autre guerrier est tout ce dont vous avez besoin pour trouver la faille dans les défenses de l'ennemi.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible est marquée par un allié, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Frappe extravagante — Voleur Attaque 3

Vous trompez la vigilance de votre adversaire par une passe d'arme alambiquée et en profitez pour frapper selon un angle inattendu.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Charisme dégâts.
Esthète de l'esquive : vous pouvez vous décaler de 1 case.

Menace concrétisée — Voleur Attaque 3

Votre arme met vos menaces à exécution en prélevant un tribut sanglant.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Ruffian impitoyable : si la cible subit le malus à l'attaque découlant de l'une de vos attaques s'accompagnant du mot-clé désarçonnant, vous jouissez pour cette attaque d'un avantage de combat contre la cible.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Retour vicieux — Voleur Attaque 3

Vous faites suivre une attaque ratée d'un coup surprise accompagné d'un rapide pas de côté.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : vous ratez une attaque de corps à corps.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA. Vous jouissez d'un avantage de combat pour cette attaque.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case.
Brute des bas-fonds : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Tranche-guibole — Voleur Attaque 3

Votre lame frappe la jambe de votre adversaire et l'handicape momentanément.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, vous faites glisser la cible de 1 case et celle-ci est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous prenez la cible en tenaille, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force ou de Charisme.

Volte d'acier — Voleur Attaque 3

Vous bondissez dans les airs et retombez en plantant votre lame.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque. Si vous êtes formé en Athlétisme, vous ignorez le terrain difficile en vous décalant.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Pour chaque case parcourue en vous décalant dans le cadre de ce pouvoir, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Exploits quotidiens de niveau 5

Assaut féroce — Voleur Attaque 5

La force de vos attaques foudroyantes met votre ennemi à terre.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque, puis vous poussez la cible de 1 case et pouvez vous décaler de 1 case en direction de celle-ci. Si les deux attaques touchent, la cible se retrouve à terre après avoir été poussée pour la deuxième fois.
Échec : demi-dégâts par attaque.

Assaut invalidant — Voleur Attaque 5

Vous assénez une attaque féroce qui fait chanceler votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible n'est pas en péril au moment de l'attaque, cette dernière inflige 1[A] dégâts supplémentaires.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous touchez la cible, celle-ci est ralentie (sauvegarde annule).

Contrainte du pleutre — Voleur Attaque 5

Votre attaque fait perdre son sang-froid à votre adversaire qui s'enfuit loin de vous sans se soucier de ses ennemis.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale, terreur
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible s'éloigne de vous d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme en évitant si elle le peut les cases dangereuses et le terrain difficile.
Échec : la cible s'éloigne de 1 case de vous en évitant si elle le peut les cases dangereuses et le terrain difficile.

Réplique amortissante — Voleur Attaque 5

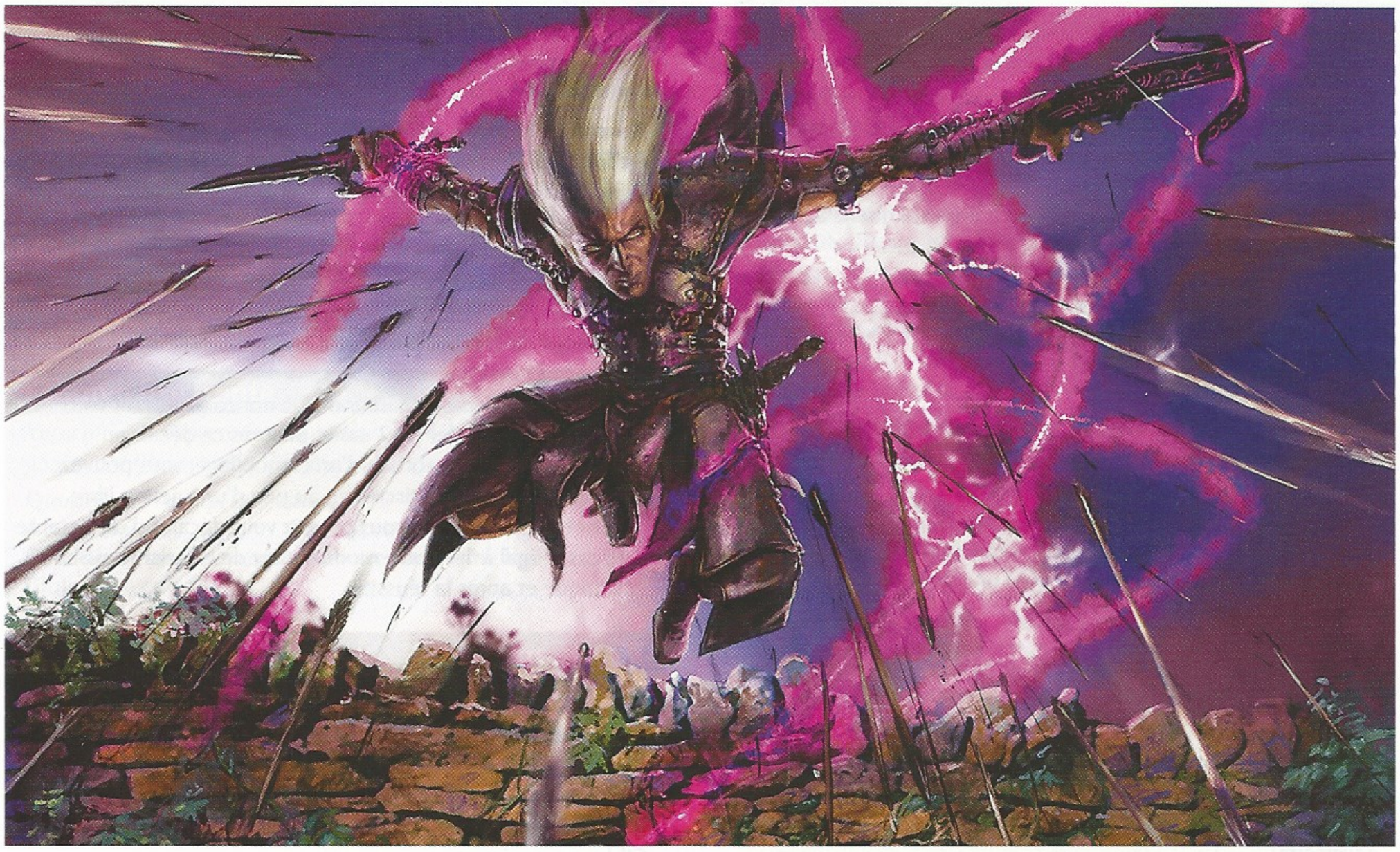
Vous encaissez l'impact d'une attaque, pivotez sur vous-même et abattez votre arme sur votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi vous attaque.
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : si l'attaque en question vous met à terre ou vous ralentit, vous annulez l'état préjudiciable. Tout déplacement forcé imposé par l'attaque en question est réduit d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Riposte insolente — Voleur Attaque 5

Attaqué, vous tournez sur vous-même avec élégance et votre lame délivre une riposte mordante qui déséquilibre votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre vous.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : la cible vous donne un avantage de combat ainsi qu'à vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



Spirale renversante — Voleur Attaque 5

Vous faites tournoyer votre arme et renversez vos ennemis.

Quotidien ✦ désarçonnant, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : la cible se retrouve à terre.

Exploits utilitaires de niveau 6

Esquive imprévue — Voleur Utilitaire 6

Vous évitez une attaque et celle-ci touche une autre cible.

Quotidien ✦ martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : une attaque de corps à corps ou à distance vous rate.
Cible : une créature autre que l'attaquant
Effet : la cible est également visée par l'attaque en question, puis vous pouvez vous décaler de 1 case.

Instinct du prédateur — Voleur Utilitaire 6

Vous avez l'œil pour repérer une proie facile.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Intuition.
Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous jouissez d'un avantage de combat contre une cible située dans votre ligne de mire. Si la cible subit déjà le malus à l'attaque découlant de l'une de vos attaques s'accompagnant du mot-clé désarçonnant, vous jouissez d'un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pas de côté défensif — Voleur Utilitaire 6

Vous adoptez une attitude défensive à l'égard d'un adversaire et êtes particulièrement vigilant face à ses attaques.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Effet : choisissez un ennemi situé dans un rayon de 5 cases que vous voyez. Tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA contre les attaques de corps à corps et les attaques à distance de cet ennemi, à condition que vous le voyiez. Vous pouvez choisir un nouvel ennemi au prix d'une action mineure.

Posture du saltimbanque — Voleur Utilitaire 6

Vous gardez une position d'équilibre, prêt à tout moment à bondir loin du danger.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties et en Athlétisme.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 en Réflexes. Vous pouvez effectuer un test d'Athlétisme pour sauter au prix d'une action mineure, mais cela met alors fin au pouvoir.

Regard menaçant — Voleur Utilitaire 6

L'hostilité de votre visage prévient vos ennemis qu'ils feraient mieux d'éviter votre courroux.

Rencontre ✦ martiale, terreur
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Intimidation.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu, les attaques d'opportunité infligent des demi-dégâts et si un ennemi vous porte une attaque d'opportunité, vous jouissez d'un avantage de combat contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

VINCENT PROCE

Tenaille imparable — Voleur Utilitaire 6

Concentration et vivacité vous permettent de ne pas lâcher votre adversaire.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un allié entre dans une case adjacente à un ennemi qui vous est adjacent.
Effet : vous pouvez vous décaler dans n'importe quelle autre case adjacente à l'ennemi.

Exploits de rencontre de niveau 7

Blessure affligeante — Voleur Attaque 7

Votre attaque violente sape la détermination de votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Frappe impérieuse — Voleur Attaque 7

Vous portez un coup puissant qui entame la combativité de votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Force dégâts.
Brute des bas-fonds : vous faites glisser la cible de 1 case, et celle-ci vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pris au piège — Voleur Attaque 7

Vous êtes encerclé, exactement comme vous l'aviez prévu.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case.
Ruffian impitoyable : ce pouvoir s'accompagne du mot-clé désarçonnant.

Ronde du prédateur — Voleur Attaque 7

Vous tournez autour de votre ennemi et le harcelez sans pitié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : vous pouvez vous décaler de 1 case à condition de finir adjacent à la cible, puis vous portez une attaque secondaire à la cible.
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Surgi de l'ombre — Voleur Attaque 7

Vous bondissez hors de l'ombre pour frapper puis disparaissez à nouveau comme si vous n'aviez jamais été là.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque. Si la cible ne vous voyait pas avant ce décalage, vous jouissez d'un avantage de combat pour cette attaque.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous pouvez vous décaler de 2 cases. Si après ce décalage vous disposez d'un abri ou d'un camouflage, vous pouvez effectuer un test de Discrétion au prix d'une action libre.
Esthète de l'esquive : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Charisme avant l'attaque et après la réussite.

Tir instantané — Voleur Attaque 7

Vous frappez avec la vitesse fulgurante du serpent.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 9

Bourrade dédaigneuse — Voleur Attaque 9

D'un coup violent suivi d'une bourrade brutale, vous faites sentir à votre adversaire qu'il ne mérite pas votre attention.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. La cible est alors immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, la cible n'est pas poussée mais elle est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

C'est pas moi, c'est lui — Voleur Attaque 9

Votre attaque à la dérobée détourne l'attention de l'ennemi sur votre allié.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et un allié adjacent à vous ou à la cible marque cette dernière jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas marquée.

Douleur cuisante — Voleur Attaque 9

Vous parvenez à percer l'armure de votre adversaire et à lui infliger une blessure handicapante.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Esquive frustrante — Voleur Attaque 9

Votre attaque opportune vous permet de rompre le combat et de garder ensuite un temps d'avance sur votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.
Échec : demi-dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que la cible entre dans une case qui vous est adjacente, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate.

Feu à volonté — Voleur Attaque 9

Vous décochez une pluie de projectiles inattendue.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Frappe preste — Voleur Attaque 9

Votre brutale efficacité fait payer à votre ennemi son manque d'initiative.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible n'a pas encore entrepris d'action durant cette rencontre, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.
Échec : demi-dégâts.

Mise en danger — Voleur Attaque 9

Votre feinte entraîne l'ennemi dans une situation encore plus périlleuse.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases. Puis un de vos alliés peut porter une attaque de base de corps à corps à la cible au prix d'une action libre.
Échec : demi-dégâts.

Rétablissement du voleur — Voleur Attaque 9

Une attaque inspirée vous offre une nouvelle perspective.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : si vous avez utilisé tous vos pouvoirs d'attaque de rencontre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de voleur que vous avez déjà utilisé au cours de cette rencontre. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, vous pouvez au lieu de cela infliger 2[A] dégâts supplémentaires avec cette attaque.

Tir d'agonie — Voleur Attaque 9

Votre tir précis touche un point faible.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible est ralentie et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux). *Effet secondaire :* la cible est ralentie et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, pas de dégâts continus, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Exploits utilitaires de niveau 10

Cabriole tactique — Voleur Utilitaire 10

D'habiles acrobaties vous permettent de prendre position.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Effet : vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD, y compris au travers de cases occupées par des ennemis.

Camouflage ponctuel — Voleur Utilitaire 10

Vous vous éloignez et les autres perdent brièvement votre trace.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Discrétion.
Condition : aucune créature ne se situe dans un rayon de 3 cases.
Effet : vous êtes caché jusqu'à ce que vous attaquiez ou jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Défaut de l'armure — Voleur Utilitaire 10

Vous prenez un instant pour repérer une faille dans les défenses de votre adversaire.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Perception.
Effet : choisissez un ennemi situé dans un rayon de 5 cases. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre cet ennemi jusqu'à la fin de la rencontre.

Marche rapide — Voleur Utilitaire 10

Vous traversez le champ de bataille en enjambant les obstacles.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Athlétisme.
Effet : vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre VD + 4. Durant ce déplacement et jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez parcourir tout terrain difficile à votre VD normale.

Masque du bourreau — Voleur Utilitaire 10

Chacune de vos attaques manifeste une volonté meurtrière qui trouble vos adversaires.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Intimidation.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, toutes vos attaques s'accompagnent du mot-clé désarçonnant.

Exploits de rencontre de niveau 13

Attaque intimidante — Voleur Attaque 13

Votre attaque véhicule votre détermination farouche, qui submerge la résolution de votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Ruffian impitoyable : si la cible subit déjà le malus à l'attaque découlant de l'une de vos attaques s'accompagnant du mot-clé désarçonnant, elle est étourdie et non hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bond de repli — Voleur Attaque 13

Vous attaquez puis bondissez loin de votre adversaire sans lui donner l'occasion de contre-attaquer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Prérequis : vous devez être formé en Athlétisme.
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : vous pouvez sauter horizontalement un nombre de cases égal à votre modificateur de Force ou en sauter verticalement la moitié. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible.
Esthète de l'esquive : ce déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Cyclone sournois — Voleur Attaque 13

Une série d'attaques foudroyantes mettent vos ennemis à mal.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Spécial : si vous jouissez d'un avantage de combat contre plusieurs cibles, vous pouvez infliger un dé de dégâts d'attaque sournoise à chacune d'entre elles au lieu d'infliger tous vos dégâts d'attaque sournoise à l'une d'elles. Cette attaque compte comme une seule utilisation d'attaque sournoise, quel que soit le nombre de cibles.

Taillade renversante — Voleur Attaque 13

Une estafilade bien placée fait tomber votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis vous poussez la cible de 1 case et elle se retrouve à terre.
Brute des bas-fonds : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force, et vous poussez la cible de 1 case supplémentaire.

Tir à rebond — Voleur Attaque 13

Votre projectile frappe votre ennemi puis poursuit sa course et en érafle un autre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et un ennemi situé dans un rayon de 3 cases de la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

JASON A. ENGLE

Tir puissant — Voleur Attaque 13

La force d'impact de votre projectile fait trébucher votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, vous poussez la cible de 1 case, et elle est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 15

Coopération meurtrière — Voleur Attaque 15

Votre attaque donne à votre compagnon une ouverture parfaite pour frapper votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature que vous prenez en tenaille
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : un allié prenant la cible en tenaille avec vous peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre celle-ci au prix d'une action libre. Vous pouvez infliger vos dégâts d'attaque sournoise si vous ou votre allié touchez la cible.

Effet domino — Voleur Attaque 15

Votre attaque acrobatique envoie votre adversaire percuter un autre ennemi, qu'il bouscule à son tour.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible principale de 4 cases.
Échec : demi-dégâts, et vous faites glisser la cible principale de 1 case.
Effet : vous effectuez une attaque secondaire après avoir fait glisser la cible principale.
Cible secondaire : un ennemi adjacent à la cible principale
Attaque secondaire : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible secondaire de 1 case.

Feinte audacieuse — Voleur Attaque 15

D'un grand mouvement de votre arme, vous détournez celle de votre adversaire, qui vient frapper un de ses alliés.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps et un autre ennemi se trouve à portée de son allonge.
Prérequis : vous devez être formé en Bluff.
Cible : l'ennemi attaquant
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : choisissez un ennemi situé à portée d'allonge de la cible. Cet ennemi devient la cible de l'attaque ayant déclenché ce pouvoir.

Frappe mortifiante — Voleur Attaque 15

Vous frappez avec l'intention d'infliger une blessure grave.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible n'est pas en péril au moment où vous effectuez cette attaque, cette dernière inflige également 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Mise à mort — Voleur Attaque 15

Un coup fatal précipite la fin de votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature en péril
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et 5 dégâts continus. Les dégâts continus durent jusqu'à ce que la cible ne soit plus en péril.
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Offensive terrifiante — Voleur Attaque 15

Votre attaque furieuse fait perdre son sang-froid à votre ennemi, ce dont vous allez tirer parti.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : que cette attaque accompagnée du mot-clé désarçonnant inflige ou non des dégâts, la cible subit le -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : le malus aux jets d'attaque dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, à moins que vous ne vouliez y mettre fin pour hébéter la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits utilitaires de niveau 16

Attaque anticipée — Voleur Utilitaire 16

Vous sentez venir l'attaque avant qu'elle se produise.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque.
Prérequis : vous devez être formé en Intuition.
Effet : vous bénéficiez d'un +4 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bond de sauterelle — Voleur Utilitaire 16

Votre saut couvre une distance incroyable.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test d'Athlétisme pour sauter.
Prérequis : vous devez être formé en Athlétisme.
Effet : résolvez le test d'Athlétisme comme si vous aviez obtenu un 20 naturel.

Défense attentive — Voleur Utilitaire 16

Vous parez et esquivez les attaques de corps à corps avec application sans jamais gêner vos actions offensives.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez avoir une lame légère en main.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA et en Réflexes contre les attaques de corps à corps.

Déplacement opportuniste — Voleur Utilitaire 16

Vous terrassez un adversaire et profitez du moment de distraction que cela induit chez vos ennemis pour vous repositionner ingénieusement.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Condition : vous devez avoir fait tomber un ennemi à 0 point de vie durant ce tour de jeu.
Effet : vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD.

Esquive appliquée — Voleur Utilitaire 16

Les attaques de vos ennemis sont l'occasion de mieux les jauger et d'éviter leurs futurs assauts.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, à chaque fois qu'un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps ou à distance, cet ennemi subit un -2 à son prochain jet d'attaque contre vous.

Pie voleuse — Voleur Utilitaire 16

Vous dérobez un objet à un adversaire distrait par votre attaque.

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Corps à corps** 1
Déclencheur : vous touchez une créature avec une attaque de corps à corps.
Prérequis : vous devez être formé en Larcin.
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : la créature en question
Effet : vous dérobez un petit objet à la cible comme si vous aviez réussi un test de Larcin pour effectuer un vol à la tire.

Roulade défensive — Voleur Utilitaire 16

Vous esquivez une attaque par un roulé-boulé qui vous place dans une meilleure position.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : une attaque vous rate.
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Effet : vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD.

Exploits de rencontre de niveau 17

Assaut du tirailleur — Voleur Attaque 17

La vitesse et la précision dont vous faites preuve durant cet assaut hardi perturbent momentanément la riposte ennemie.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Effet : vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre VD avant l'attaque.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Brute des bas-fonds : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.
Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA et en Réflexes pour chaque tranche de 2 cases parcourues durant le déplacement effectué dans le cadre de ce pouvoir.

Assaut frénétique — Voleur Attaque 17

Par un déluge de bottes et de coups, vous empêchez vos adversaires de riposter efficacement.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Explosion** proximité 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : chaque créature prise dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Coup d'arrêt — Voleur Attaque 17

Votre ennemi tente de s'échapper et se retrouve à terre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi quitte une case qui vous est adjacente ou bien entre dans une case où il dispose d'un abri ou d'un camouflage contre vous.
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Frappe audacieuse — Voleur Attaque 17

Vous vous jetez en avant avec témérité, puis vous vous écartez d'un roulé-boulé.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Effet : vous pouvez vous déplacer de 4 cases avant l'attaque.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts
Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases.

Rafale cinglante — Voleur Attaque 17

Effrayés par votre rafale de coups, vos adversaires sont incapables de riposter efficacement.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant lorsqu'elle vous porte des attaques.
Ruffian impitoyable : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme, et la cible est affaiblie quand elle effectue des attaques (pas seulement quand elle vous en porte).

Roi de l'évasion — Voleur Attaque 17

Vous portez un dernier coup alors que vous vous libérez et prenez vos distances.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case. Si vous êtes immobilisé ou ralenti (ou les deux), ces états préjudiciables prennent fin avant votre décalage, et vous vous dégagez automatiquement si vous êtes étreint.
Esthète de l'esquive : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + modificateur de Dextérité.

Exploits quotidiens de niveau 19

Bain de sang — Voleur Attaque 19

Votre attaque violente laisse l'ennemi baignant dans une mare de sang.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible se retrouve à terre et subit des dégâts continus égaux à votre modificateur de Force (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous touchez la cible, elle subit des dégâts continus égaux à votre modificateur de Force (sauvegarde annule).

Fatale distraction — Voleur Attaque 19

Profitant de la diversion provoquée par un allié, vous mettez votre adversaire à mal et le rendez vulnérable.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature marquée par un allié
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible est hébétée et subit un -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et pas de malus aux défenses.

Geyser de sang — Voleur Attaque 19

Votre lame frappe comme l'éclair et des jets de sang jaillissent des ennemis tout autour de vous.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

Obéissance contrainte — Voleur Attaque 19

Vous intimidez votre adversaire blessé par une attaque cruelle qui le force à vous obéir pour un moment.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez être formé en Intimidation.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature en péril
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est dominée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'elle soit attaquée.
Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'elle soit attaquée.

Ricochet imparable — Voleur Attaque 19

Votre attaque a une telle force que si elle rate un adversaire, elle pourrait bien en toucher un autre.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : effectuez une attaque secondaire avec un avantage de combat.
Cible secondaire : une créature située dans un rayon de 3 cases de la cible principale
Attaque secondaire : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Tir de barrage — Voleur Attaque 19

Une grêle de projectiles abasourdit vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Proximité** décharge 5
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible n'est pas hébétée.

Vitalité volée — Voleur Attaque 19

Votre attaque violente handicape votre ennemi et votre prouesse vous donne un surcroît de confiance.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 10 + votre modificateur de Charisme.
Échec : demi-dégâts, la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et vous ne gagnez pas de points de vie temporaires.

Exploits utilitaires de niveau 22

Génie du vaurien — Voleur Utilitaire 22

Vous avez la réponse sur le bout de la langue.

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test de Connaissance de la rue ou d'Exploration pour découvrir ou vous souvenir d'une information utile.
Prérequis : vous devez être formé en Connaissance de la rue ou en Exploration.
Effet : si vous êtes formé dans la compétence, ne lancez pas de dé pour le test et considérez que vous avez obtenu un résultat de 25, auquel vous ajoutez votre bonus aux tests de compétence. Si vous n'êtes pas formé dans la compétence, vous bénéficiez d'un +5 au test.

Grimpeur exceptionnel — Voleur Utilitaire 22

Vous escaladez à une vitesse extraordinaire.

À volonté ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties et en Athlétisme.
Effet : vous escaladez un nombre de cases égal à votre VD moins votre malus d'armure aux tests.

Jeu de jambes impressionnant — Voleur Utilitaire 22

Votre extraordinaire jeu de jambes montre que vous êtes un combattant d'exception, ce qui inquiète les ennemis qui s'approchent de vous.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Intimidation.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, toute créature qui vous est adjacente à la fin de son tour de jeu subit un -2 aux jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Passager clandestin — Voleur Utilitaire 22

Vous dérobez un peu de magie et profitez de la téléportation d'une autre créature.

Rencontre ✦ martiale, téléportation
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : une créature située dans un rayon de 5 cases se téléporte.
Effet : vous vous téléportez dans une case adjacente à la créature en question.

Saisir l'instant — Voleur Utilitaire 22

C'est le moment d'agir.

Quotidien ✦ martiale
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test d'initiative au début d'une rencontre.
Effet : vous bénéficiez d'un +20 au test d'initiative. Jusqu'à la fin de votre premier tour de jeu de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus de pouvoir de +4 en VD.

Voleur de chance — Voleur Utilitaire 22

Vous assurez votre bonne fortune en dérobant celle des autres.

Quotidien ✦ martiale
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : vous ratez une attaque ou un jet de sauvegarde.
Condition : vous devez voir une autre créature.
Effet : refaites le jet d'attaque ou de sauvegarde en question et utilisez le nouveau résultat. Une créature que vous voyez subit un -2 aux jets d'attaque et jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de niveau 23

Abattage — Voleur Attaque 23

Vous balayez les jambes de votre adversaire si brutalement que sa tête heurte le sol avant ses pieds.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Ruffian impitoyable : la cible est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Angle mort — Voleur Attaque 23

Votre attaque arrive d'un angle inattendu et votre adversaire en reste déconcerté.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, cette dernière est hébétée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Danse mortelle — Voleur Attaque 23

Vous frappez d'estoc et de taille avec une grande maîtrise, délivrant une série d'attaques puissantes avant de vous déplacer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Brute des bas-fonds : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.
Effet : vous pouvez vous décaler de 2 cases.

Fin tireur — Voleur Attaque 23

Vos tirs fulgurants envoient vos adversaires au tapis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Riposte renversante — Voleur Attaque 23

Quand votre ennemi rate son attaque, vous le fauchez au niveau des jambes.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Esthète de l'esquive : la cible est également hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir entravant — Voleur Attaque 23

Par un tir habile, vous clouez votre cible là où elle se trouve.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 25

Assaut acrobatique — Voleur Attaque 25

Dans une série de culbutes, vous portez une attaque à chaque adversaire à proximité puis retournez à votre position de départ.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous pouvez vous décaler de 4 cases et répéter l'attaque contre une deuxième cible. Puis vous pouvez à nouveau vous décaler de 4 cases et répéter l'attaque contre une troisième cible.

Distraction de cible — Voleur Attaque 25

Vous détournez l'attention de votre adversaire, le temps d'effectuer une attaque qui passe son armure.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 6[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Force + modificateur de Charisme dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Éviscération — Voleur Attaque 25

Vous blessez votre ennemi au ventre, ce qui entrave terriblement ses actions.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est affaiblie et ralentie (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, puis la cible est affaiblie et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exécution brutale — Voleur Attaque 25

Vous visez la gorge d'un adversaire blessé et votre cruauté effraye ses alliés.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez être formé en Intimidation.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature en péril
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et chaque ennemi situé dans un rayon de 3 cases subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et chaque ennemi situé dans un rayon de 3 cases subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Plaie sanglante — Voleur Attaque 25

Votre lame sanguinaire ouvre une blessure béante dans le corps de votre ennemi, qui est submergé de douleur.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible subit 10 dégâts continus et est immobilisée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule). La cible est immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

La bénédiction de Sehanine

L'inconstante Sehanine est la déesse de l'escroquerie qui utilise la supercherie et la duperie pour parvenir à ses fins. Les voleurs qui travaillent la nuit demandent souvent sa bénédiction en regardant vers la lune, puis se hâtent d'agir avant que la déesse tourne son regard ailleurs.

Poursuite impitoyable — Voleur Attaque 25

Votre premier coup d'estoc fait trébucher votre ennemi de côté, ce qui vous permet de le presser et de l'attaquer à nouveau.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque principale : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Charisme. Vous pouvez ensuite vous décaler d'un nombre de cases égal à 3 + votre modificateur de Charisme vers une case adjacente à la cible.
Échec : demi-dégâts, vous faites glisser la cible de 2 cases, puis vous pouvez vous décaler de 3 cases vers une case adjacente à la cible.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Renouveau du voleur — Voleur Attaque 25

Vous frappez avec une exactitude meurtrière et retrouvez l'usage d'un de vos exploits martiaux.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : si vous avez utilisé tous vos pouvoirs d'attaque de rencontre, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre de voleur que vous avez déjà utilisé au cours de cette rencontre. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, vous pouvez au lieu de cela infliger 4[A] dégâts supplémentaires avec cette attaque.

Exploits de rencontre de niveau 27

Attaque suivie — Voleur Attaque 27

Après un coup initial, vous vous préparez à bondir sur votre ennemi s'il ose encore attaquer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible effectue une attaque avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité et lui porter une attaque de base dans le cadre d'une interruption immédiate.

Bousculade bondissante — Voleur Attaque 27

Après votre assaut, votre ennemi recule en chancelant tandis que vous bondissez sur un autre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible principale de 2 cases. Vous pouvez ensuite vous décaler de 2 cases et effectuer une attaque secondaire.
Brute des bas-fonds : vous poussez en fait la cible principale d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Force.
Cible secondaire : une autre créature que la cible principale
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

La chance d'Avandra

La devise du bretteur, « la chance sourit aux audacieux », fait partie du credo d'Avandra. Les voleurs téméraires la remercient pour la bonne fortune reçue plutôt que de la prier de leur accorder de la chance. Car pour eux, le fait d'entreprendre des actions risquées est en soi un appel à la chance d'Avandra.

VINCENT PROCE

Frappe du franc-tireur — Voleur Attaque 27

Vous vous déplacez rapidement pour porter votre coup puis reprenez de la distance.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité - 2 contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous pouvez vous décaler de 1 case.
Esthète de l'esquive : vous pouvez en fait vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Renfort étourdissant — Voleur Attaque 27

Le guerrier l'occupe et vous en profitez pour le sonner.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est marquée par un de vos alliés, elle est étourdie et non hébétée.

Violence odieuse — Voleur Attaque 27

Votre ennemi recule devant votre effroyable cruauté.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases.
Ruffian impitoyable : vous faites en réalité glisser la cible d'un nombre de cases égal à 2 + votre modificateur de Charisme.

Exploits quotidiens de niveau 29

Enfilade mortelle — Voleur Attaque 29

Votre attaque envoie votre ennemi au milieu de vos compagnons, qui en profitent pour le frapper à leur tour.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Charisme. Chaque allié adjacent à la cible à n'importe quel moment de ce déplacement forcé peut lui porter une attaque de base au prix d'une action d'opportunité. Chaque attaque d'un allié jouit d'un avantage de combat et inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme en cas de réussite.

Tir aveuglant — Voleur Attaque 29

Vous visez les yeux de l'ennemi, qui se retrouve abasourdi et momentanément aveugle.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une arme de jet légère ou une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible est aveuglée et hébétée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Trois d'un coup — Voleur Attaque 29

Vous tournez et virez parmi vos ennemis tout en frappant d'estoc et de taille.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases, y compris au travers de cases occupées par des ennemis. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si l'attaque principale a touché, cette attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.
Effet : vous pouvez vous décaler de 3 cases, y compris au travers de cases occupées par des ennemis. Effectuez une attaque tertiaire.
Cible tertiaire : une créature autre que les cibles principale et secondaire
Attaque tertiaire : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si l'attaque principale ou l'attaque secondaire a touché, cette attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

Tueur avisé — Voleur Attaque 29

Vous souriez et maniez nonchalamment votre arme ; l'ennemi contemple interdit la blessure profonde qu'il vient de subir.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est étourdie (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Le bretteur

Le voleur est la classe idéale pour incarner un bretteur tel qu'on en voit dans les films de cape et d'épée. Vous pouvez opter pour une armure d'étoffe au lieu d'une armure de cuir et utiliser une dague de parade (cf. *Comptoir de l'Aventure*) pour améliorer votre CA. Choisissez un mélange de pouvoirs acrobatiques et de pouvoirs de ruse, associés à la Dextérité et au Charisme. Cela vaut la peine de prendre un talent pour apprendre le maniement de la rapière, qui est la meilleure des lames légères.

Acrobate intrépide

« L'agilité est tout aussi utile en attaque qu'en défense. »

Prérequis : voleur, formation en Acrobaties

L'acrobatie est un art répandu et apprécié. Tous les gens, des nobles aux paysans, aiment les spectacles des bateleurs, qu'ils aient lieu dans le cadre raffiné des palais ou dans les rues boueuses. Quelques rites religieux hasardeux, qui rendent notamment hommage à Avandra ou à Kord, exigent des talents d'acrobate. La maîtrise du corps fait partie intégrante de nombreuses philosophies d'éducation et l'art de l'acrobatie est parfait pour cultiver le dynamisme et le sens de l'équilibre. Quant aux voleurs et aux cambrioleurs, ils utilisent l'acrobatie dans le cadre de leur métier. Il est facile de trouver à se former à cet art largement reconnu, et de jeunes enfants peuvent atteindre un haut niveau de maîtrise avant même d'avoir atteint l'adolescence.

L'intérêt de ces capacités sur un champ de bataille ne doit pas non plus être sous-estimé. Un combattant qui est habile acrobate peut se déplacer comme nul autre. L'utilisation ingénieuse de ce talent offre des avantages que d'autres guerriers ne peuvent obtenir et permet à l'acrobate d'éviter de se faire coincer. Le déplacement devient plus rapide et plus aisé car l'acrobate se sert de tout son corps au lieu de s'en remettre uniquement à ses jambes et à ses pieds. Les raisons pour lesquelles certains entraînements martiaux incluent l'apprentissage de l'acrobatie sont donc évidentes.

Il est tout aussi évident que l'aventurier a encore plus d'utilité à connaître l'acrobatie que n'en a un guerrier ou un soldat. Les explorateurs affrontent régulièrement des périls qu'il est plus facile de vaincre avec de l'agilité, un sens de l'équilibre et une bonne maîtrise de son corps. Plus d'un chercheur de trésor doit sa vie et son intégrité physique à son entraînement appliqué dans l'art de l'acrobatie.

Dire tout cela de vous relève de l'euphémisme grossier. Peu importe que vous ayez appris ce talent dans une académie, grâce à une tradition familiale ou que vous vous soyez formé sur le tas. Vous avez fait de l'acrobatie non seulement une forme d'art, mais également un style de combat à part entière.

Votre talent sidère vos amis comme vos ennemis et vous accomplissez régulièrement des prouesses qui semblent au-delà des capacités humaines. Avec votre audace et votre panache, vous portez des attaques terribles et savez profiter habilement de la plus petite ouverture.

Aptitudes d'acrobate intrépide

Action acrobatique (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous avez droit à une action de mouvement en plus de celle-ci.

Positions acrobatiques (niveau 11) : vous ne conférez pas d'avantage de combat à vos ennemis quand vous êtes en équilibre, quand vous grimpez ou quand vous êtes à terre.

Charge agile (niveau 16) : quand vous commencez une charge, vous bénéficiez d'un +1 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. De plus, après avoir effectué votre charge, vous pouvez entreprendre d'autres actions (s'il vous en reste).

Exploits d'acrobate intrépide

Culbute débridée — Acrobate intrépide Attaque 11

Vous vous jetez en avant avec un dynamisme tout acrobatique pour infliger une vilaine blessure, mais vous vous retrouvez momentanément déséquilibré.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère, et devez charger et utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible jouit d'un avantage de combat contre vous jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Cascade parfaite — Acrobate intrépide Utilitaire 12

Votre concentration et les longues heures d'entraînement font toute la différence.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un +5 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme.

Final théâtral — Acrobate intrépide Attaque 20

Vous enfoncez profondément votre lame dans le corps de votre ennemi blessé, tout en sachant que vous lui gardez une mauvaise surprise en réserve.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] ✗ modificateur de Dextérité dégâts, ou 6[A] + modificateur de Dextérité dégâts si la cible ou vous-mêmes êtes en péril.
Effet : si cette attaque ne fait pas tomber la cible à 0 point de vie, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps assortie d'un +5 au jet d'attaque ou dépenser une récupération.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Bretteur désinvolte

« Avec une tête comme la tienne, pas étonnant que ta mère me préfère à toi ! »

Prérequis : voleur

La vie est trop courte pour qu'on la prenne au sérieux. Chaque ombre cache un danger et un ennemi attend derrière chaque porte. Ceux qui passent leur temps à penser à tous les malheurs qui peuvent arriver ne quittent jamais leur maison.

Au lieu de vous tordre les mains d'angoisse, vous avez jeté aux orties toutes vos inquiétudes et adopté une attitude insouciante. Bien sûr, certains disent qu'à mener une vie aussi décadente vous finirez dans les Neuf Enfers à attiser les charbons. Mais au final, qui est le plus heureux : vous et votre vie libertine et aventureuse ou le forçat plein de préjugés qui frissonne sous ses couvertures ?

Par un certain côté, vous êtes un séducteur. Les autres trouvent du charme à vos traits d'esprit et vos bravades. Mais vous êtes également irrévérencieux, irresponsable et téméraire. Pire encore, vous ne savez pas quand il faut la boucler. Qu'il s'agisse de raconter une blague au beau milieu de funérailles solennelles ou d'insulter copieusement un démon, vous ne pouvez pas vous empêcher de semer la pagaille. Vous savez au plus profond de vous-même que la vie serait plus facile si vous vous contrôliez un peu, mais qu'y aurait-il de drôle à cela ?

Lorsque vous êtes confronté à une menace sérieuse, votre maîtrise du combat se révèle. Votre langue et vos expressions physiques deviennent des instruments de dérision. Vous accompagnez vos exploits d'insultes mordantes et de mépris, aiguillonnant vos ennemis pour qu'ils perdent patience et commettent des erreurs. Quand un ennemi vous donne une ouverture, vous en profitez avec talent. À la fin du combat, vous toisez triomphalement l'ennemi vaincu, montrant une nouvelle fois que vous êtes bien le plus grand insensé que la terre ait jamais porté.

Aptitudes de bretteur désinvolte

Action incorrigible (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, les ennemis subissent un -2 aux jets d'attaque contre vous jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Adversaire courroucé (niveau 11) : les ennemis marqués par toute créature autre que vous subissent un -2 aux jets d'attaque contre vous (en plus du malus découlant de la marque). Les ennemis que vous avez marqués confèrent un avantage de combat à vos alliés.

Opportuniste indigne (niveau 16) : quand un allié réussit un coup critique contre un ennemi qui vous est adjacent, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre celui-ci dans le cadre d'une réaction immédiate.

Exploits de bretteur désinvolte

Estocade cuisante Bretteur désinvolte Attaque 11

Vous vous riez de votre adversaire en paroles ou en gestes, tout en lui portant une attaque cinglante.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est marquée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, la cible subit contre vous un -2 aux jets d'attaque, mais bénéficie également contre vous d'un +5 aux jets de dégâts.

Dérobade moqueuse Bretteur désinvolte Utilitaire 12

Un style de combat moqueur déstabilise les adversaires.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, à chaque fois que vous touchez un ennemi contre lequel vous jouissez d'un avantage de combat, vous pouvez vous décaler de 1 case ou faire glisser l'ennemi de 1 case.

Assaut dédaigneux Bretteur désinvolte Attaque 20

Vos manières méprisantes mettent votre adversaire sur la défensive, ce qui vous permet d'exécuter un enchaînement mordant.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Charisme contre Volonté
Réussite : la cible est affaiblie et ralentie (sauvegarde annule les deux).
Échec : la cible est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible. Cette dernière est marquée jusqu'à la fin de la rencontre, jusqu'à ce que vous soyez inconscient ou jusqu'à ce qu'une autre marque vienne supplanter celle-ci.
Attaque secondaire : Dextérité contre Réflexes. Si l'attaque principale a touché, vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Crochet funeste

« Te voilà pris dans ma toile d'ombres, misérable petit insecte. À présent, il est temps pour toi de mourir. »

Prérequis : drow, voleur

Leurre ta proie afin de gagner un avantage tactique. Frappe sans être vu. Tue sans laisser à ton adversaire l'occasion de riposter. Ne te contente pas de trancher un membre quand tu peux couper une tête. Récompense tes ennemis d'une mort si épouvantable que tous les autres craindront de t'affronter. Survis pour combattre à nouveau. Ces préceptes font partie des lois de la guerre des drows, enseignées aux jeunes gens pour leur permettre de survivre dans leur société cruelle.

Les drows sont réputés pour leurs massacres, n'hésitant pas à tuer ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Un nombre incalculable de gens ont subi la cruelle morsure du fouet d'une prêtresse drow ou la vile magie d'un sorcier drow. Des esclaves innombrables ont vécu et sont morts au gré des volontés capricieuses et perverses de leurs maîtres drows. C'est de ce monde que vous êtes issu et, comme tant d'autres avant vous, vous avez trouvé refuge dans les arts mortuaires. Vous avez appris les rudiments du combat parmi vos frères du même âge. Vous avez maîtrisé le style de combat du guerrier drow, épée et arbalète, pour améliorer votre position au sein de votre peuple. Mieux vaut être un tueur talentueux qu'un esclave ou une victime sacrificielle.

Peut-être avez-vous découvert les tromperies et les demi-vérités de la société drow et supporté les mensonges de la Reine Araignée jusqu'à ce que vous n'en puissiez plus. Peut-être qu'une guerre intestine entre maisons drows vous a privé de tous vos alliés dans l'immense Outreterre. Vous avez laissé votre passé derrière vous. Séparé de votre terre natale, vous avez rejoint d'autres vagabonds et continué votre entraînement. Vous avez cherché à devenir la mort incarnée et y êtes parvenu bien au-delà des simples guerriers de votre peuple.

BETH TROTT

Aptitudes de crochet funeste

Action sournoise du crochet (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque contre une cible qui vous confère un avantage de combat, vous pouvez infliger vos dégâts d'attaque sournoise même si vous les avez déjà infligés au cours de ce round.

Assassin arachnéen (niveau 11) : vous infligez un dé supplémentaire de dégâts d'attaque sournoise contre une cible qui ne pouvait pas vous voir au début de votre tour de jeu.

Présence sinistre (niveau 16) : lorsque vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie, choisissez un nouvel ennemi situé dans un rayon de 5 cases. Vous jouissez d'un avantage de combat contre celui-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de crochet funeste

Frappe de la toile et du croc Crochet funeste Attaque 11

Avec une précision phénoménale, vous plantez votre adversaire à l'aide de votre lame et décochez un carreau en même temps.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète et une lame légère.
Cibles : une ou deux créatures.
Attaque : Dextérité contre CA (corps à corps ou distance), deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque.
Spécial : l'utilisation de ce pouvoir ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Feinte de l'araignée Crochet funeste Utilitaire 12

Vous feintez, et votre adversaire surpris vous laisse passer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : une créature prise dans l'explosion que vous voyez
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un +5 à la CA contre les attaques d'opportunité de la cible.

Pointe venimeuse Crochet funeste Attaque 20

Vous utilisez votre pouvoir de fée maléfique pour infliger une blessure profonde et toxique.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale, poison
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Dextérité contre Vigueur
Réussite : la cible est affaiblie et subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Égorgeur

« Cela va te faire beaucoup plus mal qu'à moi. »

Prérequis : voleur, formation en Intimidation

Le monde ne manque pas de persécuteurs. Dans chaque village, dans chaque quartier sévit une brute avec plus de muscles que de cervelle, et moins d'estomac qu'elle veut bien le prétendre. Chaque gang dispose d'un gros bras pour faire le sale boulot. Il faut cependant plus qu'une nature vicieuse et un caractère insensible pour s'élever au-dessus de la masse des simples brutes.

À la différence de ces voyous qui au fond sont souvent des lâches, votre visage endurci n'est pas qu'un masque. Vous avez les moyens et les tripes nécessaires pour mettre vos menaces à exécution. Pour vous, l'intimidation est simplement un avertissement honnête, l'augure de ce qui attend ceux qui se mettent en travers de votre route.

Comme beaucoup d'êtres comme vous, vous avez peut-être commencé par un parcours criminel ou appris à vous en sortir à la difficile école de la rue. Cet environnement malsain vous a enseigné à survivre. La réputation selon laquelle vous réservez un sort peu enviable à vos ennemis vous a progressivement permis d'éviter des combats d'un regard glacial. Pour quelques-uns d'entre vous, un entraînement formel comme interrogateur ou espion vous a enseigné comment utiliser la peur et la douleur pour parvenir à vos fins. En tout cas, la peur est aussi utile au combat qu'en dehors.

Vous en êtes arrivé à la sinistre conclusion selon laquelle la plupart des interactions se résument à savoir qui va prendre le dessus. Si l'autre gars pense que vous pouvez lui faire du mal et que vous le ferez si nécessaire, les discussions ont beaucoup plus de chances de se dérouler selon vos souhaits.

Si la discrétion et le subterfuge ont leur utilité, le combat n'a rien de subtil. Vous préférez les techniques qui ébranlent vos ennemis. Un adversaire traumatisé, effrayé ou en colère a plus de chances de commettre une erreur. En poussant l'ennemi dans ses retranchements par votre brutalité (exercée parfois avec une joie perverse), vous faites de vous-même une cible. Puis vos alliés et vous exploitez ces faux pas pour prendre l'avantage.

Aptitudes d'égorgeur

Courage pervers (niveau 11) : lorsque vous touchez avec une attaque s'accompagnant du mot-clé désarçonnant et que vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Promesse de souffrance (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, les attaques que vous effectuez s'accompagnent du mot-clé désarçonnant.

Marque de l'égorgeur (niveau 16) : lorsque vous touchez avec une attaque s'accompagnant du mot-clé désarçonnant et que vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, vous pouvez choisir de marquer celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez également d'un bonus aux jets de dégâts contre la cible égal à votre modificateur de Charisme.

Exploits d'égorgeur

Rappel douloureux — Égorgeur Attaque 11

Vous frappez votre adversaire une fois de plus, au cas où il aurait oublié que c'est vous le boss.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature que vous avez touchée durant votre tour de jeu précédent
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Ruffian impitoyable : vous faites glisser la cible de 1 case.

Menace implicite — Égorgeur Utilitaire 12

Vous avez un air menaçant même quand vous faites l'effort d'être poli.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux tests d'Intimidation égal à votre modificateur de Force.

Frappe cruelle — Égorgeur Attaque 20

La cruauté de votre attaque fait reculer vos adversaires.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Effectuez une attaque secondaire, qui s'accompagne du mot-clé terreur.
Cible secondaire : chaque ennemi situé dans un rayon de 1 case
Attaque secondaire : Charisme contre Volonté
Réussite : la cible secondaire s'éloigne de vous de 1 case.
Échec : demi-dégâts, et pas d'attaque secondaire.

Héraut de Reine Corneille

« Tous les êtres sont destinés à mourir un jour. Et c'est ma mission d'y veiller. »

Prérequis : voleur, doit vénérer Reine Corneille

Le passage de vie à trépas est une route sacrée sur laquelle tous les êtres vivants sont des pèlerins. Toutes les créatures font leur premier pas sur cette route à la naissance. Quand l'heure fixée par le destin arrive, chacune s'engage dans cet inconnu qui l'attend au-delà de la route visible et limitée de la vie. Il en a toujours été ainsi, et il doit toujours en être ainsi. Telles sont les vérités de Reine Corneille.

Pourtant certains n'empruntent pas la bonne route. Des mortels impudents défient l'ordre naturel en évitant l'heure légitime de leur mort. Certains utilisent pour cela la magie ou d'autres moyens, dont le plus courant consiste à devenir un mort-vivant.

Les morts-vivants ne sont pas en eux-mêmes une offense à Reine Corneille. Toutefois, les morts ramenés à une parodie de vie en raison d'une magie malfaisante méritent d'être détruits, tout comme ces morts-vivants qui défient la mort véritable en servant d'autres entités telles qu'Orcus ou Vecna. Quelques âmes audacieuses réussissent à éluder la mort sans pour autant blasphémer les édits de Reine Corneille, mais même pour eux l'heure du trépas arrive un jour.

Il est du devoir de ceux qui servent Reine Corneille de terrasser les orgueilleux, de leur montrer que tous sont égaux devant la mort. Dans les temples où Reine Corneille est la divinité principale, le clergé apporte formation et soutien à ceux qui veulent devenir les instruments de mort de la déesse. Des cultes se forment autour de l'idéal du meurtre juste, de l'idée de devenir des hérauts de la mort. Les gens du peuple ont entendu parler des hérauts de Reine Corneille et évoquent leur mission quand une fin brutale vient frapper l'orgueilleux, le malfaisant ou celui qui était devenu un mort-vivant.

Vous vous êtes entraîné avec acharnement pour devenir un instrument dans les mains glaciales de Reine Corneille. Peut-être avez-vous pris cet engagement de vous-même, ou peut-être êtes-vous affilié à la hiérarchie terrestre du clergé de Reine Corneille. L'origine de votre lien à la maîtresse de l'hiver ne fait pas de différence. Messager de la destinée, vous savez que chaque adversaire qui tombe sous vos coups a rencontré le sort qui lui était échu.

Aptitudes de héraut de Reine Corneille

Action meurtrière (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque de base de corps à corps contre un ennemi adjacent qui est en péril ou s'accompagne du mot-clé mort-vivant, vous bénéficiez d'un +2 au jet d'attaque.

Rites funèbres (niveau 11) : vous gagnez le talent Lanceur de rituels ainsi qu'une formation en Religion. Vous bénéficiez également d'un +4 aux jets de sauvegarde contre la mort.

Héraut radiant (niveau 16) : à chaque fois que vous infligez des dégâts d'attaque sournoise, vous pouvez en faire des dégâts radiants.

RON LEMEN

Pouvoirs de héraut de Reine Corneille

Coup du sort Héraut de Reine Corneille Attaque 11

Vous voyez les fils de la destinée qui tissent l'existence de votre adversaire, et vous les tranchez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible est en péril quand vous effectuez cette attaque ou qu'elle s'accompagne du mot-clé mort-vivant, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires et vous ajoutez un dé aux dégâts d'attaque sournoise infligés avec cette attaque.

Voile de la mort Héraut de Reine Corneille Utilitaire 12

Vous êtes proche de la mort et la bénédiction de Reine Corneille vous donne l'allure d'un esprit.

Quotidien ✦ divine
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous met en péril.
Effet : vous devenez invisible et immatériel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Présage de mort Héraut de Reine Corneille Attaque 20

Votre coup impitoyable atteint votre adversaire au plus profond de son être. Il commence alors à comprendre que son existence pourrait s'achever.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si la cible est en péril ou s'accompagne du mot-clé mort-vivant, elle est en fait étourdie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et si la cible est en péril ou s'accompagne du mot-clé mort-vivant, elle est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Maître de guilde

« Moi et mes gars, on peut s'en occuper. Du braquage à l'extorsion, on est tous de la partie. »

Prérequis : voleur, formation en Larcin

Celui qui dit que le crime ne paie pas n'est tout simplement pas assez doué pour y réussir. Pour l'homme organisé et ingénieux, il y a toujours un moyen de se débrouiller.

Les guildes de voleurs sont des groupes criminels qui apparaissent surtout en milieu urbain. Une seule guilde peut contrôler ou influencer des activités illégales comme le meurtre, le chantage, le cambriolage, l'espionnage, le recel de marchandises volées, l'escroquerie, la contrebande, l'usure, le vol à la tire, la piraterie, le racket, le vol, l'intimidation, etc. Une guilde peut aussi avoir des activités légales qui peuvent être de véritables entreprises commerciales, une simple couverture pour ses activités illégales, ou encore un moyen de contrôler le flot des rumeurs et des nouvelles. De nombreuses guildes de voleurs sont par exemple impliquées dans la mendicité, dans le milieu des chasseurs de primes ou des mercenaires, dans le jeu, la prostitution, le transport de marchandises, et même le nettoyage des rues ou l'éclairage public.

Comme les affaires d'une guilde peuvent être diverses et qu'elle a souvent des problèmes avec les autorités et les gangs rivaux, elle doit diviser ses intérêts lucratifs entre différents centres de contrôle. Ces centres ont des patrons, qui répondent devant leurs supérieurs dans l'échelle de commandement. Les guildes ont donc des hiérarchies complexes, des répartitions claires de l'autorité et des codes de conduite qui peuvent exiger dans certains aspects un respect absolu de la loi. Un maître de guilde dirige généralement une partie des activités de la guilde, et certaines guildes disposent d'un grand maître qui supervise l'ensemble.

Vous êtes peut-être un véritable maître de guilde, ou alors vous avez grandi au sein de la pègre et vous y connaissez en affaires louches et en bagarre. Votre expérience fait que vous êtes capable de diriger une équipe de criminels dans des opérations ou au combat. Vous êtes un tirailleur de talent qui sait comment s'y prendre pour faire un boulot proprement tout en motivant ses hommes par sa « gestion pragmatique ».

Aptitudes du maître de guilde

Action du maître de guilde (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, au lieu de déduire ce point d'action de votre total, vous pouvez le déduire du total d'un allié consentant que vous voyez. De même, tant que vous êtes consentant et conscient, un allié qui vous voit peut déduire un point d'action de votre total au lieu de le déduire du sien quand il utilise un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire. La limite normale du nombre de points d'action pouvant être dépensés au cours d'une rencontre s'applique toujours.

À chaque fois que vous dépensez le point d'action d'un allié pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un +2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Équipe de malfrats (niveau 11) : les alliés situés dans un rayon de 5 cases bénéficient d'un +2 aux tests de Discrétion et de Larcin.

Connivence (niveau 16) : tout allié qui prend un adversaire en tenaille avec vous bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts de corps à corps égal à votre modificateur de Charisme.

Exploits de maître de guilde

Matraquage de la guilde Maître de guilde Attaque 11

Vous frappez votre adversaire, et votre ami en profite pour attaquer à son tour.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et un allié adjacent à la cible effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre. Si l'allié touche et qu'il jouit d'un avantage de combat, son attaque inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Indications sournoises Maître de guilde Utilitaire 12

Avec une synchronisation minutieuse, vous aidez un allié à manœuvrer habilement.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : une attaque rate un allié situé dans un rayon de 5 cases.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : la cible peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

Repositionnement habile Maître de guilde Attaque 20

Votre attaque crée l'occasion parfaite pour votre équipe de se replier, ou de changer le cours de la bataille.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis vous et chaque allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Charisme.
Échec : demi-dégâts, et vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Charisme.

Maître espion

« J'ai vu des choses que tu n'aurais jamais voulu que je voie, surpris des murmures que tu ne destinais qu'à tes conspirateurs. J'en sais suffisamment pour causer ta perte. »

Prérequis : voleur

Dans les salles des palais, sur le champ de bataille, et même parmi ceux qui cherchent à retrouver des trésors perdus, un renseignement fiable est roi. Ceux qui disposent d'informations ont un avantage sur leurs alliés et sur leurs ennemis, et savent facilement reconnaître les uns des autres. C'est pourquoi les personnes habiles pour ce qui est de déterrer des secrets ne manquent jamais de travail ni de raisons d'aiguiser leurs talents. Ces agents apprennent à déguiser leurs véritables intentions et à masquer leurs traces tout en se concentrant sur leurs objectifs. La moindre erreur peut être synonyme de mort.

Il y a longtemps de cela, vous avez appris à pénétrer dans des endroits où vous n'étiez pas le bienvenu. Aucun secret n'est à l'abri de votre habileté et de votre ruse. Le subterfuge est votre spécialité. Vous savez comment percer au mieux les intentions de vos ennemis et vous travaillez sous couverture avec la plus grande aisance. La plupart de vos ennemis ne sont jamais conscients que vous vous trouvez parmi eux et vous vous arrangez toujours pour utiliser cette ignorance à leur détriment.

Aptitudes de maître espion

Action camouflée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous disposez d'un camouflage à la fin de cette action. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous disposez d'un camouflage et ne subissez aucun malus aux tests de Discrétion pour vous déplacer de plus de 2 cases ou courir.

Bluff mortel (niveau 11) : vous pouvez effectuer un test de Bluff pour jouir d'un avantage de combat contre un ennemi adjacent au prix d'une action mineure au lieu d'une action simple (cf. page 183 du *Manuel des Joueurs*). Si vous remportez le test contre le test d'Intuition de l'ennemi, ce dernier confère un avantage de combat à vos alliés et vous-même jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Agent double (niveau 16) : une fois par rencontre, quand un ennemi que vous voyez vise un de ses alliés avec un pouvoir ou une capacité, vous pouvez choisir de bénéficier des avantages de ce pouvoir ou de cette capacité comme si vous en étiez l'une des cibles.

Exploits de maître espion

Révélation durable — Maître espion Attaque 11

Votre attaque surprise inflige une blessure sanglante à votre ennemi, qui laisse derrière lui une trace facile à suivre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible ne peut pas devenir invisible ni effectuer de tests de Discrétion jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un +5 aux tests d'Intuition et tests de Perception opposés à la cible.

Changement de camp — Maître espion Utilitaire 12

Vos actions rusées instillent le doute : êtes-vous un adversaire ou un allié ?

Rencontre ✦ martiale
Action mineure — **Distance** 5
Cible : une créature
Effet : effectuez un test de Bluff opposé au test d'Intuition de la cible. En cas de réussite, la cible vous considère comme un allié pour ce qui est des effets des auras, des attaques d'opportunité et des pouvoirs jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous attaquiez la cible ou ses alliés.

Atout du maître espion — Maître espion Attaque 20

Votre attaque passe la garde de votre ennemi et votre connaissance de ses tactiques vous permet de garder un temps d'avance.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un -5 aux jets d'attaque contre vous (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque contre vous (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que la cible se déplace, vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre VD ou vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate.

STEVE ELLIS

Poignard volant

« N'importe quel idiot peut poignarder quelqu'un. Mais tuer en lançant des couteaux, ça, ça a du style. »

Prérequis : voleur, talent Arme en main

Pour les gens ordinaires, le lancer de couteaux et de shuriken relève du divertissement ou du sport. Les concurrents lancent leurs couteaux dans le calme et sur des cibles immobiles. À l'extrême, des artistes de fête foraine lancent des couteaux sur une cible mouvante, ou des compétiteurs doivent s'accommoder de quelques verres en trop et de la présence de spectateurs tapageurs.

Il faut être un guerrier d'une trempe particulière pour se spécialiser dans le lancer de lames au beau milieu du combat. Le fracas de l'acier, les explosions de forces magiques et les cris des blessés et des mourants sont des distractions bien pires que les bruits d'une salle de taverne. De plus, l'idée même de jeter une arme semble quelque peu suicidaire. Et pourtant, celui qui maîtrise l'art du lancer de poignards au combat sait combien cette technique peut s'avérer efficace.

Être expert dans cet art exige du sang-froid, du discernement, de la vivacité d'esprit et de corps. Le lanceur doit être assez courageux pour jeter une arme et tenir bon quand l'ennemi prend conscience du danger qu'il représente. Le lanceur doit avoir des sens aiguisés pour déterminer où et quand se déplacer. Par ailleurs, la perception ne sert à rien sans une bonne capacité de jugement pour exploiter les occasions qui se présentent et s'équiper de la bonne variété de lames. Et tout cela n'est guère utile si le lanceur ne possède pas l'agilité ou la vivacité nécessaires pour tirer parti des situations qui se présentent au cours du combat.

Vous êtes un de ces experts dans les armes de jet légères. Assez rapide pour dégainer plusieurs armes d'affilée et pour atteindre une flèche en plein vol, vous n'avez pas grand-chose à craindre quand vous lancez un couteau. Votre talent vous permet de frapper avec une terrifiante précision, de faire rebondir vos projectiles d'une cible sur une autre et d'ouvrir de véritables brèches dans l'armure de l'ennemi. Il paraît même que vous lancez si rapidement que vous êtes capable de toucher chaque cible se trouvant dans votre champ de vision.

Aptitudes de classe de poignard volant

Action du poignard volant (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez également effectuer une attaque de base à distance avec une lame légère au prix d'une action libre.

Précision mortelle (niveau 11) : lorsque vous lancez une lame légère, elle a la propriété critique amélioré.

Lame perce-armure (niveau 16) : la première fois que vous réussissez un coup critique contre une cible avec une attaque à distance utilisant une lame légère, la cible subit un -2 à la CA jusqu'à la fin de la rencontre.

Exploits de poignard volant

Ricochet de lame — Poignard volant Attaque 11

Votre lame blesse un adversaire puis rebondit vers un autre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère ayant la propriété arme de jet légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et un ennemi situé dans un rayon de 3 cases de la cible subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

Déviation fulgurante — Poignard volant Utilitaire 12

Vous suivez de votre œil exercé le vol d'un projectile et le déviez en pleine course.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Distance** arme
Déclencheur : une créature vous touche avec une attaque à distance.
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère ayant la propriété arme de jet légère.
Effet : vous effectuez une attaque de base à distance, en considérant le jet d'attaque de la créature comme la CA de la cible. Si votre attaque touche, l'attaque qui a déclenché le pouvoir rate.

Volée de lames — Poignard volant Attaque 20

Vous envoyez une grêle de poignards sur vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Proximité** décharge 5
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère ayant la propriété arme de jet légère.
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Prestelame halfelin

« Je te l'ai déjà dit, mon gars, je suis la plus fine lame du coin. Et non, je ne me vante pas, puisque c'est la vérité. »

Prérequis : halfelin, voleur

Les halfelins ont une longue tradition de maîtrise des lames légères. Outil de survie ou arme de guerre, la simple dague a beaucoup d'atouts en sa faveur. Même un être aussi petit qu'un halfelin peut dissimuler une dague sur lui et compter dessus en cas de pépin. Un petit corps associé à une petite arme, cela donne une plus grande vivacité et une dangerosité accrue par une meilleure chance de réussir des attaques surprises.

Les halfelins ont également une longue tradition d'utilisation des lames légères dans l'art et les spectacles. La sculpture, les tours d'adresse avec des lames, le jonglage avec des dagues, le lancer de couteaux et même des danses avec des lames sont des choses courantes chez les halfelins. Ces activités sont pour eux l'alliance naturelle de leurs capacités physiques avec ces instruments commodes.

Comme pour la plupart des autres aspects de leur existence, les halfelins ont de nombreuses histoires qui expliquent leur propension à utiliser des lames. Parmi ces fables, il y a les aventureuses extraordinaires de Barras Prestelame, dont le surnom est certainement une invention opportune.

La légende de Barras commence à l'époque où, jeune garçon, il nourrissait son clan en chassant le gibier avec pour seules armes son couteau et son intelligence. La légende devient ensuite une saga pleine de fougue sur ce halfelin aventureux qui, en compagnie d'un groupe de personnages tout aussi intrépides, affronte des ogres, des yuan-tis et des monstres encore plus effrayants, avec une langue aussi acérée que sa lame.

RON LEMEN

À la fin, la plupart des récits racontent que Barras se sacrifia pour sauver ses camarades en entraînant un groupe de fomorians dans une chasse folle à travers la Féerie. Les versions les plus noires de la légende disent que l'esprit de Barras est encore prisonnier, gardé par les fées corrompues. Les halfelins préfèrent penser qu'il a quitté ce monde et qu'il siège au côté d'Avandra, tel le compagnon immortel de la déesse.

Vous avez le talent et la réputation grandissante d'un prestelame et votre style de combat rivalise avec celui de votre illustre aïeul. Qui sait, avec le temps, peut-être votre légende finira par dépasser la sienne.

Aptitudes de prestelame halfelin

Action chanceuse (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour regagner l'usage du pouvoir racial *deuxième chance* au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Premier sang (niveau 11) : lorsque vous jouissez d'un avantage de combat en raison de votre aptitude de classe de frappe de la mante, ajoutez +1 à chaque dé de dégâts d'attaque sournoise infligés par l'attaque.

Prestelame suprême (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus aux tests d'initiative égal à votre modificateur de Charisme.

Exploits de prestelame halfelin

Tranche et taille — Prestelame halfelin Attaque 11

Après avoir infligé deux entailles profondes, vous détalez pour vous mettre hors de portée.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA, deux attaques
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts par attaque.
Effet : si vous jouissez d'un avantage de combat contre la ou les cibles de l'attaque, vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD et devez finir dans un espace qui n'est pas adjacent à une cible de l'attaque.

Escampette du prestelame — Prestelame halfelin Utilitaire 12

Votre incroyable vivacité fait qu'il est impossible de vous frapper efficacement.

Quotidien ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD, et toutes les attaques ne vous infligent que des demi-dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Vivacité du prestelame — Prestelame halfelin Attaque 20

Vous vous déplacez rapidement, votre dague prête à riposter.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : quand un ennemi adjacent effectue une attaque d'opportunité contre vous, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps avec une lame légère au prix d'une action libre. Tant que persiste ce pouvoir, vous ne pouvez effectuer cette attaque qu'une fois par round.

Sicaire

« Tuer est ma spécialité. »

Prérequis : voleur

Certains individus sont de véritables tueurs nés. Ce penchant peut être canalisé de bien des façons, aussi nombreuses qu'il y a de raisons pour lesquelles on tue son prochain. Certains tuent pour une religion ou un credo, d'autres pour le pouvoir ou l'influence, d'autres encore pour l'argent, la vengeance, la gloire, ou simplement parce qu'ils aiment ça. En général, ceux qui ont un talent pour le meurtre se lancent dans des professions violentes, comme celle de soldat ou de garde municipal, de gladiateur ou d'assassin. Un petit nombre d'entre eux, pour des raisons qui leur sont propres, se font une carrière de tueur de monstres.

Tuer est une sale besogne, quelle que soit la personne ou la créature qui finit six pieds sous terre. Personne ne va à la tombe le cœur léger. Les méthodes indirectes, comme le poison, peuvent parfois s'avérer utiles, tout comme les techniques furtives. Sinon, la confrontation directe et sanglante reste le seul moyen de faire le boulot.

Curieusement, de nombreux tueurs en herbe pensent que le combat a ses règles. En ce qui vous concerne, vous voyez les choses différemment : dans la bataille, le fair-play, l'honneur et la pitié sont bons pour les imbéciles. Combattre, c'est danser avec la mort et faire en sorte de compter parmi ceux à rester debout quand la musique s'arrête. Cette « philosophie » vient peut-être de vos années d'entraînement pour devenir assassin ou mercenaire. Bien sûr, la vie d'aventurier est pleine de leçons allant dans le même sens : tuer ou être tué.

Lorsque vous commencez un combat, vous prenez un court instant pour jauger vos adversaires. Après cela, il n'est plus question que d'un bain de sang. Si quelqu'un a le courage de vous attaquer, vous le lui faites payer pour que les autres y réfléchissent à deux fois avant de vous affronter. Personne ne vous échappe, à moins que votre adversaire n'ait la capacité de vous neutraliser ou que vous le laissiez partir afin qu'il raconte partout vos prouesses.

Quelle que soit la façon dont vous avez acquis vos talents, ils sont en accord avec votre brutalité naturelle. Et comme le prouve le regain d'énergie dont vous bénéficiez parfois en brutalisant vos adversaires, vous trouvez au moins un certain plaisir à faire votre travail.

Aptitudes de sicaire

Pas de répit (niveau 11) : les ennemis qui vous sont adjacents subissent un -2 aux jets de sauvegarde.

Action meurtrière (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un +2 à chaque dé de dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Avantage déloyal (niveau 16) : lorsque vous touchez un ennemi en péril avec une attaque de corps à corps, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Force ou de Charisme (au choix).

RON LEMER

Exploits de sicaire

Coup d'essai — Sicaire Attaque 11

Votre attaque sert juste à jauger votre adversaire, mais ce que vous voyez vous donne confiance et votre ennemi marque un temps d'arrêt.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous gagnez 10 points de vie temporaires. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, vous ajoutez votre modificateur de Force ou de Charisme (au choix) aux dégâts infligés ainsi qu'aux points de vie temporaires gagnés.

Mise à mort sanglante — Sicaire Utilitaire 12

Vous achevez votre adversaire avec une brutale efficacité et aucun autre ennemi ne veut avoir affaire à vous.

À volonté ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie.
Effet : chaque ennemi qui vous voit subit un -2 aux jets d'attaque contre vous jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Assaut du sicaire — Sicaire Attaque 20

La blessure que vous infligez à votre ennemi est comme une signature qui dit qu'il est à vous.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Tant que la cible ne réussit pas à se sauvegarder contre ces dégâts continus, vous pouvez vous décaler de 1 case vers elle au prix d'une action mineure.

Tireur embusqué

« À toi de me dire : il vaut mieux vaincre grâce à un tir discret ou perdre en s'étant rapproché au plus près ? »

Prérequis : voleur, formation en Discrétion

L'avantage qu'il y a à prendre l'initiative sur l'ennemi est largement reconnu, tout comme celui d'éliminer des cibles importantes avec un minimum de risques. Personne n'est meilleur dans l'exécution de ces tâches qu'un tireur d'élite expérimenté, et son arme de prédilection est l'arbalète.

Les nations et les groupes de mercenaires entraînent des soldats spécialisés dans cet usage spécifique de l'arbalète, mais c'est aussi le cas d'organisations criminelles. Ces soldats sont essentiellement des assassins qui savent utiliser leur arbalète pour tuer à distance sans se faire repérer. Les nains reconnaissent tout particulièrement la valeur de ce talent, qui constitue une exception notable dans leurs tactiques guerrières généralement simples et directes. Cette race produit donc des tireurs embusqués de grand talent.

Ces tireurs d'élite ne reculent pas devant un combat normal. Mais ils savent que la reconnaissance du terrain et un plan d'action, associés à la capacité à frapper à grande distance sans se faire voir, représentent de grands atouts en situation d'affrontement. Une bonne embuscade laisse l'ennemi affaibli et en proie à la confusion, ce qui donne à tout assaut à venir une meilleure chance de réussite.

Vous avez choisi de développer vos talents en ce sens. Vous préférez frapper depuis votre cachette d'un tir bien ajusté, rester dissimulé durant l'affrontement et aider vos alliés en éliminant des ennemis sans même vous faire remarquer. L'arbalète de poing est votre arme favorite.

De votre point de vue, le tir embusqué est la tactique suprême et le son d'un carreau qui trouve sa cible représente le doux bruit de la victoire. Vous êtes capable de descendre une sentinelle d'un seul tir, ou de forcer vos ennemis à courir se mettre à couvert. Si vous ratez votre cible, cela n'a guère d'importance. Vous pouvez disparaître dans l'ombre jusqu'à ce qu'une nouvelle chance de tirer s'offre à vous.

Aptitudes de tireur embusqué

Action du tireur embusqué (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque de base à distance et que vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible de cette attaque, vous pouvez ajouter vos dégâts d'attaque sournoise même si vous avez déjà infligé des dégâts d'attaque sournoise durant ce round. Si l'attaque touche, vous pouvez vous décaler de 1 case.

Maître arbalétrier (niveau 11) : vous ajoutez 5 cases à la portée normale et 10 cases à la portée longue de toute arbalète que vous utilisez. Considérez l'arbalète de poing comme une arme secondaire, et toute arbalète ayant la propriété rechargement (mineure) comme ayant à la place la propriété rechargement (libre).

Combattant polyvalent (niveau 16) : lorsque vous tenez une arme de corps à corps dans la main principale et une arbalète de poing dans la main non directrice, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité en attaquant avec votre arbalète de poing.

Exploits de tireur embusqué

Carreau surprenant — Tireur embusqué Attaque 11

Votre tir bien placé venu de nulle part stupéfie votre ennemi.

Rencontre * **arme, martiale**
Action mineure **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si vous êtes caché vis-à-vis de la cible au moment où vous effectuez cette attaque, celle-ci est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Tireur invisible — Tireur embusqué Utilitaire 12

Ils voient votre attaque mais sont incapables de dire d'où elle vient.

À volonté ✦ **martiale**
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous ratez une attaque à distance alors que vous êtes caché.
Effet : si vous disposez d'un abri ou d'un camouflage, vous restez caché. Vous pouvez également vous décaler de 1 case.

Tir inattendu — Tireur embusqué Attaque 20

Votre carreau traverse le champ de bataille et provoque la panique chez vos ennemis.

Quotidien ✦ **arme, martiale**
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire accompagnée du mot-clé terreur.
Cible secondaire : la cible principale et chaque ennemi que vous voyez situé dans un rayon de 3 cases de celle-ci
Attaque secondaire : Dextérité contre Volonté
Réussite : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible secondaire subit un -2 aux jets d'attaque et confère un avantage de combat à vos alliés et vous-même.

Traqueur diabolique tieffelin

« Les manifestations des plus noires flammes de l'enfer m'entourent, mais tu vas bientôt découvrir par toi-même à quoi ressemble le véritable brasier de l'enfer. »

Prérequis : tieffelin, voleur

La puissance surnaturelle est présente dès la naissance chez les tieffelins en raison de leurs liens du sang avec les diables et leur sombre histoire. Dans sa forme latente, ce pouvoir donne de la force aux ripostes du tieffelin contre ceux qui l'ont attaqué. Mais l'histoire a montré qu'un tieffelin qui le désire peut aller puiser en lui davantage de puissance et la manifester de différentes façons.

Les manières de manifester ce pouvoir reflètent la nature des diables et de leur monde. Quand les mortels parlent des Neuf Enfers, ils pensent aux flammes, aux vapeurs toxiques et à la fureur incendiaire des fiélons, mais la vérité est plus complexe. Les enfers abritent aussi glace, tempêtes et ombres, y compris des combinaisons de ces différents éléments, mélanges étranges et surnaturels qui produisent des curiosités comme du feu qui n'émet pas de lumière.

Certains tieffelins préfèrent être à la hauteur de leur réputation et agissent dans la colère et les flammes, suscitant la peur en jouant le rôle de diables. Mais ils manquent de subtilité, qui est la meilleure arme d'un diable, et ne comprennent pas que ce sont les choses qu'ils ne peuvent pas voir qui effrayent le plus les mortels.

En puisant dans les ténèbres qu'il a au fond de lui, des ténèbres issues des enfers, un tieffelin peut glaner de surprenants pouvoirs. Il est mesure d'obscurcir les sens, de voir malgré l'obscurité et l'invisibilité, et de brûler la chair sans produire la moindre lumière.

RON LEMEN

Vous savez tout cela, car vous avez appris à invoquer les ténèbres qui enveloppent votre âme. En les associant à vos talents guerriers, vous devenez un être terrifiant dans les salles obscures souterraines, dans les ruelles sombres des villes ou dans la noirceur d'une nuit sans lune. Et quand la lumière parvient à vous trouver, vous l'obscurcissez sous les yeux de vos adversaires. Un jour viendra où les ombres que vous convoquez seront capables de brûler vos ennemis comme un sombrefeu d'un autre plan.

Aptitudes de traqueur diabolique tieffelin

Ombres infernales (niveau 11) : lorsque vous disposez d'un camouflage ou d'un camouflage total, vous bénéficiez d'un +1 à toutes les défenses.

Action du traqueur diabolique (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour disposer d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Courroux obscur (niveau 16) : votre pouvoir racial *courroux infernal* vous confère également un avantage de combat pour votre prochain jet d'attaque contre un ennemi qui vous a touché depuis votre tour de jeu précédent.

Exploits de traqueur diabolique tieffelin

Coup enténébrant — Traqueur diabolique tieffelin — Attaque 11

Vous disparaissez aux yeux de celui que vous frappez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous devenez invisible pour la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Œil du diable — Traqueur diabolique tieffelin Utilitaire 12

Vous puisez dans votre héritage diabolique pour obtenir une vue perçante.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure — **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de la vision dans le noir et de la capacité de percevoir les créatures et objets invisibles comme s'ils étaient visibles.

Bourrasque de sombrefeu — Traqueur diabolique tieffelin — Attaque 20

Un brasier ténébreux enveloppe vos ennemis et masque votre silhouette.

Quotidien ✦ arme, feu, martiale
Action simple — **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Effet : vous êtes invisible pour les cibles jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

CHAPITRE 5

Options martiales

À Dungeons & Dragons, le plaisir de jeu est souvent lié au nombre d'options disponibles. Ce chapitre s'applique à vous fournir plus de possibilités pour personnaliser votre personnage martial. Outre quelques exceptions (notamment les talents de multiclassage), ces options ne concernent que ce type de PJ.

- **Nouveaux talents :** comme dans le *Manuel des Joueurs*, ce chapitre présente les talents classés par échelon. Que vous soyez un maître de guerre cherchant à parfaire sa *parole inspiratrice*, un voleur désireux d'agrémenter sa nouvelle tactique de ruffian impitoyable, ou tout autre personnage martial souhaitant tirer davantage de profondeur de sa race, vous trouverez ici des dizaines de possibilités.
- **Talents de multiclassage :** si vous avez dans l'idée d'étendre votre palette par le biais d'une classe martiale, cette section du chapitre vous concerne. Même si votre classe principale n'est pas martiale, vous y trouverez un intérêt certain. Ce faisant, vous pouvez également accéder aux voies parangoniques décrites ailleurs.
- **Destinées épiques :** le combattant mythique se présente sous de nombreuses formes. Ces nouvelles destinées épiques élargissent votre horizon (et celui de votre MD) pour préciser votre ascension au statut légendaire.

Talents pour genasi et drows

Quelques-uns des talents de ce chapitre sont conçus pour les personnages genasi et drows (cf. *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*). Si votre campagne ne fait pas intervenir ces deux races, vous pouvez ignorer ces talents.

JEREMY JARVIS

NOUVEAUX TALENTS

Les talents constituent un excellent moyen de singulariser votre personnage. Ceux qui suivent concernent l'aspect martial du jeu, offrant des options intéressantes pour les personnages qui s'y consacrent.

Pour prendre un talent, vous devez remplir les prérequis (le cas échéant). Si jamais vous perdez l'un d'eux (par exemple, si vous utilisez le système d'échange et remplacez par une autre compétence la formation que vous avez suivie dans une compétence demandée par le talent en question), vous ne pouvez plus vous servir de ce talent. Un talent qui affiche une classe comme prérequis n'est accessible qu'aux membres de la classe en question, ce qui inclut les personnages qui l'ont rejointe par le biais d'un talent de multiclassage.

Talents héroïques

Tous les talents de cette section sont accessibles aux personnages qui en remplissent les prérequis, et ce quel que soit leur niveau. Les talents héroïques et les talents de multiclassage sont les seuls que l'on peut prendre si l'on est de niveau 10 ou moins.

Action meurtrière

Prérequis : voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : si vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire alors que vous avez déjà infligé des dégâts d'attaque sournoise durant ce round, vous pouvez infliger les dégâts supplémentaires une seconde fois pendant ce tour de jeu.

Action prédatrice

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : si vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire alors que vous avez déjà infligé des dégâts de traque durant ce round, vous pouvez infliger les dégâts supplémentaires une seconde fois pour ce tour de jeu.

Artificier nain

Prérequis : nain, voleur

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +4 aux tests de Perception visant à trouver les pièges et aux tests de Larcin visant à crocheter les serrures ou désamorcer les pièges.

Assaut de groupe

Prérequis : demi-elfe, guerrier

Avantage : vos alliés bénéficient d'un +1 aux jets de dégâts contre les cibles que vous avez marquées.

Attaque sournoise du casse-cou

Prérequis : humain, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : lorsque vous infligez des dégâts d'attaque sournoise, vous pouvez choisir de bénéficier d'un +2 au jet de dégâts. Si tel est le cas, vous donnez un avantage de combat à tous les ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Audace du chef

Prérequis : halfelin, maître de guerre, aptitude de classe de présence intrépide

Avantage : quand un ennemi jouissant d'un avantage de combat contre vous rate une attaque de corps à corps, vos alliés bénéficient d'un +1 aux jets d'attaque contre lui jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Autorité féerique

Prérequis : éladrin, maître de guerre, aptitude de classe de présence tactique

Avantage : lorsqu'un allié que vous voyez dépense un point d'action pour effectuer une attaque, il peut se téléporter de 1 case avant ou après l'attaque.

Béquille

Prérequis : halfelin, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : lorsque vous touchez un ennemi de taille G ou supérieure et que vous êtes censé lui infliger des dégâts d'attaque sournoise, vous pouvez renoncer à ceux-ci, en échange de quoi la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le recours à cette option compte comme un usage d'attaque sournoise pour le round.

Bête du soupir

Prérequis : drakéide, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'une résistance 5 + la moitié de votre niveau au type de dégâts de votre pouvoir racial *souffle de dragon*.

Bête vengeresse

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque votre proie vous inflige des dégâts avec une attaque, votre compagnon bestial bénéficie d'un +1 aux jets d'attaque et jets de dégâts contre elle jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bivouac sécurisé

Prérequis : Sag 13, rôdeur, formation en Discrétion, Nature et Perception

Avantage : si vous êtes conscient au moment où vous entamez un repos prolongé avec vos alliés, ces derniers bénéficient aux tests de Discrétion et de Perception durant ce repos d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse. Ce bonus persiste jusqu'à la fin du repos prolongé.

Blessure lourde

Prérequis : voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise, aptitude de classe de ruffian impitoyable

Avantage : lorsque vous utilisez un gourdin ou une masse pour effectuer une attaque sournoise qui affaiblit la cible, l'aveugle, l'immobilise ou la ralentit, celle-ci subit un -2 aux jets de sauvegarde contre ces états préjudiciables.

Brutalité d'emblée

Prérequis : voleur, aptitude de classe de brute des bas-fonds, aptitude de classe de frappe de la mante

Avantage : au début d'une rencontre, chaque fois que vous touchez une cible qui n'a pas encore agi, vous la faites glisser de 1 case.

Cabriole

Prérequis : voleur, aptitude de classe d'esthète de l'esquive

Avantage : lorsqu'un pouvoir vous permet de vous décaler, vous pouvez au lieu de cela vous déplacer de cette distance + 2 cases.

Cache-cache

Prérequis : Sag 13, rôdeur, formation en Discrétion

Avantage : lorsque vous disposez d'un abri ou d'un camouflage en extérieur, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 aux tests de Discrétion.

Cerner l'adversité

Prérequis : Sag 15, guerrier

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique contre une cible avec une attaque de corps à corps, vous bénéficiez d'un +2 à toutes les défenses contre les attaques de celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Charge inattendue

Prérequis : Dex 17, guerrier ou voleur

Avantage : lorsque vous effectuez une attaque de charge contre une cible qui vous donne un avantage de combat, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires si vous attaquez avec une lame légère ou une lance.

Chasseur des vents et marées

Prérequis : genasi, rôdeur

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *arpenteur des vents* ou *cours rapide*, ajoutez 2 cases à la distance dont le pouvoir vous permet de vous déplacer.

Collaboration brutale

Prérequis : For 15, drakéide, voleur

Avantage : vous bénéficiez d'un +2 aux jets de dégâts lorsque vous êtes adjacent à au moins un allié.

Compagnon agile

Prérequis : halfelin, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un +2 à la CA contre les attaques d'opportunité.

Lorsqu'une attaque touche votre compagnon bestial, vous pouvez lui faire profiter de votre pouvoir racial *deuxième chance*.

Compagnon dent-de-foudre

Prérequis : nain, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : si vous choisissez un sanglier comme compagnon bestial, ses points de vie maximums augmentent de l'équivalent de votre niveau.

Compagnon féerique

Prérequis : éladrin, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial acquiert l'origine féerique (au lieu de l'origine naturelle) et bénéficie d'un +5 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme.

Lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *éclipse féerique*, votre compagnon bestial peut se téléporter de la même distance que vous.

Compagnon fiélon

Prérequis : tieffelin, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial gagne une résistance au feu égale à 5 + la moitié de votre niveau.

Confiance du vainqueur

Prérequis : Con 15, guerrier

Avantage : lorsque vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps, vous bénéficiez d'un +1 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la rencontre.

Contrôle de l'obscurité

Prérequis : drow, maître de guerre

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *chape d'obscurité*, vous pouvez faire en sorte que la zone soit légèrement ou grandement voilée, et non totalement voilée. Si vous choisissez de réduire ainsi l'intensité des ténèbres, les créatures qui se trouvent à l'intérieur de la chape ne sont pas aveuglées.

Coup vicieux

Prérequis : guerrier ou voleur

Avantage : vous bénéficiez d'un +4 aux jets de dégâts d'arme de corps à corps contre les ennemis surpris.

TALENTS HÉROÏQUES

Toute classe martiale	Prérequis	Avantage
Liberté martiale	Sag 13, toute classe martiale, formation en Endurance	+5 aux jets de sauvegarde contre les états immobilisé et ralenti
Vivacité martiale	Dex 15, toute classe martiale	+2 à l'initiative et décalage rapide au premier tour de jeu

Talent de guerrier	Prérequis	Avantage
Assaut de groupe	Demi-elfe, guerrier	Les alliés gagnent +1 dégât contre votre cible marquée
Cerner l'adversité	Sag 15, guerrier	+2 à toutes les défenses contre une cible touchée par un coup critique de corps à corps
Charge inattendue	Dex 17, guerrier ou voleur	+1[A] dégâts pour les charges avec une lame légère ou une lance
Confiance du vainqueur	Con 15, guerrier	+2 aux jets de sauvegarde après avoir fait tomber un ennemi à 0 pv
Coup vicieux	Guerrier ou voleur	+4 dégâts de corps à corps contre les ennemis surpris
Courroux insistant	Tieffelin, guerrier, défi en combat	Les bonus de *courroux infernal* persistent autant que votre marque
Défense au bouclier	Sag 13, guerrier	+1 à la CA et en Réflexes quand un pouvoir exigeant un bouclier touche
Défense de biais	Humain, guerrier, défi en combat	Les alliés adjacents gagnent +1 en défense contre les ennemis marqués
Défi appuyé	Nain, guerrier, défi en combat	Bonus aux attaques de base de corps à corps égal au modificateur de Sag
Élan d'hast	Dex 15, Sag 15, guerrier	Un ennemi poussé ou glissé avec une arme d'hast se retrouve à terre
Entaille profonde	Con 15, guerrier	L'ennemi subit -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus
Gardien de l'orage	Genasi, guerrier, défi en combat	Inflige des dégâts d'électricité ou de tonnerre lorsque vous utilisez âme d'orage
Laisse d'acier	Dex 15, guerrier	Avec un fléau, vous faites glisser l'ennemi qui se retrouve à terre
Lame du moissonneur	Dex 15, guerrier	Décalez-vous au prix d'une action mineure quand vous terrassez un ennemi
Lames féeriques	Éladrin, guerrier, technique impétueuse	+1 dégât avec une épée longue dans chaque main
Maître du grondement de terre	Genasi, guerrier	Bonus aux jets d'attaque et de dégâts avec *secousse sismique*
Marteau de tonnerre	Con 15, guerrier	L'ennemi subit -2 aux jets de sauvegarde contre les états préjudiciables imposés par un marteau ou une masse
Pierresang naine	Nain, guerrier, vigueur du guerrier téméraire	Ajoutez la moitié de modificateur de Con aux pv temporaires de la vigueur du guerrier téméraire
Précision opportuniste	Sag 13, elfe, guerrier	Conservez *précision elfique* lorsque vous ratez
Rempart halfelin	Halfelin, guerrier	+1 aux jets d'attaque contre les cibles marquées de taille G ou supérieure
Résistance défensive	Con 13, Sag 13, guerrier	+1 à toutes les défenses avec un second souffle utilisé en péril
Résistance offensive	Dex 13, Sag 13, guerrier	+1 au jet d'attaque après usage de second souffle en cas de péril
Souffle de soutien	Con 13, drakéide, guerrier	*Souffle de dragon* donne +1 à l'attaque des pouvoirs fortifiants
Tonus du péril	Con 13, drakéide, guerrier	Les pouvoirs fortifiants confèrent +2 pv temporaires en cas de péril
Vitalité supérieure	Guerrier, formation en Endurance	Les pouvoirs fortifiants confèrent +1 pv temporaire

Talent de maître de guerre	Prérequis	Avantage
Audace du chef	Halfelin, maître de guerre, présence intrépide	Les alliés gagnent +1 aux jets d'attaque contre un ennemi qui vous rate
Autorité féerique	Éladrin, maître de guerre, présence tactique	Un allié peut se téléporter avant ou après son attaque
Contrôle de l'obscurité	Drow, maître de guerre	Modifiez la manière dont *chape d'obscurité* affecte la zone
Courroux compromettant	Tieffelin, maître de guerre	La cible de *courroux infernal* donne un avantage de combat
Esprit intrépide	Drakéide, maître de guerre, présence intrépide	Un allié en péril gagne un bonus supplémentaire de présence intrépide
Ingéniosité supérieure	Maître de guerre, présence ingénieuse	Un allié gagne +2 dégâts et pv temporaires avec présence ingénieuse
Inspiration avisée	Éladrin, maître de guerre	Ajoutez le modificateur d'Int aux pv rendus par *parole inspiratrice*
Inspiration défensive	Humain, maître de guerre	Un allié gagne +1 à toutes les défenses avec *parole inspiratrice*
Inspiration galvanisante	Nain, maître de guerre	Jet de sauvegarde ou pv supplémentaires pour la cible de *parole inspiratrice*
Inspiration salvatrice	Maître de guerre	Un allié gagne un jet de sauvegarde avec *parole inspiratrice*
Inspiration supérieure	Maître de guerre, présence inspiratrice	Un allié gagne +2 pv avec présence inspiratrice
Inspiration tactique	Demi-elfe, maître de guerre, présence inspiratrice	Un allié gagne +1 aux jets d'attaque en dépensant un point d'action
Intrépidité supérieure	Maître de guerre, présence intrépide	Un allié gagne +1 aux jets d'attaque ou en VD avec présence intrépide
Parole inspiratrice supérieure	Maître de guerre	Ajoutez le modificateur de Cha aux pv rendus par *parole inspiratrice*
Partage efficace	Maître de guerre	+1 aux jets d'attaque des attaques que vous conférez
Tactique supérieure	Maître de guerre, présence tactique	Un allié gagne +1 aux jets d'attaque avec présence tactique
Tir précurseur	Elfe, maître de guerre, chef de troupe	Les alliés gagnent +1 aux jets d'attaque à distance contre la cible

TALENTS HÉROÏQUES (suite)

Talent de rôdeur	Prérequis	Avantage
Action prédatrice	Rôdeur, traque	Infligez de nouveau des dégâts de traque avec un point d'action
Bête du soupir	Drakéide, rôdeur, maîtrise des bêtes	Votre bête acquiert une résistance au type de dégâts de votre *souffle de dragon*
Bête vengeresse	Rôdeur, maîtrise des bêtes, traque	Votre bête gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre votre proie
Bivouac sécurisé	Sag 13, rôdeur, formation en Discrétion, Nature et Perception	Vos alliés gagnent un bonus en Discrétion et Perception durant un repos prolongé
Cache-cache	Sag 13, rôdeur, formation en Discrétion	+5 en Discrétion en extérieur lorsque vous disposez d'un camouflage
Chasseur des vents et marées	Genasi, rôdeur	+2 en déplacement avec *arpenteur des vents* ou *cours rapide*
Compagnon agile	Halfelin, rôdeur, maîtrise des bêtes	Votre bête gagne +2 à la CA contre les attaques d'opportunité
Compagnon dent-de-foudre	Nain, rôdeur, maîtrise des bêtes	Les pv de votre sanglier augmentent de votre niveau
Compagnon féerique	Éladrin, rôdeur, maîtrise des bêtes	Votre bête gagne l'origine féerique et d'autres avantages
Compagnon fiélon	Tieffelin, rôdeur, maîtrise des bêtes	Votre bête gagne une résistance au feu
Formation bestiale	Rôdeur, maîtrise des bêtes	Votre bête est formée dans une compétence
Frappe de proximité	Rôdeur	+1 aux jets d'attaque de corps à corps quand personne n'est plus proche de votre cible
Gardien des bêtes	Rôdeur, maîtrise des bêtes	Les attaques contre votre bête provoquent des attaques d'opportunité
Instructeur des bêtes	Rôdeur, maîtrise des bêtes	La bête gagne +2 aux compétences dans lesquelles vous êtes formé
Maître traqueur	Sag 13, rôdeur, formation en Perception	+5 aux tests de Perception pour suivre une piste et au DD pour suivre votre piste
Maîtrise des bêtes drow	Drow, rôdeur, maîtrise des bêtes	Votre bête voit dans votre *chape d'obscurité*
Maîtrise des bêtes elfique	Elfe, rôdeur, maîtrise des bêtes	Votre bête profite de pas assuré et *précision elfique*
Maîtrise des bêtes humaine	Humain, rôdeur, maîtrise des bêtes	Votre bête gagne +1 à toutes les défenses
Opportunité coordonnée	Rôdeur, maîtrise des bêtes	+2 dégâts aux attaques d'opportunité si votre bête est adjacente
Porté par la chance	Halfelin, rôdeur ou voleur	Les ennemis ont plus de mal à vous toucher quand vous courez
Précision brutale	Elfe, rôdeur, traque	L'attaque rejouée de *précision elfique* inflige des dégâts supplémentaires
Traque de groupe	Demi-elfe, rôdeur, traque	Vos alliés gagnent +1 dégât contre votre proie
Visée du chasseur	Rôdeur, traque	Ignorez l'abri et le camouflage de votre proie
Visée du noirfeu	Drow, rôdeur ou voleur	La cible de votre *noirfeu* subit des dégâts supplémentaires

Courroux compromettant

Prérequis : tieffelin, maître de guerre

Avantage : la cible d'une attaque bénéficiant de votre pouvoir racial *courroux infernal* donne un avantage de combat à vos alliés jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Courroux désarçonnant

Prérequis : Cha 15, tieffelin, voleur

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *courroux infernal* en même temps qu'un pouvoir accompagné du mot-clé désarçonnant, le malus qu'impose celui-ci aux jets d'attaque de la cible passe à -4.

Si vous réussissez un coup critique avec cette attaque, vous ne dépensez pas *courroux infernal*.

Courroux insistant

Prérequis : tieffelin, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir racial *courroux infernal* contre un ennemi que vous avez marqué, vous bénéficiez des bonus conférés par *courroux infernal* contre cet ennemi jusqu'à ce que vous ne le marquiez plus.

Défense au bouclier

Prérequis : Sag 13, guerrier

Avantage : lorsque vous touchez avec un pouvoir nécessitant un bouclier, vous bénéficiez d'un +1 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous cessiez d'utiliser le bouclier.

Défense de biais

Prérequis : humain, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un +1 à toutes les défenses contre les créatures que vous avez marquées.

Défi appuyé

Prérequis : nain, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : lorsque vous effectuez une attaque de corps à corps conférée par défi en combat, vous bénéficiez aux jets d'attaque et de dégâts d'un bonus égal à votre modificateur de Sagesse.

Déstabilisation de groupe

Prérequis : demi-elfe, voleur, formation en Intimidation

Avantage : vos alliés bénéficient d'un +1 aux jets d'attaque contre les ennemis qui subissent un malus aux jets d'attaque découlant d'une attaque réussie de votre part avec un pouvoir accompagné du mot-clé désarçonnant.

LAMES FÉERIQUES

Les armuriers éladrins façonnent souvent leurs lames par paire. Il peut s'agir de deux armes identiques, d'une lame lourde et d'une légère, ou encore d'une épée double ; en tout cas, la paire est toujours conçue en harmonie. Mais surtout, l'équilibre de ces armes est tel qu'elles semblent faites pour les mains du porteur.

TALENTS HÉROÏQUES (suite)

Talent de voleur	Prérequis	Avantage
Action meurtrière	Voleur, attaque sournoise	Inflige de nouveau des dégâts d'attaque sournoise avec un point d'action
Artificier nain	Nain, voleur	+4 en Larcin et Perception pour les pièges et les serrures
Attaque sournoise du casse-cou	Humain, voleur, attaque sournoise	Confère un avantage de combat pour des dégâts d'attaque sournoise supplémentaires
Béquille	Halfelin, voleur, attaque sournoise	Ralentit la cible d'une attaque sournoise si elle est de taille G ou supérieure
Blessure lourde	Voleur, attaque sournoise, ruffian impitoyable	L'ennemi subit -2 aux jets de sauvegarde contre les états préjudiciables imposés par un gourdin ou une masse
Brutalité d'emblée	Voleur, brute des bas-fonds, frappe de la mante	Fait glisser les cibles qui n'ont pas encore agi de 1 case
Cabriole	Voleur, esthète de l'esquive	Déplacement rallongé au lieu d'un décalage
Charge inattendue	Dex 17, guerrier ou voleur	+1[A] dégâts pour les charges avec une lame légère ou une lance
Collaboration brutale	For 15, drakéide, voleur	+2 dégâts quand vous êtes adjacent à un allié
Coup vicieux	Guerrier ou voleur	+4 dégâts de corps à corps contre les ennemis surpris
Courroux désarçonnant	Cha 15, tieffelin, voleur	*Courroux infernal* et un pouvoir désarçonnant se combinent pour passer le malus désarçonnant à -4
Déstabilisation de groupe	Demi-elfe, voleur, formation en Intimidation	Les alliés gagnent +1 aux jets d'attaque contre votre ennemi affecté par un pouvoir désarçonnant
Double décoche	Voleur	L'arbalète de poing est considérée comme une arme secondaire et se recharge au prix d'une action libre
Entrée en lice	Voleur, frappe de la mante	+1 à la VD et aux jets d'attaque de corps à corps durant le round de surprise
Épée longue subtile	Éladrin, voleur	L'épée longue est considérée comme une lame légère
Finesse d'embuscade	Tieffelin, voleur	*Courroux infernal* et avantage de combat se combinent pour donner un bonus aux jets d'attaque et de dégâts
Lascar des tunnels	For 13, Con 13, nain, voleur	Les haches, marteaux et pics à une main sont considérés comme des lames légères
Lésion brutale	Voleur, attaque sournoise, brute des bas-fonds	Inflige des dégâts continus supplémentaires avec attaque sournoise
Porté par la chance	Halfelin, rôdeur ou voleur	Vous êtes plus difficile à toucher lorsque vous courez
Porteur de la flamme souveraine	Genasi, voleur	*Retour de flammes* ignore la résistance et l'immunité de la cible lorsque vous jouissez d'un avantage de combat
Précision sournoise	Elfe, voleur, attaque sournoise	Conservez *précision elfique* quand vous ratez une attaque
Scélérat	For 13, Con 13, voleur	Les masses sont considérées comme des lames légères
Sens des pièges	Sag 13, voleur	+2 à toutes les défenses contre les pièges, +2 pour trouver les pièges
Trousses diligentes	Dex 15, voleur	Gagnez de la vitesse quand vous touchez avec une attaque d'opportunité
Visée du noirfeu	Drow, rôdeur ou voleur	La cible de votre *noirfeu* subit des dégâts supplémentaires

Double décoche

Prérequis : voleur

Avantage : vous pouvez considérer l'arbalète de poing comme une arme secondaire et vous pouvez la recharger d'une main au prix d'une action libre. Lorsque vous réussissez un coup critique et que vous avez une arbalète de poing dans votre main secondaire, vous pouvez effectuer une attaque de base à distance avec cette arme.

Élan d'hast

Prérequis : Dex 15, Sag 15, guerrier

Avantage : lorsque vous attaquez avec une arme d'hast ou une lance pour pousser ou faire glisser une cible de 2 cases ou plus, vous pouvez également la mettre à terre à la fin du déplacement forcé.

Entaille profonde

Prérequis : Con 15, guerrier

Avantage : lorsque vous infligez des dégâts continus sans type à une cible dans le cadre d'une attaque utilisant une hache ou un pic, la cible subit un -2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus en question.

Entrée en lice

Prérequis : voleur, aptitude de classe de frappe de la mante

Avantage : durant le round de surprise et le premier round d'une rencontre, vous bénéficiez d'un +1 à la VD et aux jets d'attaque de corps à corps.

Épée longue subtile

Prérequis : éladrin, voleur

Avantage : vous pouvez attaquer avec une épée longue pour infliger des dégâts d'attaque sournoise et pour utiliser des pouvoirs de voleur exigeant normalement une lame légère (vous ne pouvez néanmoins toujours pas lancer d'épée longue). Vous réduisez les dégâts d'attaque sournoise d'un dé lorsque vous attaquez avec une épée longue.

Esprit intrépide

Prérequis : drakéide, maître de guerre, aptitude de classe de présence intrépide

Avantage : lorsqu'un allié en péril utilise votre présence intrépide, il bénéficie d'un +2 au jet d'attaque ou d'un +2 à la VD pour l'action de mouvement (au choix de l'allié).

Finesse d'embuscade
Prérequis : tieffelin, voleur
Avantage : si vous utilisez *courroux infernal* alors que vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible de l'attaque, vous bénéficiez aux jets d'attaque et de dégâts d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence.

Formation bestiale
Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes
Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'une formation dans une compétence. Si vous changez de compagnon bestial, vous pouvez également changer la compétence associée à ce talent.
Spécial : vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois, en choisissant une nouvelle formation de compétence pour votre compagnon bestial à chaque fois.

Frappe de proximité
Prérequis : rôdeur
Avantage : vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque de corps à corps contre les cibles n'ayant aucune autre créature dans un rayon de 3 cases d'elles.

Gardien de l'orage
Prérequis : genasi, guerrier, aptitude de classe de défi en combat
Avantage : si vous manifestez l'âme d'orage alors que vous effectuez une attaque de base de corps à corps conférée par défi en combat, vous pouvez choisir que l'attaque inflige des dégâts d'électricité ou de tonnerre, au lieu du type de dégâts habituel.

Gardien des bêtes
Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes
Avantage : lorsqu'un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre votre compagnon bestial, il provoque une attaque d'opportunité de votre part. Si vous êtes adjacent à votre compagnon bestial, vous pouvez effectuer cette attaque même si l'attaquant ne se situe pas à portée d'allonge (on imagine par exemple que vous attaquez la partie de son corps qui porte jusqu'à votre compagnon).

Ingéniosité supérieure
Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de présence ingénieuse
Avantage : ajoutez 2 au bonus aux dégâts et aux points de vie temporaires conférés par votre présence ingénieuse.

Inspiration avisée
Prérequis : éladrin, maître de guerre
Avantage : ajoutez votre modificateur d'Intelligence aux points de vie que fait récupérer votre *parole inspiratrice*.

Inspiration défensive
Prérequis : humain, maître de guerre
Avantage : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice*, la cible bénéficie également d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Inspiration galvanisante
Prérequis : nain, maître de guerre
Avantage : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice* sur un allié adjacent, ce dernier regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse ou peut effectuer un jet de sauvegarde.

Inspiration salvatrice
Prérequis : maître de guerre
Avantage : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice*, vous pouvez renoncer aux dés supplémentaires de guérison conférés par le pouvoir pour octroyer un jet de sauvegarde à la cible.

Inspiration supérieure
Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de présence inspiratrice
Avantage : votre présence inspiratrice fait récupérer 2 points de vie supplémentaires.

Inspiration tactique
Prérequis : demi-elfe, maître de guerre, aptitude de classe de présence inspiratrice
Avantage : lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour effectuer une attaque, il bénéficie d'un +1 au jet d'attaque.

Instructeur des bêtes
Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes
Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de talent de +2 à toutes les compétences dans lesquelles vous êtes formé.

Intrépidité supérieure
Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de présence intrépide
Avantage : lorsqu'un allié utilise votre présence intrépide, il bénéficie d'un +1 au jet d'attaque ou d'un +1 à la VD de l'action de mouvement (au choix de l'allié).

Laisse d'acier
Prérequis : Dex 15, guerrier
Avantage : lorsque vous utilisez un fléau pour mettre un ennemi à terre, vous pouvez également le faire glisser de 1 case.

Lame du moissonneur
Prérequis : Dex 15, guerrier
Avantage : si vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie avec une attaque utilisant une lame lourde, vous pouvez jusqu'à la fin de votre tour de jeu en cours vous décaler au prix d'une action mineure.

Lames féeriques

Prérequis : éladrin, guerrier, aptitude de classe de technique impétueuse

Avantage : lorsque vous attaquez avec deux lames légères, deux lames lourdes ou une lame légère et une lame lourde, vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts.

Lascar des tunnels

Prérequis : For 13, Con 13, nain, voleur

Avantage : vous pouvez utiliser les pouvoirs de voleur exigeant une lame légère lorsque vous utilisez une hache, un marteau ou un pic à une main. Vous réduisez les dégâts d'attaque sournoise d'un dé lorsque vous attaquez avec l'un de ces trois groupes d'armes.

Lésion brutale

Prérequis : voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise, aptitude de classe de brute des bas-fonds

Avantage : lorsque votre attaque inflige des dégâts continus et que vous infligez des dégâts d'attaque sournoise à la cible, ajoutez 1 aux dégâts continus par dé de dégâts d'attaque sournoise infligés.

Liberté martiale

Prérequis : Sag 13, toute classe martiale, formation en Endurance

Avantage : vous bénéficiez d'un +5 aux jets de sauvegarde contre les états préjudiciables immobilisé et ralenti.

Maître du grondement de terre

Prérequis : genasi, guerrier

Avantage : vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque de votre pouvoir racial *secousse sismique*, et vous infligez des dégâts égaux à votre modificateur de Force aux ennemis qui se retrouvent à terre à cause du pouvoir.

Maître traqueur

Prérequis : Sag 13, rôdeur, formation en Perception

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 aux tests de Perception visant à suivre une piste.

Ajoutez 5 au DD des tests de Perception des créatures qui cherchent à suivre votre piste. Cet avantage peut s'appliquer à un maximum de dix alliés voyageant avec vous.

Maîtrise des bêtes drow

Prérequis : drow, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial est immunisé contre l'effet de votre pouvoir racial *chape d'obscurité*.

Maîtrise des bêtes elfique

Prérequis : elfe, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial ignore l'effet du terrain difficile quand il se décale.

Vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *précision elfique* pour refaire un jet d'attaque que vous ou votre compagnon bestial avez effectué.

Maîtrise des bêtes humaine

Prérequis : humain, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un +1 à toutes les défenses.

Marteau de tonnerre

Prérequis : Con 15, guerrier

Avantage : lorsque vous utilisez un marteau ou une masse pour effectuer une attaque qui étourdit, hébète, immobilise ou ralentit la cible, celle-ci subit un -2 aux jets de sauvegarde contre ces effets préjudiciables.

Pierresang naine

Prérequis : nain, guerrier, aptitude de classe de vigueur du guerrier téméraire

Avantage : ajoutez la moitié de votre modificateur de Constitution aux points de vie temporaires conférés par votre vigueur du guerrier téméraire.

Opportunité coordonnée

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : si votre compagnon bestial est adjacent à la cible de votre attaque d'opportunité, vous bénéficiez d'un +2 au jet de dégâts.

LEONARDO BORAZIO (2)

Parole inspiratrice supérieure

Prérequis : maître de guerre

Avantage : ajoutez votre modificateur de Charisme aux points de vie que fait récupérer votre *parole inspiratrice*.

Partage efficace

Prérequis : maître de guerre

Avantage : lorsqu'un allié effectue contre un ennemi qui vous est adjacent une attaque conférée par l'un de vos pouvoirs de maître de guerre, il bénéficie d'un +1 au jet d'attaque.

Porté par la chance

Prérequis : halfelin, rôdeur ou voleur

Avantage : lorsque vous courez, les ennemis qui vous portent des attaques d'opportunité durant ce déplacement doivent lancer deux fois le dé et ne garder que le résultat le plus bas.

Porteur de la flamme souveraine

Prérequis : genasi, voleur

Avantage : lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible de votre pouvoir racial *retour de flammes*, ce pouvoir ignore toute résistance ou immunité au feu de la cible.

Précision brutale

Prérequis : elfe, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : si l'attaque rejouée grâce au pouvoir racial *précision elfique* touche votre proie, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux à 1d6 + votre modificateur de Sagesse.

Précision opportuniste

Prérequis : Sag 13, elfe, guerrier

Avantage : si vous utilisez votre pouvoir racial *précision elfique* pour refaire une attaque d'opportunité et que le second jet rate, vous ne dépensez pas le pouvoir.

Précision sournoise

Prérequis : elfe, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : si vous utilisez votre pouvoir racial *précision elfique* pour refaire une attaque contre un ennemi qui vous donne un avantage de combat et que le second jet rate, vous ne dépensez pas *précision elfique*.

Rempart halfelin

Prérequis : halfelin, guerrier

Avantage : vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque contre les créatures de taille G ou supérieure que vous avez marquées.

Résistance défensive

Prérequis : Con 13, Sag 13, guerrier

Avantage : lorsque vous usez de second souffle alors que vous êtes en péril, vous bénéficiez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un +1 à toutes les défenses en plus du bonus normal du second souffle.

Résistance offensive

Prérequis : Dex 13, Sag 13, guerrier

Avantage : lorsque vous êtes en péril et usez de second souffle, vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Scélérat

Prérequis : For 13, Con 13, voleur

Avantage : vous pouvez utiliser une masse dans le cadre des pouvoirs de voleur exigeant une lame légère. Vous réduisez les dégâts d'attaque sournoise d'un dé lorsque vous attaquez avec une masse.

Sens des pièges

Prérequis : Sag 13, voleur

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 à toutes les défenses contre les attaques de piège ainsi qu'aux tests de Perception visant à trouver des pièges.

Souffle de soutien

Prérequis : Con 13, drakéide, guerrier

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *souffle de dragon*, vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque des pouvoirs accompagnés du mot-clé fortifiant jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tactique supérieure

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de présence tactique

Avantage : ajoutez 1 au bonus au jet d'attaque conféré par votre présence tactique.

Tir précurseur

Prérequis : elfe, maître de guerre, aptitude de classe de chef de troupe

Avantage : lorsque vous touchez un ennemi avec une attaque d'arc, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases qui vous voit et vous entend bénéficie d'un +1 aux jets d'attaque à distance contre la cible de l'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Tonus du péril

Prérequis : Con 13, drakéide, guerrier

Avantage : lorsque vous touchez avec un pouvoir accompagné du mot-clé fortifiant et que vous êtes en péril, vous gagnez 2 points de vie temporaires supplémentaires.

Traque de groupe

Prérequis : demi-elfe, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : vos alliés bénéficient d'un +1 aux jets de dégâts contre votre proie.

Trousses diligentes

Prérequis : Dex 15, voleur

Avantage : si vous êtes touché par une attaque d'opportunité alors que vous vous déplacez, vous bénéficiez d'un +1 à la VD pour ce déplacement. Ce bonus se cumule si vous êtes touché plusieurs fois.

Visée du chasseur

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : vous ne subissez pas l'habituel -2 aux jets d'attaque contre votre proie lorsqu'elle dispose d'un abri ou d'un camouflage.

Visée du noirfeu

Prérequis : drow, rôdeur ou voleur

Avantage : à chaque fois que vous infligez des dégâts d'attaque sournoise ou de traque à la cible de votre pouvoir *noirfeu*, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Vitalité supérieure

Prérequis : guerrier, formation en Endurance

Avantage : vous bénéficiez de 1 point de vie temporaire supplémentaire chaque fois que vous gagnez des points de vie temporaires découlant d'un pouvoir accompagné du mot-clé fortifiant.

Si vous disposez de l'aptitude de classe de vigueur du guerrier téméraire, cet avantage s'applique également aux points de vie temporaires conférés par cette aptitude.

Au niveau 11, ce bonus passe à 2 points de vie temporaires supplémentaires. Au niveau 21, ce bonus passe à 3 points de vie temporaires supplémentaires.

Vivacité martiale

Prérequis : Dex 15, toute classe martiale

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'initiative. En outre, au cours de votre premier tour de jeu d'une rencontre, vous pouvez vous décaler au prix d'une action mineure.

Talents parangoniques

Tous les talents de cette section sont accessibles aux personnages de niveau 11 ou plus qui en remplissent les prérequis.

Accès défensif

Prérequis : niveau 11, Con 15, maître de guerre

Avantage : lorsque vous usez de second souffle, vous pouvez conférer le +2 à toutes les défenses à un allié adjacent en plus d'en profiter vous-même.

Agilité de mailles

Prérequis : niveau 11, Dex 15, guerrier

Avantage : vous ignorez le malus à la VD normalement imposé par le port d'une cotte de mailles.

Archer opportuniste

Prérequis : niveau 11, elfe, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : lorsque vous avez droit à une attaque de base de corps à corps contre une cible en raison de défi en combat, vous pouvez au lieu de cela lui porter une attaque de base à distance avec un arc. Cette attaque de base à distance ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Arrogance draconique

Prérequis : niveau 11, drakéide, guerrier

Avantage : lorsque vous poussez un ennemi ou le mettez à terre, vous lui infligez des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Assaut téméraire

Prérequis : niveau 11, guerrier

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque de guerrier, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre. Ce faisant, vous subissez un -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Attaque sournoise infernale

Prérequis : niveau 11, tieffelin, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : si vous infligez des dégâts d'attaque sournoise avec une attaque bénéficiant de votre pouvoir racial *courroux infernal*, vous infligez un dé supplémentaire de dégâts d'attaque sournoise.

Attaque sournoise opportuniste

Prérequis : niveau 11, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : lorsque vous touchez avec une attaque d'opportunité et infligez des dégâts d'attaque sournoise, la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Avantage du chasseur

Prérequis : niveau 11, elfe, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : vous infligez 2 dégâts supplémentaires avec l'aptitude de traque lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre votre proie.

Bête protectrice

Prérequis : niveau 11, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : lorsque votre compagnon bestial vous est adjacent, vous bénéficiez d'un +1 à la CA.

Bête robuste

Prérequis : niveau 11, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial gagne une récupération supplémentaire ainsi que des points de vie supplémentaires égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Bond obscur

Prérequis : niveau 11, drow, voleur

Avantage : au tour de jeu où vous utilisez le pouvoir racial *chape d'obscurité*, vous pouvez vous téléporter une fois dans n'importe quelle case inoccupée de l'aire d'effet au prix d'une action libre.

Calamité marquée

Prérequis : niveau 11, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : ajoutez votre modificateur de Sagesse aux jets de dégâts contre les ennemis que vous avez marqués.

Charge courbe

Prérequis : niveau 11, voleur, formation en Acrobaties

Avantage : lorsque vous chargez, vous pouvez terminer votre déplacement dans n'importe quelle case adjacente à la cible à partir de laquelle vous êtes en mesure de l'attaquer.

Charge féerique

Prérequis : niveau 11, éladrin, guerrier

Avantage : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *éclipse féerique* au prix d'une action libre pour remplacer jusqu'à 5 cases de votre déplacement de charge par une téléportation.

Si l'attaque de charge touche, vous ne dépensez pas *éclipse féerique*.

Charge impétueuse

Prérequis : niveau 11, Cha 15, maître de guerre

Avantage : lorsque vous chargez un ennemi, vos alliés jouissent d'un avantage de combat contre celui-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chasseur obscur

Prérequis : niveau 11, drow, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir racial *chape d'obscurité*, chaque ennemi pris dans l'aire d'effet devient votre proie jusqu'à ce qu'il en sorte. La limite normale d'une proie n'entre pas en ligne de compte dans le cadre de ce talent, et toute autre créature désignée comme votre proie le reste. Vous pouvez infliger des dégâts de traque à toute proie que vous touchez dans la *chape d'obscurité*.

Combattant de phalange

Prérequis : niveau 11, guerrier ou maître de guerre, maniement du bouclier léger ou lourd

Avantage : lorsque vous utilisez un bouclier, les alliés adjacents bénéficient d'un bonus de bouclier de +1 à la CA.

Combattant du souffle

Prérequis : niveau 11, drakéide, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *souffle de dragon*, votre prochaine attaque de corps à corps inflige 1[A] dégâts supplémentaires en cas de réussite. Le type de dégâts est le même que celui de votre *souffle de dragon*.

LEONARDO BORAZIO

TALENTS PARANGONIQUES

Toute classe martiale	Prérequis	Avantage
Combattant du souffle	Drakéide, toute classe martiale	Dégâts supplémentaires aux attaques de corps à corps après *souffle de dragon*
Ténacité du péril	Humain, toute classe martiale	+2 à toutes les défenses la première fois que vous êtes en péril

Talent de guerrier	Prérequis	Avantage
Agilité de mailles	Dex 15, guerrier	Ignorez le malus à la VD imposé par une cotte de mailles
Archer opportuniste	Elfe, guerrier, défi en combat	Utilisez un arc pour les attaques conférées par défi en combat
Arrogance draconique	Drakéide, guerrier	Inflige des dégâts aux ennemis que vous poussez ou mettez à terre
Assaut téméraire	Guerrier	Effectuez une attaque de base après un coup critique
Calamité marquée	Guerrier, défi en combat	Ajoutez modificateur de Sag aux dégâts contre un ennemi marqué
Charge féerique	Éladrin, guerrier	Utilise *éclipse féerique* dans le cadre d'une charge
Combattant de phalange	Guerrier ou maître de guerre, maniement du bouclier léger ou lourd	Les alliés adjacents gagnent +1 à la CA quand vous utilisez un bouclier
Défi saisissant	Guerrier, défi en combat	Les créatures marquées subissent -3 pour attaquer tout autre que vous
Esprit vengeur	Humain, guerrier ou maître de guerre	Gagnez un point d'action quand un allié tombe à 0 pv (ou moins)
Gardien élémentaire	Con 15, genasi, guerrier	Amélioration de trait racial quand vous êtes adjacent à un allié
Ouverture martiale	Demi-elfe, guerrier, défi en combat	Permet à un allié d'attaquer votre ennemi
Rage cinglante	Con 15, guerrier, vigueur du guerrier téméraire	Augmentation des dégâts de vigueur du guerrier téméraire
Rempart fiélon	Tieffelin, guerrier, défi en combat	Appliquez *courroux infernal* à un ennemi qui touche votre allié
Riposte de la semelle de pierre	Nain, guerrier	Un ennemi qui vous pousse ou vous fait glisser provoque une attaque d'opportunité
Rossée résonnante	Nain, guerrier	Inflige 5 dégâts continus avec un pouvoir quotidien de guerrier
Serrer les dents	Con 17, guerrier	Gagnez des pv temporaires quand vous dépensez une récupération
Tempête agile	Dex 15, guerrier, aptitude de classe de technique impétueuse	+1 dégât avec technique impétueuse

Talent de maître de guerre	Prérequis	Avantage
Accès défensif	Con 15, maître de guerre	Un allié gagne des bonus défensifs par votre second souffle
Charge impétueuse	Cha 15, maître de guerre	Les alliés jouissent d'un avantage de combat contre un ennemi que vous chargez
Combattant de phalange	Guerrier ou maître de guerre, maniement du bouclier léger ou lourd	Les alliés adjacents gagnent +1 à la CA quand vous utilisez un bouclier
Compagnons élémentaires	Genasi, maître de guerre	Les alliés adjacents partagent votre résistance aux énergies raciale
Esprit vengeur	Humain, guerrier ou maître de guerre	Gagnez un point d'action quand un allié tombe à 0 pv (ou moins)
Formation du maître de guerre	Int 17, maître de guerre	Aide deux alliés en même temps
Ingéniosité galvanisante	Maître de guerre, présence ingénieuse	Un allié gagne des pv temporaires par votre présence ingénieuse
Inspiration du péril	Drakéide, maître de guerre	Un deuxième allié bénéficie de votre *parole inspiratrice*
Inspiration vitale	Demi-elfe, maître de guerre	Les alliés regagnent plus de pv avec second souffle
Stabilité inspirée	Nain, maître de guerre	*Parole inspiratrice* réduit les effets des déplacements forcés
Tactique féerique	Éladrin, maître de guerre	Un allié proche peut utiliser *éclipse féerique* en même temps que vous

Compagnons élémentaires

Prérequis : niveau 11, genasi, maître de guerre

Avantage : les alliés adjacents bénéficient des résistances et bonus aux jets de sauvegarde dont vous jouissez en raison de votre manifestation élémentaire en cours.

Courroux du chasseur

Prérequis : niveau 11, tieffelin, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : si vous utilisez votre pouvoir racial *courroux infernal* contre votre proie, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +3 à votre prochaine attaque contre celle-ci (au lieu de +1).

Cueillette impitoyable

Prérequis : niveau 11, Cha 15, voleur

Avantage : lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre une cible en péril ou affaiblie, vous bénéficiez d'un +2 aux jets de dégâts d'arme de corps à corps contre celle-ci.

Défi saisissant

Prérequis : niveau 11, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : les créatures que vous avez marquées subissent un -3 aux jets d'attaque qui ne vous prennent pas pour cible (au lieu d'un -2).

Diversion bestiale

Prérequis : niveau 11, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes, aptitude de classe de traque

Avantage : si votre proie est adjacente à votre compagnon bestial lorsque vous la touchez avec une attaque, elle subit un -2 aux jets d'attaque contre vous et votre compagnon bestial jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

TALENTS PARANGONIQUES (suite)

Talent de rôdeur	Prérequis	Avantage
Avantage du chasseur	Elfe, rôdeur, traque	Infligez +2 dégâts quand votre proie vous donne un avantage de combat
Bête protectrice	Rôdeur, maîtrise des bêtes	Vous gagnez +1 à la CA si vous êtes adjacent à votre compagnon bestial
Bête robuste	Rôdeur, maîtrise des bêtes	Votre compagnon bestial gagne une récupération et des pv
Chasseur obscur	Drow, rôdeur, traque	Chaque ennemi pris dans *chape d'obscurité* est désigné comme votre proie
Courroux du chasseur	Tieffelin, rôdeur, traque	Utilisez *courroux infernal* contre votre proie pour un bonus aux jets d'attaque
Diversion bestiale	Rôdeur, maîtrise des bêtes, traque	Proie subit -2 aux attaques et dégâts contre vous et votre bête
Maîtrise des bêtes halfeline	Halfelin, rôdeur, maîtrise des bêtes	Compagnon bestial gagne *deuxième chance*, une fois par rencontre
Précision sanguinolente	Rôdeur, traque	Infligez 5 dégâts continus avec un pouvoir quotidien de rôdeur
Proie de proximité	Sag 15, rôdeur, tir de proximité, traque	Le bonus de tir de proximité aux jets d'attaque augmente si la cible est aussi votre proie
Regain du chasseur	Rôdeur, traque	Usez de second souffle quand vous terrassez un ennemi
Sens surnaturels	Sag 15, rôdeur, formation en Perception	Lancez deux fois le dé pour les tests de Perception

Talent de voleur	Prérequis	Avantage
Attaque sournoise infernale	Tieffelin, voleur, attaque sournoise	Combinez attaque sournoise et *courroux infernal* pour des dégâts supplémentaires
Attaque sournoise opportuniste	Voleur, attaque sournoise	Une attaque sournoise avec une attaque d'opportunité ralentit la cible
Bond obscur	Drow, voleur	Téléportez-vous au prix d'une action libre au sein de *chape d'obscurité*
Charge courbe	Voleur, formation en Acrobaties	Terminez votre charge dans n'importe quelle case adjacente à la cible
Cueillette impitoyable	Cha 15, voleur	Inflige +2 dégâts au corps à corps aux ennemis en péril ou affaiblis
Hémorragie	Voleur, attaque sournoise	Inflige 5 dégâts continus avec un pouvoir quotidien de voleur
Maîtrise d'armes du voleur	Voleur, armes du voleur	Les dagues et les shuriken gagnent critique amélioré
Manœuvre féerique	Éladrin, voleur	Gagnez un avantage de combat contre un ennemi à côté duquel vous porte *éclipse féerique*
Pied furtif	Dex 17, Cha 15, voleur	+1 à la CA et en Réflexes quand vous vous décalez d'au moins 2 cases
Présent d'Avandra	Halfelin, voleur	Gagnez un avantage de combat avec *deuxième chance*
Tenaille de groupe	Demi-elfe, voleur	Les alliés jouissent d'un avantage de combat contre un ennemi que vous prenez en tenaille
Tueur de proximité	Elfe, voleur	Inflige +2 dégâts si vous êtes le plus proche de la cible

Esprit vengeur

Prérequis : niveau 11, humain, guerrier ou maître de guerre

Avantage : lorsqu'un allié de niveau supérieur ou égal au vôtre tombe à 0 point de vie (ou moins), vous gagnez un point d'action que vous devez utiliser avant la fin de votre tour de jeu suivant, sans quoi vous le perdez. Pour profiter de cet avantage, vous devez voir ou entendre l'allié quand il tombe à 0 point de vie (ou moins).

Formation du maître de guerre

Prérequis : niveau 11, Int 17, maître de guerre

Avantage : lorsque vous entreprenez l'action aider quelqu'un, vous pouvez assister jusqu'à deux alliés, mais devez leur apporter la même aide (par exemple, vous ne pouvez pas aider le jet d'attaque de l'un et les défenses de l'autre, et ne pouvez pas aider des jets d'attaque contre des cibles différentes).

Gardien élémentaire

Prérequis : niveau 11, Con 15, genasi, guerrier

Avantage : lorsque vous êtes adjacent à un allié, votre aptitude défensive raciale est accrue. Appliquez l'avantage correspondant à votre manifestation élémentaire en cours.

Âme d'eau : augmentation de votre bonus racial aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus à +4.

Âme de feu, âme d'orage ou âme de vent : augmentation de votre valeur de résistance de 5.

Âme de terre : augmentation de votre bonus racial aux jets de sauvegarde à +2.

Hémorragie

Prérequis : niveau 11, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : lorsque vous infligez des dégâts d'attaque sournoise avec un pouvoir d'attaque quotidien de voleur, la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Si le pouvoir inflige déjà des dégâts sans type continus, ce talent augmente en fait ces dégâts de 5.

Ingéniosité galvanisante

Prérequis : niveau 11, maître de guerre, aptitude de classe de présence ingénieuse

Avantage : lorsqu'un allié que vous voyez dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire et qu'il n'utilise pas cette dernière pour effectuer une attaque, il gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Inspiration du péril

Prérequis : niveau 11, drakéide, maître de guerre

Avantage : si vous utilisez *parole inspiratrice* sans vous prendre pour cible alors que vous êtes en péril, un deuxième allié situé à portée du pouvoir gagne des points de vie temporaires égaux au double de votre modificateur de Constitution.

Inspiration vitale

Prérequis : niveau 11, demi-elfe, maître de guerre

Avantage : tout allié qui vous voit et vous entend ajoute votre modificateur de Charisme aux points de vie récupérés en usant de second souffle.

Maîtrise d'armes du voleur

Prérequis : niveau 11, voleur, aptitude de classe d'armes du voleur

Avantage : lorsque vous attaquez avec une dague ou un shuriken, l'arme bénéficie de la propriété critique amélioré.

Maîtrise des bêtes halfeline

Prérequis : niveau 11, halfelin, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial peut utiliser le pouvoir racial *deuxième chance* en tant que pouvoir de rencontre. Cette utilisation ne compte pas comme un usage de votre pouvoir, et vice versa.

Manœuvre féerique

Prérequis : niveau 11, éladrin, voleur

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *éclipse féerique* pour vous déplacer dans un espace adjacent à un ennemi, vous jouissez d'un avantage de combat contre lui jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ouverture martiale

Prérequis : niveau 11, demi-elfe, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : lorsque vous portez une attaque de base de corps à corps à une créature en raison de votre défi en combat, vous pouvez en fait laisser un allié effectuer l'attaque de base de corps à corps contre cette cible au prix d'une action libre.

Pied furtif

Prérequis : niveau 11, Dex 17, Cha 15, voleur

Avantage : lorsque vous vous décalez de 2 cases ou plus à votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un +1 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Précision sanguinolente

Prérequis : niveau 11, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque vous touchez votre proie avec un pouvoir d'attaque quotidien de rôdeur, la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Si le pouvoir inflige déjà des dégâts sans type continus, ce talent augmente en fait ces dégâts de 5.

Présent d'Avandra

Prérequis : niveau 11, halfelin, voleur

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *deuxième chance* et que l'attaque ennemie rate, vous jouissez d'un avantage de combat pour le prochain jet d'attaque que vous effectuez contre cet ennemi avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Proie de proximité

Prérequis : niveau 11, Sag 15, rôdeur, aptitude de classe de tir de proximité, aptitude de classe de traque

Avantage : le bonus aux jets d'attaque conféré par tir de proximité passe à +2 si la cible est également votre proie.

Rage cinglante

Prérequis : niveau 11, Con 15, guerrier, aptitude de classe de vigueur du guerrier téméraire

Avantage : le bonus aux dégâts conféré par votre vigueur du guerrier téméraire augmente de 1. Au niveau 21, il augmente de 2.

Regain du chasseur

Prérequis : niveau 11, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque vous faites tomber votre proie à 0 point de vie, vous pouvez user de second souffle au prix d'une action libre. Ce faisant, vous ne bénéficiez cependant pas du bonus habituel aux défenses.

Rempart fiélon

Prérequis : niveau 11, tieffelin, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : votre pouvoir racial *courroux infernal* peut également s'appliquer à tout ennemi que vous avez marqué et qui a touché un allié depuis votre tour de jeu précédent.

Riposte de la semelle de pierre

Prérequis : niveau 11, nain, guerrier

Avantage : si un ennemi adjacent vous pousse ou vous fait glisser, vous pouvez lui porter une attaque d'opportunité avant le déplacement forcé. Si l'attaque touche, vous pouvez annuler le déplacement forcé.

Rossée résonnante

Prérequis : niveau 11, nain, guerrier

Avantage : lorsque vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque quotidien de guerrier en utilisant une hache, un marteau ou un pic, l'ennemi subit des dégâts continus égaux à votre modificateur de Constitution (sauvegarde annule). Si le pouvoir inflige déjà des dégâts sans type continus, augmentez en fait leur valeur de votre modificateur de Constitution.

Sens surnaturels

Prérequis : niveau 11, Sag 15, rôdeur, formation en Perception

Avantage : lorsque vous effectuez un test de Perception, lancez deux fois le dé et ne gardez que le meilleur résultat.

Serrer les dents

Prérequis : niveau 11, Con 17, guerrier

Avantage : lorsque vous dépensez une récupération pour regagner des points de vie, vous gagnez également des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Stabilité inspirée

Prérequis : niveau 11, nain, maître de guerre

Avantage : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice* sur un allié, ce dernier peut réduire les effets qui le poussent, le tirent ou le font glisser de 1 case jusqu'à la fin de la rencontre.

Tactique féerique

Prérequis : niveau 11, éladrin, maître de guerre

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *éclipse féerique*, vous pouvez également téléporter un allié situé dans un rayon de 5 cases de votre position de départ d'une distance égale à celle du pouvoir.

Tempête agile

Prérequis : niveau 11, Dex 15, guerrier, aptitude de classe de technique impétueuse

Avantage : le bonus aux dégâts conféré par votre technique impétueuse lorsque vous portez une cotte de mailles ou une armure légère augmente de 1. Au niveau 21, il augmente de 2.

Ténacité du péril

Prérequis : niveau 11, humain, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous vous retrouvez en péril pour la première fois d'une rencontre, vous bénéficiez d'un +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tenaille de groupe

Prérequis : niveau 11, demi-elfe, voleur

Avantage : lorsque vous prenez un ennemi en tenaille, tous vos alliés jouissent d'un avantage de combat contre lui.

Tueur de proximité

Prérequis : niveau 11, elfe, voleur

Avantage : quand aucun de vos alliés n'est plus proche de la cible que vous, vous bénéficiez d'un +2 aux jets de dégâts des attaques à distance contre celle-ci.

Talents épiques

Les talents de cette section sont accessibles aux personnages de niveau 21 ou plus qui en remplissent les prérequis.

Action surprise

Prérequis : niveau 21, Sag 17, rôdeur

Avantage : durant le round de surprise, vous pouvez entreprendre une action simple, une action de mouvement et une action mineure si vous n'êtes pas surpris.

Appel de la gloire

Prérequis : niveau 21, Cha 17, maître de guerre

Avantage : lorsque vous conférez une attaque à un allié en utilisant un pouvoir de maître de guerre et que l'attaque touche, l'allié gagne des points de vie temporaires égaux à la moitié de votre niveau.

Attaque sournoise tourbillonnante

Prérequis : niveau 21, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre de voleur que vous connaissez. Vous pouvez infliger des dégâts d'attaque sournoise à toute cible que vous touchez avec ce pouvoir, ce qui compte alors pour un usage d'attaque sournoise. Vous devez toujours jouir d'un avantage de combat contre la cible pour lui infliger des dégâts supplémentaires et ne pouvez le faire plus d'une fois contre une même cible, même si le pouvoir l'attaque plusieurs fois.

Spécial : chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez choisir d'assigner l'avantage de ce talent à un autre pouvoir, en le retirant du pouvoir auquel il s'appliquait jusque-là.

Autorité bestiale expéditive

Prérequis : niveau 21, Sag 17, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : à votre tour de jeu, vous pouvez entreprendre une action mineure pour ordonner à votre compagnon bestial d'effectuer une attaque de base de corps à corps.

Avantage brutal

Prérequis : niveau 21, For 17, voleur, aptitude de classe de brute des bas-fonds

Avantage : lorsque vous jouissez d'un avantage de combat contre une cible mais que vous n'utilisez pas attaque sournoise contre celle-ci, ajoutez votre modificateur de Force au jet de dégâts.

Avantage durable

Prérequis : niveau 21, voleur

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque de voleur, la cible de l'attaque vous donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Charge inexorable

Prérequis : niveau 21, For 21, Con 17, guerrier

Avantage : votre tour de jeu ne se termine pas automatiquement après une charge de votre part ; vous pouvez entreprendre d'autres actions.

Chasseur de proximité

Prérequis : niveau 21, rôdeur

Avantage : vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque de corps à corps contre les cibles qui ne sont adjacentes à aucune autre créature que vous.

Chasseur hors pair

Prérequis : niveau 21, Sag 17, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque vous désignez une cible comme votre proie, vous pouvez en désigner une seconde dans un rayon de 5 cases de la première. Lorsque vous désignez une troisième cible comme proie, vous décidez laquelle des deux premières n'en est plus une.

TALENTS ÉPIQUES

Toute classe martiale	Prérequis	Avantage
Cœur d'acier	Con 17, nain, toute classe martiale	Usez de second souffle au prix d'une action libre
Combattant de Féerie	Dex 17, éladrin, toute classe martiale	Téléportez-vous et votre cible après avoir utilisé un pouvoir quotidien
Combattant de la fortune	Dex 17, halfelin, toute classe martiale	Gagnez un avantage de combat après avoir utilisé *deuxième chance*
Combattant draconique	Con 17, drakéide, toute classe martiale	Regagnez *souffle de dragon* la première fois que vous êtes en péril
Combattant du lynx	Sag 17, elfe, toute classe martiale	+1 aux jets d'attaque après avoir utilisé *précision elfique*
Combattant du noirfeu	Drow, toute classe martiale	Regagnez l'usage de *noirfeu* après avoir réduit la cible à 0 pv
Combattant élémentaire	Genasi, toute classe martiale	Regagnez l'usage d'un pouvoir racial après un coup critique
Combattant infernal	Cha 17, tieffelin, toute classe martiale	Ripostez à un coup critique avec *courroux infernal*
Détermination martiale	Sag 15, toute classe martiale, formation en Endurance	Effectuez des jets de sauvegarde contre certains états préjudiciables au début et à la fin de votre tour de jeu
Exploit désarçonnant	Toute classe martiale	Un pouvoir martial d'attaque devient désarçonnant
Exploit fortifiant	Toute classe martiale	Un pouvoir martial d'attaque devient fortifiant
Maîtrise martiale	Toute classe martiale	Regagnez un pouvoir de rencontre quand vous dépensez un point d'action
Récupération épique	Con 19, toute classe martiale	Usez de second souffle deux fois par rencontre
Regain opportun	Humain, toute classe martiale	Effectuez les jets de sauvegarde contre la mort au début de votre tour de jeu

Talent de guerrier	Prérequis	Avantage
Charge inexorable	For 21, Con 17, guerrier	Votre tour de jeu ne se termine pas automatiquement après une charge
Combattant mobile	Dex 17, guerrier	Décalez-vous de 1 case après une attaque avec certaines armes
Discernement tactique	Demi-elfe, guerrier	Les alliés gagnent +2 dégâts contre un ennemi marqué
Fiabilité de l'habitude	Guerrier	Ajoutez le mot-clé fiable à un pouvoir de rencontre de guerrier
Poussée réactive	Con 17, guerrier	Les attaques avec certaines armes poussent la cible de 1 case
Rage maîtrisée	Con 17, guerrier, guerrier téméraire	Perdez des pv temporaires pour relancer les dégâts
Tempête lacérante	Dex 17, guerrier ou rôdeur	Touchez avec deux armes pour infliger des dégâts supplémentaires
Tourbillon étendu	Dex 15, Sag 15, guerrier	Augmentez l'explosion des pouvoirs de guerrier avec une arme à allonge

Talent de maître de guerre	Prérequis	Avantage
Appel de la gloire	Cha 17, maître de guerre	Un allié gagne des pv temporaires quand vous lui conférez une attaque
Commandement protecteur	Int 19, maître de guerre	Les alliés en péril gagnent +1 à toutes les défenses
Don d'action	Int 15, Cha 15, maître de guerre, présence ingénieuse	Un allié gagne l'un de vos points d'action
Frappez fort	Cha 19, maître de guerre	Les alliés en péril gagnent +2 dégâts
Inspiration suprême	Cha 19, maître de guerre	Soignez une cible supplémentaire avec *parole inspiratrice*
Pugnacité	Maître de guerre, présence intrépide	Pv temporaires quand vous êtes en péril ou donnez un avantage de combat
Ruse tactique	Int 17, maître de guerre	Les alliés que vous faites glisser gagnent +2 à la CA

Talent de rôdeur	Prérequis	Avantage
Action surprise	Sag 17, rôdeur	Jeu complet d'actions durant un round de surprise
Autorité bestiale expéditive	Sag 17, rôdeur, maîtrise des bêtes	Faites attaquer votre bête au prix d'une action mineure
Chasseur de proximité	Rôdeur	+1 aux jets d'attaque de corps à corps contre les ennemis isolés
Chasseur hors pair	Sag 17, rôdeur, traque	Désignez deux proies
Correction de visée	Rôdeur, traque	+2 aux jets d'attaque contre votre proie quand vous ratez
Tempête lacérante	Dex 17, guerrier ou rôdeur	Touchez avec deux armes pour infliger des dégâts supplémentaires
Tir chancelant	Rôdeur, traque	Ralentissez votre proie au lieu de lui infliger des dégâts de traque
Tir de proximité supérieur	Sag 17, rôdeur, tir de proximité	Le bonus au jet d'attaque de tir de proximité passe à +2

Talent de voleur	Prérequis	Avantage
Attaque sournoise tourbillonnante	Voleur, attaque sournoise	Infligez des dégâts d'attaque sournoise à toutes les cibles d'un pouvoir d'attaque de rencontre de voleur
Avantage brutal	For 17, voleur, brute des bas-fonds	Ajoutez modificateur de For aux dégâts quand vous jouissez d'un avantage de combat
Avantage durable	Voleur	La cible vous donne un avantage de combat après un coup critique
Frère des ombres	Voleur	Déplacez-vous au travers des cases ennemies en restant caché
Provocation de l'esthète	Cha 17, voleur, esthète de l'esquive	Une attaque d'opportunité ratée vous donne un avantage de combat contre l'attaquant
Terreur inflexible	For 17, voleur, ruffian impitoyable, formation en Intimidation	Les attaques désarçonnantes imposent un -1 en cas d'échec

Cœur d'acier

Prérequis : niveau 21, Con 17, nain, toute classe martiale

Avantage : vous pouvez user de votre second souffle au prix d'une action libre.

Combattant de Féerie

Prérequis : niveau 21, Dex 17, éladrin, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous touchez une cible avec un pouvoir martial d'attaque quotidien, vous pouvez vous téléporter, ainsi que la cible, de 5 cases après résolution de l'attaque.

Combattant de la fortune

Prérequis : niveau 21, Dex 17, halfelin, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir racial *deuxième chance* contre un attaquant, vous jouissez d'un avantage de combat pour les pouvoirs martiaux d'attaque contre cet attaquant jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Combattant draconique

Prérequis : niveau 21, Con 17, drakéide, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous êtes en péril pour la première fois d'une rencontre, vous regagnez l'usage du pouvoir racial *souffle de dragon* si vous l'avez déjà utilisé durant cette rencontre.

Combattant du lynx

Prérequis : niveau 21, Sag 17, elfe, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous utilisez le pouvoir racial *précision elfique*, vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque contre la cible de l'attaque jusqu'à la fin de la rencontre.

Combattant du noirfeu

Prérequis : niveau 21, drow, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous faites tomber la cible de votre pouvoir racial *noirfeu* à 0 point de vie avec une attaque d'arme, vous regagnez l'usage de *noirfeu*.

Combattant élémentaire

Prérequis : niveau 21, genasi, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec une arme de corps à corps, vous pouvez regagner l'usage d'un pouvoir racial de genasi que vous avez utilisé durant la rencontre. Vous ne pouvez profiter de cet avantage qu'une fois par rencontre.

Combattant infernal

Prérequis : niveau 21, Cha 17, tieffelin, toute classe martiale

Avantage : lorsqu'un ennemi réussit un coup critique contre vous, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *courroux infernal* contre celui-ci au prix d'une action libre, même si vous avez déjà utilisé ce pouvoir pour la rencontre.

Combattant mobile

Prérequis : niveau 21, Dex 17, guerrier

Avantage : lorsque vous effectuez une attaque avec un fléau, une lame lourde, une lame légère ou une lance, vous pouvez vous décaler de 1 case après résolution de l'attaque, qu'elle touche ou non.

Commandement protecteur

Prérequis : niveau 21, Int 19, maître de guerre

Avantage : tant que vous êtes conscient, les alliés en péril qui vous voient et vous entendent bénéficient d'un +1 à toutes les défenses.

Correction de visée

Prérequis : niveau 21, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : si vous ratez votre proie avec une attaque, vous bénéficiez d'un +2 à votre prochain jet d'attaque contre celle-ci.

Détermination martiale

Prérequis : niveau 21, Sag 15, toute classe martiale, formation en Endurance

Avantage : vous pouvez effectuer des jets de sauvegarde contre les états préjudiciables affaibli, étourdi, hébété, immobilisé et ralenti, au début et à la fin de votre tour de jeu.

Discernement tactique

Prérequis : niveau 21, demi-elfe, guerrier

Avantage : vos alliés bénéficient d'un +2 aux jets de dégâts contre les ennemis que vous avez marqués.

Don d'action

Prérequis : niveau 21, Int 15, Cha 15, maître de guerre, aptitude de classe de présence ingénieuse

Avantage : lorsque vous déterminez l'initiative au début d'une rencontre, vous pouvez donner l'un de vos points d'action à un allié que vous voyez. Ce point d'action doit être dépensé durant la rencontre, sans quoi il est perdu.

Expertise martiale

Prérequis : niveau 21, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous regagnez également l'usage d'un pouvoir martial de rencontre que vous avez utilisé durant cette rencontre.

Exploit désarçonnant

Prérequis : niveau 21, toute classe martiale

Avantage : choisissez un pouvoir martial d'attaque de rencontre que vous connaissez. Ce pouvoir s'accompagne désormais du mot-clé désarçonnant.

Spécial : à chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez choisir d'assigner l'avantage de ce talent à un autre pouvoir, en le retirant du pouvoir auquel il s'appliquait jusque-là.

Exploit fortifiant

Prérequis : niveau 21, toute classe martiale

Avantage : choisissez un pouvoir martial d'attaque de rencontre que vous connaissez. Ce pouvoir s'accompagne désormais du mot-clé fortifiant.

Spécial : chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez choisir d'assigner l'avantage de ce talent à un autre pouvoir, en le retirant du pouvoir auquel il s'appliquait jusque-là.

Fiabilité de l'habitude

Prérequis : niveau 21, guerrier

Avantage : choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre de guerrier que vous connaissez, qui n'a qu'une seule cible et un seul jet d'attaque. Ce pouvoir s'accompagne désormais du mot-clé fiable.

Spécial : chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez choisir de retirer l'avantage du talent au pouvoir qui en bénéficie pour l'associer à un autre pouvoir.

Frappez fort

Prérequis : niveau 21, Cha 19, maître de guerre

Avantage : tant que vous êtes conscient, les alliés en péril qui vous voient et vous entendent bénéficient d'un +2 aux jets de dégâts.

Frère des ombres

Prérequis : niveau 21, voleur

Avantage : lorsque vous êtes caché aux yeux d'un ennemi, vous pouvez traverser son espace tout en restant caché.

Inspiration suprême

Prérequis : niveau 21, Cha 19, maître de guerre

Avantage : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice*, vous pouvez soigner deux cibles au lieu d'une (deux alliés ou un allié et vous-même).

Provocation de l'esthète

Prérequis : niveau 21, Cha 17, voleur, aptitude de classe d'esthète de l'esquive

Avantage : lorsqu'une attaque d'opportunité vous rate, vous jouissez d'un avantage de combat contre l'attaquant jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Poussée réactive

Prérequis : niveau 21, Con 17, guerrier

Avantage : lorsque vous effectuez une attaque d'opportunité avec une hache, un marteau, une masse ou un pic, vous poussez la cible de 1 case, que l'attaque touche ou non.

Pugnacité

Prérequis : niveau 21, maître de guerre, aptitude de classe de présence intrépide

Avantage : lorsqu'une attaque de corps à corps vous touche alors que vous êtes en péril ou donnez un avantage de combat à l'attaquant, vous gagnez après résolution de l'attaque des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Rage maîtrisée

Prérequis : niveau 21, Con 17, guerrier, aptitude de classe de guerrier téméraire

Avantage : lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps, vous pouvez choisir de perdre tous les points de vie temporaires dont vous disposez pour refaire le jet de dégâts de l'attaque et ne garder que le meilleur résultat.

Récupération épique

Prérequis : niveau 21, Con 19, toute classe martiale

Avantage : vous pouvez user de second souffle deux fois par rencontre.

Regain opportun

Prérequis : niveau 21, humain, toute classe martiale

Avantage : vous effectuez les jets de sauvegarde contre la mort au début de votre tour de jeu plutôt qu'à la fin. Si vous réussissez un jet de sauvegarde contre la mort et que vous n'avez pas encore usé de votre second souffle pour la rencontre, vous pouvez y recourir. La suite de votre tour de jeu se déroule alors normalement.

Ruse tactique

Prérequis : niveau 21, Int 17, maître de guerre

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de maître de guerre pour faire glisser un allié, ce dernier bénéficie d'un +2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tempête lacérante

Prérequis : niveau 21, Dex 17, guerrier ou rôdeur

Avantage : lorsque vous touchez une cible avec une attaque de corps à corps utilisant deux armes à votre tour de jeu, vos attaques de corps à corps suivantes contre cette cible infligent 1[A] dégâts supplémentaires en cas de réussite durant le même tour de jeu.

Terreur inflexible

Prérequis : niveau 21, For 17, voleur, ruffian impitoyable, formation en Intimidation

Avantage : lorsque vous ratez une attaque s'accompagnant du mot-clé désarçonnant, la cible subit un -1 aux jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir chancelant

Prérequis : niveau 21, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque vous touchez votre proie avec une attaque à distance, vous pouvez renoncer à lui infliger des dégâts de traque, en échange de quoi elle est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir de proximité supérieur

Prérequis : niveau 21, Sag 17, rôdeur, aptitude de classe de tir de proximité

Avantage : le bonus aux jets d'attaque à distance conféré par votre tir de proximité est de +2 au lieu de +1.

LEONARDO BORAZIO

Tourbillon étendu

Prérequis : niveau 21, Dex 15, Sag 15, guerrier

Avantage : lorsque vous attaquez avec une arme à allonge, vous pouvez considérer tout pouvoir d'attaque de guerrier qui s'accompagne du mot-clé arme et qui prend la forme d'une explosion de proximité 1 comme une explosion de proximité 2.

Talents de multiclassage

Certains de ces talents demandent un multiclassage parangonique dans une classe précise. Pour avoir accès à un tel talent, vous devez opter pour le multiclassage parangonique (cf. page 209 du *Manuel des Joueurs*) dans cette classe plutôt que de choisir une voie parangonique.

Archer vaillant [rôdeur multiclassé]

Prérequis : n'importe quel talent de rôdeur multiclassé, multiclassage parangonique de rôdeur

Avantage : vous gagnez l'aptitude de classe de rôdeur de tir de proximité.

Combattant à deux lames [rôdeur multiclassé]

Prérequis : For 13, Dex 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du rôdeur.

Vous pouvez attaquer avec une arme à une main dans votre main secondaire comme s'il s'agissait d'une arme secondaire.

Efficacité impitoyable [voleur multiclassé]

Prérequis : For 13, Dex 13

Avantage : vous êtes formé à la compétence Discrétion. Vous gagnez l'aptitude de classe de ruffian impitoyable.

Esquive perfide [voleur multiclassé]

Prérequis : Dex 13, Cha 13

Avantage : vous êtes formé à la compétence Bluff ou Intimidation.

Une fois par rencontre, lorsqu'un ennemi vous porte une attaque d'opportunité, vous pouvez ajouter votre modificateur de Charisme à votre CA contre cette attaque.

Guide martial [maître de guerre multiclassé]

Prérequis : n'importe quel talent de maître de guerre multiclassé, multiclassage parangonique de maître de guerre

Avantage : vous gagnez l'aptitude de classe de maître de guerre de chef de troupe.

Meneur tactique [maître de guerre multiclassé]

Prérequis : For 13, Int 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du maître de guerre.

Une fois par rencontre, lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour effectuer une attaque, il bénéficie d'un +1 au jet d'attaque.

Multiclassage martial

Qu'est-ce qui pourrait amener votre personnage à prendre un talent de multiclassage pour profiter des capacités d'une classe martiale ? Que vous soyez un guerrier cherchant à agrémenter sa technique de l'autorité du maître de guerre ou des dégâts supérieurs du voleur, ou encore un paladin voulant élargir son arsenal défensif avec un talent de guerrier, on imagine facilement que dans le cadre du travail d'équipe de votre groupe d'aventure, vous puissiez vous inspirer des astuces et méthodes d'un compagnon. Vous pouvez également trouver une formation spécialisée lorsque vous êtes en milieu urbain ou découvrir par vous-même le moyen d'ajouter quelque chose aux pouvoirs que vous confère votre classe.

TALENTS DE MULTICLASSAGE

Nom	Prérequis	Avantage
Archer vaillant	N'importe quel talent de rôdeur multiclassé, multiclassage parangonique de rôdeur	Rôdeur : tir de proximité
Combattant à deux lames	For 13, Dex 13	Rôdeur : formation dans une compétence, attaque avec une arme à une main comme avec une arme secondaire
Efficacité impitoyable	For 13, Dex 13	Voleur : formation en Discrétion, ruffian impitoyable
Esquive perfide	Dex 13, Cha 13	Voleur : formation en Bluff ou Intimidation, ajoutez modificateur de Cha à la CA une fois par rencontre
Guide martial	N'importe quel talent de maître de guerre multiclassé, multiclassage parangonique de maître de guerre	Maître de guerre : chef de troupe
Meneur tactique	For 13, Int 13	Maître de guerre : formation dans une compétence, un allié gagne +1 à un jet d'attaque une fois par rencontre
Phare de lance	For 13, Cha 13	Maître de guerre : formation dans une compétence, un allié gagne un avantage de point d'action une fois par rencontre
Premier arrivé	N'importe quel talent de voleur multiclassé, multiclassage parangonique de voleur	Voleur : frappe de la mante
Sens martial	N'importe quel talent de guerrier multiclassé, multiclassage parangonique de guerrier	Guerrier : supériorité au combat
Vigilance martiale	For 13, sag 13	Guerrier : formation dans une compétence, attaque de base au prix d'une interruption immédiate une fois par rencontre

Phare de lance [maître de guerre multiclassé]

Prérequis : For 13, Cha 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du maître de guerre.

Une fois par rencontre, lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, il gagne également des points de vie temporaires égaux à 1 + la moitié de votre niveau.

Premier arrivé [voleur multiclassé]

Prérequis : n'importe quel talent de voleur multiclassé, multiclassage parangonique de voleur

Avantage : vous gagnez l'aptitude de classe de voleur de frappe de la mante.

Sens martial [voleur multiclassé]

Prérequis : n'importe quel talent de guerrier multiclassé, multiclassage parangonique de guerrier

Avantage : vous gagnez l'aptitude de classe de guerrier de supériorité au combat.

Vigilance martiale [voleur multiclassé]

Prérequis : For 13, Sag 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du guerrier.

Une fois par rencontre, lorsqu'un ennemi qui vous est adjacent se décale ou effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une interruption immédiate.

DESTINÉES ÉPIQUES

Ces destinées épiques se forgent à l'épée, la griffe ou l'armure. Engagez-vous dans la voie de l'excellence martiale pour connaître la gloire des combattants les plus implacables.

Combattant immortel

Votre corps et votre âme ne font qu'un, non pas contre la morsure de l'acier mais au-delà des griffes de la mort.

Prérequis : niveau 21, guerrier

Vous êtes l'ultime survivant. Les lances kobolds, les flèches gobelines, les haches orques, les flammes draconiques, le contact nécrotique des âmes-en-peine ; vos aventures vous ont tout servi. Et vous êtes toujours là pour le raconter.

La mort a tenté à plusieurs reprises de vous aspirer, mais elle n'y est jamais parvenue. Vous avez survécu à vos plaies et êtes peut-être revenu du linceul de l'au-delà. Chaque fois que vous avez affronté la mort, votre âme s'est agitée en vous, se fixant plus profondément à votre enveloppe physique.

Au fur et à mesure que vous grandissez en puissance épique, la destinée conspire pour préserver votre souffle. Vous surmontez des blessures qui ôteraient la vie à bien des mortels. Vos réserves semblent illimitées. Chaque fois qu'un ennemi tente de vous terrasser, vos représailles semblent lui être promises.

La voie de l'immortalité

Dès que paraît se profiler votre confrontation finale, votre âme et votre corps ne font qu'un. C'est comme si vous ne pouviez pas mourir.

Vivre éternellement : une fois la destination finale de votre carrière atteinte, votre immortalité est assurée.

Vous êtes à la fois un être physique et spirituel, et ne traversez l'ultime mystère de la mort que si vous le souhaitez. Tant que vous ne décidez pas d'abandonner votre corps, il vous transporte vers l'éternité.

Vous pourriez vous retirer en paix, peut-être en siégeant aux côtés de la divinité de votre choix. La gloire et l'excellence pourraient vous servir dignement dans un site reculé de ce monde ou des plans. Vous pourriez entreprendre de transmettre votre savoir aux jeunes héros en devenir. Épaulé par un général de légende, vous pourriez mener la bataille éternelle, ou veiller sur autrui tel le rempart de l'éternel. Peut-être préférerez-vous errer sans fin ou occuper une place unique dans le cosmos. Un jour, vous pourrez accéder au véritable statut divin.

Les possibilités sont illimitées, autant que le temps dont vous disposez désormais. Dans cet avenir infini, vous pourrez apprendre le moyen de vous transformer en être intemporel ou en quelque autre forme de sagesse dont le monde a besoin. C'est à vous de choisir si vous voulez partager cette sapience ou la laisser filer en même temps que vous renoncez à la vie éternelle.

Aptitudes de combattant immortel

Résurgence du péril (niveau 21) : si vous êtes en péril, vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une action mineure pour que votre total de points de vie se retrouve à votre valeur de péril. En outre, vous ne subissez pas de malus de mort lorsqu'on vous ramène de l'au-delà par le biais du rituel Rappel à la vie.

Endurance éternelle (niveau 24) : chaque fois que vous atteignez une étape, vous regagnez 1d4 récupérations.

Résurrection spontanée (niveau 30) : lorsque vous mourez, vous pouvez retourner à la vie au début de votre tour de jeu suivant, sans entreprendre pour cela la moindre action. Vous apparaissez dans l'espace de votre choix situé dans un rayon de 5 cases de l'endroit où vous êtes mort, avec des points de vie égaux à votre valeur de péril. Vous êtes libéré de tous les effets temporaires auxquels vous étiez soumis au moment de mourir, mais les états préjudiciables permanents subsistent. Si vous êtes tué plusieurs fois au cours d'une même journée, l'application de cette aptitude évolue comme suit :

Deuxième mort : retour à la vie à la fin de la rencontre.

Troisième mort : retour à la vie 1 heure après la fin de la rencontre.

Quatrième mort : retour à la vie 12 heures après la fin de la rencontre.

Cinquième mort : retour à la vie 24 heures après la fin de la rencontre.

Si vous n'utilisez pas cette aptitude, on peut toujours vous ramener normalement à la vie.

Pouvoir de combattant immortel

Immortelle hostilité Combattant immortel Utilitaire 26

Vous plissez les yeux et même les dieux mineurs comprennent soudain qu'il ne vaut mieux pas être votre proie.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Cible : un ennemi que vous avez marqué ou qui vous marque
Effet : vous lancez un d20 supplémentaire à votre prochain jet d'attaque et choisissez celui qui doit être pris en compte (sachant que vous ne pouvez refaire aucun de ces deux jets). Si vous êtes en péril au moment d'utiliser ce pouvoir, lancez deux d20 supplémentaires au lieu d'un.

Déicide

Si ça saigne, ça peut mourir. Et quand ça ne saigne pas, on le fait quand même saigner. À partir de là, ça peut mourir.

Prérequis : niveau 21, rôdeur ou voleur

Voyons les choses en face : vous êtes un tueur. Cela ne fait pas forcément de vous une mauvaise personne. Certaines créatures ont besoin d'être tuées. C'est finalement mieux pour tout le monde, et les fins, ça vous connaît.

Mais vous n'êtes pas seulement un meurtrier redoutable, vous avez également acquis la réputation de vous occuper des cas les plus difficiles. Aussi formidable soit votre adversaire, vous finissez toujours par trouver un moyen de précipiter son sort, par la lame ou la flèche. Le destin vous a désigné comme celui qui peut tuer ceux qui sont encore plus forts que lui.

Vos alliés comptent sur votre art meurtrier. Les adversaires prennent souvent soin d'éviter de vous laisser le moindre avantage. Les gens du peuple et les citoyens des plans associent votre nom à une mort rapide.

La voie de l'immortalité

Votre nom, légendaire tout comme les récits de votre style de combat impitoyable, restera à jamais dans les mémoires. Rares sont les adversaires qui survivent à vos coups, mais il se pourrait que vous ne succombiez pas à votre rencontre avec votre propre destin.

WES LOUIE

Saine motivation : vous avez affronté votre ultime épreuve, et regardez qui est mort et qui ne l'est pas. La preuve est dans la tombe. Parmi ceux qui sont d'origine mortelle, vous êtes le plus grand tueur de l'univers. Il y a peut-être un dieu ou deux qui peuvent rivaliser avec vous. Et encore.

Vous attarder encore un peu pour agiter le cosmos n'est pas une si mauvaise idée. Les mortels les plus puissants, les divinités, les seigneurs démons et les originels ont parfois tendance à faire preuve de complaisance ou de prétention. Les pires se reposent sur leurs lauriers en leur propre royaume et cessent de faire leur travail ou entament une œuvre qui ne devrait pas être la leur. Mais la sérénité n'est de mise pour personne quand vous rôdez alentour.

La terreur mortelle a le don d'inspirer des changements radicaux et vous êtes particulièrement talentueux pour instiller ce sentiment. Ce n'est pas que vous ayez besoin de menacer quelqu'un en particulier. Il suffit que tout le monde sache que vous avez encore des missions en cours. Franc-tireur, vous ne laissez aucune entité se croire à l'abri de vos visites de courtoisie.

Un simple encouragement suffit à insuffler un progrès. Vous pourriez être le joker dont le monde a besoin pour que les puissances s'équilibrent et que les affaires continuent de tourner sans accroc.

Aptitudes de déicide

Prédateur hors pair (niveau 21) : une fois par rencontre, vous pouvez refaire un jet d'attaque contre une créature dont le niveau est supérieur au vôtre.

Agonie divine (niveau 24) : lorsque vous réussissez un coup critique contre une créature dont le niveau est supérieur au vôtre, celle-ci subit un -5 aux jets de sauvegarde et ne peut récupérer de points de vie ni recharger de pouvoirs jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Récupération blasphématoire (niveau 30) : une fois par jour, lorsque vous êtes touché par une attaque d'une créature dont le niveau est supérieur au vôtre, vous pouvez choisir de considérer que cette attaque est ratée pour regagner l'usage de votre second souffle et l'usage d'un pouvoir de rencontre que vous avez utilisé pour cette rencontre.

Pouvoir de déicide

Œil déicide — Déicide Utilitaire 26

Votre œil impitoyable repère la moindre faiblesse de l'ennemi.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 10
Cible : une créature prise dans l'explosion
Effet : vos attaques ignorent les résistances et immunités de la cible et cette dernière acquiert une vulnérabilité 5 à vos attaques. Cet effet persiste jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie (ou moins) ou que vous utilisiez ce pouvoir sur une autre cible.
Spécial : augmentez la vulnérabilité de 5 si la cible est d'un niveau supérieur au vôtre ou s'il s'agit d'un monstre solo. Si elle remplit ces deux conditions, la vulnérabilité augmente de 10.

BEN WOOTTEN

Général de légende

De tous les meneurs de renom de l'histoire, vous êtes le plus grand, une véritable source d'inspiration pour tous ceux qui suivent vos préceptes.

Prérequis : niveau 21, maître de guerre

Dhuryan Frontefeu, Malachi de Bael Turath, Ossandrya de la Spirale effilée, Jarret Double-né et Bergrom Viteterre ; ces noms sont restés dans les annales comme le font tous les grands meneurs. Rares sont les chefs que l'on respecte autant que ceux qui ont fait leurs preuves sur le champ de bataille, dans le cauchemar de la guerre. L'histoire se souvient de ceux qui mènent les autres pour affronter les dangers mortels. Ces personnalités ont influencé les traditions militaires du monde entier.

Vous avez longtemps figuré parmi ces illustres et glorieux capitaines. Vous avez guidé vos compagnons au combat contre d'innombrables ennemis et en êtes ressorti victorieux. Votre autorité et vos encouragements ont inspiré vos alliés et les ont ramenés sains et saufs au bercail, à de nombreuses reprises. Vous êtes peut-être le plus grand commandant que le monde ait jamais connu.

La voie de l'immortalité

Ayant assumé la responsabilité de mener vos compagnons d'armes sur la longue et terrifiante route sur laquelle vous vous êtes engagé, vous avez fait montre de ruse, de détermination et de courage. Maintenant que vous avez atteint votre destination, vous pourriez recevoir un appel encore plus souverain.

Bataille éternelle : après avoir accompli votre dernière quête épique, votre âme est encore sollicitée par

l'appel du devoir. Plus d'une créature de puissance divine est sur le point de vous offrir l'immortalité, ainsi qu'un statut élevé. La question est de déterminer votre camp.

La bataille entre les dieux et les originels a pris fin il y a de nombreuses ères. Les conflits entre factions planaires sont toujours courants et l'équilibre pourrait être compromis pour relancer une guerre cosmique. Les divinités, notamment les plus malveillantes, complotent les unes contre les autres au détriment de tous. Les puissances élémentaires observent encore le monde et les cieux, animées par la vengeance. Les entités féeriques et celles des ombres lèvent parfois des armées pour faire trembler les piliers de l'univers. Des hordes de démons menacent les racines mêmes de l'existence. Tant qu'une ère improbable ne sera pas imposée, où le mal sera étouffé et l'envie maîtrisée, la paix et la stabilité resteront menacées. Le besoin d'un meneur d'une excellence légendaire reste une réalité.

Votre destin supérieur est-il de vous tenir en première ligne des légions angéliques pour retenir le chaos ? Mènerez-vous les dieux vers la victoire contre leurs ennemis d'antan ? Ou préférez-vous rallier les originels ? Allez-vous commander aux archons et aux éfrits lors de leur invasion de la Mer Astrale, et usurper les usurpateurs ? Ou bien choisirez-vous un compromis, mercenaire ou illuminé, en sélectionnant soigneusement vos combats selon la situation qui vous appelle sur le champ de bataille ?

Aptitudes de général de légende

Inspiration mystique (niveau 21) : lorsque vous usez de votre second souffle, un allié situé dans un rayon de 20 cases peut également dépenser une récupération.

Action de tactique légendaire (niveau 24) : une fois par rencontre, tout allié peut dépenser un point d'action appartenant à un allié ou vous-même sous réserve qu'il voie l'intéressé. La dépense de ce point d'action n'est pas prise en compte au regard de la limite habituelle de 1 point d'action par rencontre.

Compagnie inflexible (niveau 30) : tant qu'il vous reste au moins 1 point de vie, tous vos alliés situés dans un rayon de 20 cases ne sont pas inconscients lorsqu'ils se retrouvent à 0 point de vie (ou moins) et ne peuvent mourir en raison d'un total de points de vie négatif. Les alliés qui sont à 0 point de vie (ou moins) sont néanmoins soumis aux jets de sauvegarde contre la mort (qui peuvent les tuer en cas d'échec).

Pouvoir de général de légende

Exploits légendaires Général de légende Utilitaire 26

Votre parole est l'appel du destin qui guide vos alliés vers la légende.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 20
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible regagne l'usage d'un pouvoir de niveau 25 ou moins, qu'il s'agisse d'un pouvoir de rencontre déjà utilisé pour la rencontre ou d'un pouvoir quotidien déjà utilisé pour la journée. Le pouvoir en question ne peut être un pouvoir permettant à la cible de regagner l'usage d'un autre pouvoir.

STEVE PRESCOTT

Idéal martial

Vous êtes un substrat de la destruction engendré par la perfection de vos techniques de combat. Vous incarnez la puissance martiale.

Prérequis : niveau 21, toute classe martiale, multiclassage parangonique dans une classe martiale

Depuis le jour où vous avez pu brandir une épée, vous savez que votre destin est lié à son tranchant, votre avenir à son pommeau et votre héritage à la maîtrise de ce fragment d'acier. Vous avez passé votre jeunesse à vous entraîner ; vous avez aiguisé votre technique et étudié les formes martiales. Après vos modestes débuts, vos aventures vous ont exposé aux exploits d'innombrables combattants. Vous avez découvert en eux un lien commun, qui réunit tous ceux qui vivent et meurent par et pour l'épée.

Malgré tous vos efforts, cette vérité fondamentale de la puissance martiale n'a eu cesse de vous échapper. Pour une raison inconnue, la perfection demeurait insaisissable, vous filant au bout des doigts. Vous pensiez que par une discipline, une pratique et une volonté d'innovation hors pair, vous pourriez la caresser à nouveau et cette fois ne pas la laisser s'évanouir.

Animé par la conscience de votre potentiel, vous avez redoublé d'efforts en consacrant toute votre attention à la perspective de l'excellence martiale absolue. Vous êtes toujours convaincu de pouvoir un jour perfectionner vos bottes. Et quand ce jour viendra, vous figurerez parmi les plus grands combattants de l'histoire.

La voie de l'immortalité

Chaque pas sur la route qui mène à la maîtrise de l'art martial vous rapproche de l'accomplissement de votre potentiel. La compréhension naissante que vous apporte chaque révélation vous pousse à en apprendre davantage jusqu'à ce que vous accédiez aux sphères de la maîtrise véritable.

Maître légendaire : d'un coup consommé, vous avez éliminé votre ultime adversaire, le dernier obstacle entre vous et l'accomplissement de votre quête finale. Dans le triomphe, quelque chose est venu titiller votre conscience. C'est comme si votre dernier exploit avait ouvert une porte pour révéler les secrets que vous cherchiez depuis si longtemps. La révélation a secoué votre âme, dissipant les derniers doutes, votre dernière résistance à pousser encore plus loin et dévoiler au grand jour toute la profondeur de la maîtrise martiale.

Armé de la compréhension totale de ces vérités fondamentales ancrées dans votre esprit et illustrées par vos techniques incomparables, vous avez entrepris de transmettre ce savoir. Vous pouvez désormais instiller à ceux qui se familiarisent avec l'épée les mystères pour lesquels vous avez tant lutté. Par ces héritiers, vous deviendrez éternel. En même temps que se transmettent vos techniques de combat, votre mémoire s'élève au-delà de vos exploits légendaires. Votre mysticisme martial transcendera l'enveloppe mortelle pour devenir partie intégrante de la puissance dans laquelle puisent tous les combattants.

Aptitudes d'idéal martial

Atout de l'idéal (niveau 21) : vous gagnez un pouvoir d'attaque de rencontre de niveau 17 d'une classe martiale. En outre, chaque fois que vous réussissez un coup critique, vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre martial que vous avez déjà utilisé pour la rencontre.

Combattant fiable (niveau 24) : tous les pouvoirs d'attaque de rencontre martiaux que vous connaissez s'accompagnent du mot-clé fiable sous réserve de n'avoir qu'une cible et de ne produire aucun effet en cas d'échec.

Ascension du combattant (niveau 26) : vous gagnez un pouvoir utilitaire de niveau 22 d'une classe martiale. En outre, chaque fois que vous réussissez un coup critique avec un pouvoir de rencontre ou quotidien martial, vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une action libre.

Combattant accompli (niveau 30) : vous gagnez un pouvoir d'attaque de rencontre ou un pouvoir utilitaire de n'importe quel niveau et n'importe quelle classe martiale. En outre, lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir de rencontre ou quotidien martial, vous pouvez porter une attaque de base de corps à corps à chaque ennemi adjacent au prix d'une action libre.

Maître stratège

L'histoire est écrite par les vainqueurs. Quel être encore en vie est en mesure de raconter comment vous en êtes arrivé là, légende parmi les chefs militaires de l'histoire ?

Prérequis : niveau 21, maître de guerre

Ayant survécu à d'innombrables batailles et missions, vous avez gardé la mémoire des visages des adversaires éliminés au cours de votre carrière de guerres menées à droite et à gauche. Vous avez remporté plus de victoires et vaincu davantage d'ennemis qu'il n'est possible de s'en rappeler. Certains vous pensent chanceux, béni ou maudit. D'autres disent que vous êtes génial, doué d'un esprit tactique hors pair en ces temps modernes. En vérité, bien que vous ayez bénéficié d'une chance hors du commun et d'une compétence tactique supérieure, votre réussite tient essentiellement à votre détermination à ne jamais renoncer et à profiter du moindre avantage pour l'emporter.

Vos victoires ont suscité l'intérêt des grands et des puissants, des rois aux exarques, en passant par les seigneurs angéliques et les princes démons. Vous avez croisé le fer et mesuré votre esprit avec des chefs de légende dont les talents étaient aussi affûtés que les vôtres. Chaque fois, vous avez survécu. Quand vous n'en êtes pas ressorti clairement victorieux, vous avez laissé un souvenir impérissable à votre adversaire.

La voie de l'immortalité

L'intelligence militaire suffit-elle ? Pendant un temps, vous l'avez cru. Vous avez porté chaque victoire comme un insigne d'honneur et avez évoqué ces triomphes pour légitimer les meurtres exécutés sous vos ordres. Pourtant, les victoires devenant de plus en plus faciles, vous avez commencé à vous demander si vous alliez un jour faire face à une épreuve digne de votre rang.

Guerre éternelle : comme vous l'avez fait à d'innombrables reprises, vous avez attelé votre esprit brillant à cette tâche qui consiste à vaincre l'ennemi et achever ainsi votre quête finale. Bien que vous soyez victorieux, vous réalisez avec effroi qu'après cet ultime triomphe, nulle intelligence mortelle ne pourra déjouer vos tactiques, vous prendre au dépourvu ou vous surprendre par un stratagème inédit. Votre esprit vif et votre pragmatisme ont assuré votre place dans les annales et écrit votre nom avec le sang de vos ennemis. Qui osera se dresser contre vous, maintenant que vous avez vaincu l'invincible ? Les victoires restent des victoires à n'en pas douter, mais vous cherchez un véritable défi, vous en avez besoin. Et vous n'en trouverez aucun ici bas, car personne ne viendra vous affronter. Non, il vous faut quitter ce monde pour passer dans le royaume de la légende, où vous pourrez vous mesurer à un adversaire digne de ce nom.

La légende que vous percevez est celle de la guerre éternelle, le champ de bataille ultime où se retrouvent les plus grands chefs militaires pour éprouver leur génie et leur ruse contre leurs pairs, pour prolonger la bataille jusqu'à la fin des jours où les meilleurs d'entre eux seront

désignés pour mener les armées de la lumière dans la confrontation finale contre les hordes des ténèbres. Ce site n'est peut-être qu'un mythe, mais s'il y a la moindre chance que vous puissiez figurer parmi ces illustres seigneurs de guerre, vous êtes prêt à risquer l'échec.

Aptitudes de maître stratège

Vigilance tactique (niveau 21) : vous et un allié qui vous voit pouvez agir durant un round de surprise même si vous êtes surpris, et vous ne donnez pas d'avantage de combat en raison de l'effet de surprise. En outre, chaque allié qui vous voit et qui n'est pas surpris peut entreprendre une action simple, une action de mouvement et une action mineure à son tour de jeu durant un round de surprise.

Soumettre par l'excellence (niveau 24) : chaque fois que vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié situé dans un rayon de 5 cases peut également entreprendre une action supplémentaire à son tour de jeu.

Génie tactique (niveau 30) : durant une rencontre, vous pouvez dépenser autant de vos points d'action que vous le souhaitez.

Pouvoir de maître stratège

Pris au piège Maître stratège Utilitaire 26

Vous attirez l'ennemi dans un piège et, sur un ordre laconique de votre part, vos alliés passent à l'action.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut entreprendre une action simple, une action de mouvement ou une action mineure, dans l'ordre d'initiative.

HOWARD LYON

Parfait assassin

Vous maîtrisez à ce point le carnage qu'il fait désormais partie de vous. Vous êtes une ombre de la mort même.

Prérequis : niveau 21, voleur

Tuer vite et bien est un véritable art, comme composer de la musique ou peindre un chef-d'œuvre. Vos armes sont vos instruments et votre moyen d'expression est la chair de l'ennemi. Ce sont les mains qui sont les véritables outils de tout maître. Et les vôtres sont sublimes lorsqu'il s'agit d'efficacité meurtrière.

Vous assumez ce sale travail depuis si longtemps qu'on raconte que la mort imprègne votre corps, votre esprit et votre âme. La rumeur dit que vous voyez la mort planer au-dessus de vos adversaires pour vous montrer qui est le suivant sur la liste. Vos ennemis perçoivent votre empathie avec l'ultime coup, ce qui ne les rassure pas. Votre réputation de tueur a pris des proportions surnaturelles. Ceux qui entendent votre légende ne s'en doutent pas, mais les histoires qu'on raconte sur vous sont presque toutes véridiques

La voie de l'immortalité

Concentré sur votre efficacité meurtrière, vous êtes devenu l'incarnation de l'extermination. La mort peut-elle mourir à son tour ?

La mort ne peut mourir : quand vous avez infligé la mort à votre dernier adversaire, vous aviez déjà perfectionné l'art du meurtre bien au-delà des normes habituelles. Tous ceux qui touchent à votre domaine vous voient comme une source d'inspiration, un sinistre idéal. Certains vous vénèrent, tandis que d'autres espèrent vous dépasser en gravant leur propre légende macabre. À n'en pas douter, vous avez attiré l'attention d'entités liées aux plus grandes forces du trépas.

Vous pourriez choisir d'être à la tête de telles créatures pour les guider sur les voies capricieuses de la mortalité. Vous pourriez aussi œuvrer comme agent de Reine Corneille, ou comme chef de ses officiers sanglotains. Servir dans les ombres n'est peut-être plus assez bien pour vous et comme d'autres mortels l'ont essayé avant, vous allez défier les êtres du cosmos qui contestent l'autorité de la mort. Allez-vous devenir l'être qui désigne celui qui a le dernier mot ?

À l'instar du combattant immortel, vous pourriez transmettre votre savoir à ceux qui viennent vous trouver pour les guider sur la voie que vous avez empruntée. Si la destruction finit par vous lasser, même lorsqu'elle est justifiée, vous pouvez en revanche renoncer à vous soucier de ce monde. Vous pourriez mener une existence calme dans un recoin de la réalité, en compagnie d'alliés de longue date.

À vous de choisir. L'emprise de Reine Corneille ne vous concerne plus, à moins que vous décidiez de vous-même de vous livrer à la destination finale de la plupart des âmes mortelles. Peut-être allez-vous dévoiler les derniers secrets de la mort à tous les mortels et asséner le coup fatal à la terreur qu'instille la fin de la vie.

Aptitudes de parfait assassin

Œil de la mort (niveau 21) : lorsque vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie, choisissez-en un autre que vous voyez. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous jouissez d'un avantage de combat contre ce second ennemi, qui subit un -2 aux jets d'attaque contre vous.

Avantage de l'assassin (niveau 24) : lorsque vous ratez une attaque sur une cible contre laquelle vous jouissez d'un avantage de combat, vous lui infligez des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité + 1 par dé de dégâts d'attaque sournoise que vous infligez normalement.

Faiblesses dévoilées (niveau 30) : une fois par rencontre, vous pouvez choisir qu'une de vos attaques vise la défense la plus basse de la cible, plutôt que la défense normalement visée par l'attaque. Vous pouvez ajouter vos dégâts d'attaque sournoise, même si vous ne jouissez pas d'un avantage de combat, ce qui ne compte pas comme un usage d'attaque sournoise.

Pouvoir de parfait assassin

Esprit funeste — Parfait assassin Utilitaire 26

Quelles que soient vos entraves, vous vous éloignez comme un spectre de votre adversaire terrassé.

Rencontre
Action libre — **Personnelle**
Déclencheur : vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie
Effet : si vous êtes hébété, immobilisé, maîtrisé ou ralenti, l'état préjudiciable en question est annulé. Vous devenez alors invisible et immatériel, et vous pouvez vous décaler jusqu'à votre VD. Après vous être décalé, vous redevenez visible et n'êtes plus immatériel.

Rempart de l'Éternel

Vous vous dressez sur la route de ceux qui s'apprêtent à détruire ce monde sans défense, qui malgré tout reste en sécurité derrière le rempart que vous êtes.

Prérequis : niveau 21, guerrier

Vous avez choisi d'incarner l'idéal du protecteur. Ce dévouement remonte peut-être à votre enfance, lorsque vous défendiez ceux qui étaient plus faibles que vous. Ce besoin de protéger les autres vous a peut-être été instillé par votre culture, comme c'est le cas de beaucoup de nains au bon cœur. Quoi qu'il en soit, plutôt que de recourir à votre force et votre puissance pour votre seul bénéfice, vous vous exposez volontairement au danger pour vous assurer qu'autrui ait une chance de profiter de l'existence.

Votre morale et vos certitudes reposent sur la conviction que votre mission est de protéger vos alliés. Quand vous êtes parmi eux, vous vous tenez en première ligne dès qu'une menace se présente, aussi redoutable soit-elle. Votre excellence et votre bravoure sont la pierre angulaire de vos compagnons dans le tumulte de la bataille.

La voie de l'immortalité

La vaillance et l'inflexibilité vous définissent comme champion de vos amis et des gens que vous avez sauvés au fil de votre carrière de légende. Pour beaucoup, vous êtes la montagne qui retient le déferlement de la vague monstrueuse.

Bastion infrangible : vous avez terrassé votre dernier et plus grand ennemi. Durant le combat, vous avez comme toujours été le noyau autour duquel vos alliés ont pu coopérer, recevant le plus fort des coups de l'ennemi sans jamais vous plaindre ou plier. Vous resterez à jamais comme l'exemple suprême pour tous ceux qui se tiennent en première ligne.

Le monde a toujours besoin de quelqu'un de votre force et de votre stature pour étayer sa défense. Ceux qui souhaitent saisir une épée ou un marteau pour protéger autrui vous considèrent comme un saint. Bien que votre nom soit probablement reconnu comme synonyme de gardien ultime, vous n'êtes pas prêt à poser votre écu et votre hache.

Vous avez peut-être pris place au sein d'un dominion divin, aux côtés ou au service d'une véritable forteresse divine comme Moradin. Vous étant établi quelque part dans le cosmos, vous avez peut-être décidé de surveiller l'évolution d'une menace originelle ou les machinations de divinités maléfiques. Dès que quelque chose s'agite ou se dresse, vous êtes le premier à réagir pour l'affronter. Il est aussi possible qu'une puissance vous épaule dans votre protection éternelle d'un peuple choisi, dont la terre est alors porteuse de votre esprit vigilant. À moins que vous ayez conclu un pacte selon lequel vous avez accepté de disparaître en instillant votre cœur protecteur chez les vôtres, pour engendrer une nouvelle génération de héros.

Aptitudes de rempart de l'Éternel

Force intarissable (niveau 21) : augmentez votre valeur de Force de 2. Vos valeurs de charge normale, charge lourde et charge de traction maximale sont doublées (respectivement Force x 10, Force x 20 et Force x 50 kilos). Une fois par jour, vous bénéficiez d'un +10 à un test de Force ou un test de compétence associée à la Force de votre choix.

Stature divine (niveau 24) : votre catégorie de taille reste la même, mais votre poids et votre taille physique augmentent pour se retrouver respectivement à 100% et 25% au-dessus des valeurs moyennes de votre race. Vous pouvez attaquer avec des armes normalement conçues pour des créatures d'une catégorie de taille supérieure à la vôtre et votre allonge de corps à corps augmente de 1 si vous êtes normalement de taille M ou supérieure.

Puissance colossale (niveau 30) : une fois par jour, vous pouvez considérer qu'un jet d'attaque de corps à corps que vous venez de réussir produit un 20 naturel, ou bien considérer un jet d'attaque de corps à corps raté comme réussi.

STEVE PRESCOTT

Pouvoir de rempart de l'éternel

Destruction implacable Rempart de l'éternel Utilitaire 26

Votre air de défi est tel que vos ennemis ne peuvent totalement se soustraire à vos attaques.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**

Effet : tant que persiste ce pouvoir, chaque fois que vous ratez une attaque d'arme de corps à corps ou de proximité, vous infligez à la cible des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Seigneur des bêtes

Avec votre compagnon bestial, vous formez les deux pendants d'un seul et même être agissant en parfait accord. Toute séparation n'est qu'une illusion du temps et de l'espace ; un faux-semblant qui finira par disparaître.

Prérequis : niveau 21, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Vos vaillants alliés se sont battus à vos côtés et ont finalement triomphé. Avec eux, vous avez connu une amitié et une solidarité inconcevables pour la plupart des gens. Grâce à ces trésors, vous êtes peut-être même parvenu à sauver le monde que vous aimez tant. Mais cette apparente camaraderie idéale, ce modèle d'alliance parfaite n'est rien en comparaison du lien qui vous unit à votre compagnon bestial.

Comme aucun de vos pairs épiques, vous connaissez la véritable confiance, l'entente suprême. La bête qui vous accompagne est bien plus qu'un ami ou un allié. Elle constitue une extension de votre propre âme.

La voie de l'immortalité

Certains seigneurs des bêtes ne fusionnent pas totalement avec leur compagnon bestial et sillonnent le cosmos au service d'entités ou d'idéaux supérieurs. D'autres disparaissent dans les brumes de la mort comme le veut la nature, convaincus qu'ils renaîtront un jour quand le monde aura besoin d'eux. Quelques-uns tendent vers une forme d'unité de corps et de conscience comme présenté ici.

Apothéose du seigneur des bêtes : lorsque s'achève votre tâche finale, vous avez prouvé que l'humanoïde et la bête ne sont pas différents. Avec votre compagnon, vous agissez comme un seul être réparti en deux corps. Ceux qui relatent votre histoire parlent de la manière dont vous avez illustré cette vérité en ne faisant plus qu'un. En fait, ils évoquent comment ce qui a fini par apparaître comme une évidence a toujours été.

Vous manifestez un esprit qui englobe les valeurs symbolisées par votre compagnon bestial et fusionnez avec celui qu'illustre votre nature. Ce faisant, vous avez incarné un grand esprit de la nature, pur et immortel. Votre forme devient alors celle de votre choix : celle d'une personne, d'une bête, des deux à la fois ou d'un hybride de tout cela. Vous demeurez à jamais dans les sites sauvages comme gardien et inspiration. Vous serez peut-être un exarque de Mélora ou resterez indépendant de toute divinité, une créature unique en ce monde.

Ceux qui s'inspirent de votre modèle vous imitent dans leurs voyages et leurs combats aux côtés de leur propre compagnon bestial. Comme tous ceux qui révèrent la nature et ses créatures, ils vous considèrent comme un archétype, comme un guide.

Aptitudes de seigneur des bêtes

Ultime complicité (niveau 21) : une fois par round, vous pouvez entreprendre une action mineure pour enjoindre votre compagnon bestial d'entreprendre une action simple, une action de mouvement ou une action mineure.

Destins liés (niveau 24) : lorsqu'un effet vous prend pour cible, vous pouvez décider qu'il vise votre compagnon bestial en plus de vous ou à votre place, à condition que votre bête se situe dans un rayon de 20 cases et que vous la voyiez.

Existence commune (niveau 30) : tant que vous ou votre compagnon bestial avez au moins 1 point de vie, l'autre ne peut être tué, quels que soient ses points de vie négatifs ou jets de sauvegarde contre la mort ratés. Gardez tout de même le compte des points de vie négatifs et des jets de sauvegarde contre la mort ratés, car ils s'appliquent dès que vous vous retrouvez tous deux à 0 point de vie (ou moins).

Pouvoir de seigneur des bêtes

Compagnon alerte Seigneur des bêtes Utilitaire 26

Votre compagnon bestial saisit vos désirs avant même qu'ils se formulent dans votre esprit.

Rencontre ✦ bête, martiale
Action libre **Proximité** explosion 20
Cible : votre compagnon bestial pris dans l'explosion
Effet : la cible entreprend l'action simple, l'action de mouvement ou l'action mineure de votre choix.

WES LOUIE

Soldat d'adamantium

Vous êtes aussi solide que les racines du monde. Rien ne pourra jamais vous faire rompre.

Prérequis : niveau 21, guerrier ou maître de guerre

Tout au long de votre carrière, vous vous êtes distingué comme un inexorable combattant en armure lourde. Dans votre parure de métal, vous avez résisté aux armes et pouvoirs de créatures capables de dévaster des villes entières. Au final, votre armure s'en est peut-être retrouvée un peu plus abîmée, tout comme vous, mais vous êtes resté invaincu.

Vous savez que l'armure n'est pas qu'un élément d'équipement. C'est une seconde peau, ainsi que le visage que vous offrez à ce monde. Vous en avez fait un symbole de votre légende. Quand votre silhouette casquée apparaît à l'horizon, vos admirateurs reprennent espoir et vos ennemis flanchent. Beaucoup n'ont pas la moindre idée de votre visage, mais ils reconnaissent tout de suite votre carapace surhumaine.

La voie de l'immortalité

Le soldat d'adamantium doit apparaître comme le plus coriace des guerriers. Votre saga fera peut-être de vous un symbole éternel, par l'aspect si particulier de votre armure et les images marquantes que vous aurez laissées. Les gens vous considèrent déjà comme un modèle de soldat invulnérable de corps et d'esprit.

Icône en armure : lorsque vous achevez votre dernière quête, vous apparaissez comme l'exemple immaculé du chevalier en armure scintillante. Tous les combattants en armure qui vous succèdent se rappellent votre histoire. Votre silhouette métallique est l'étalon ultime auquel se mesurent tous les autres mastodontes en armure.

Pour devenir cette icône indestructible, il vous faut tenir bon durant votre dernière bataille. Vous ne pouvez tomber, succomber à la douleur ou céder d'une quelconque manière. Prouvez que votre armure et votre peau ne font qu'une. Cette carapace ne vous ralentit pas, elle vous pousse à aller de l'avant. Robuste comme elle, vous vous portez mutuellement vers la légende. Votre armure vous mène peut-être aux côtés d'une divinité comme Kord, qui vous voit comme un exarque de la bataille intrépide et glorieuse. Vous devenez ensuite le saint protecteur des combattants animés par ces vertus.

Votre nom devient synonyme de ténacité et de résistance. Il devient le mot par lequel les guerriers complimentent leurs plus audacieuses prouesses en armure lourde. Lorsque vous entendez ainsi l'écho de votre nom, vous frappez votre plastron de votre poing ganté, sachant que vous serez entendu par le cœur de ceux qui aspirent à vous imiter.

Aptitudes de soldat d'adamantium

Suprématie de l'armure (niveau 21) : vous bénéficiez d'un +2 à la CA lorsque vous portez une armure lourde. Vous ignorez également les malus aux tests et à la VD normalement imposés par une armure lourde.

Peau infrangible (niveau 24) : lorsque vous portez une armure lourde, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution.

Coriace (niveau 30) : une fois par jour, vous pouvez faire du résultat d'un jet de sauvegarde que vous venez d'effectuer un 20 naturel.

Pouvoir de soldat d'adamantium

Progression inéluctable	Soldat d'adamantium Utilitaire 26
Rien ne peut vous retenir.	
Quotidien ✦ martiale, persistant	
Action mineure	**Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous pouvez vous décaler de 1 case dans l'espace d'un ennemi adjacent avant de pousser ce dernier de 1 case au prix d'une action de mouvement.	

Vagabond des ténèbres

Vous foulez les voies surnaturelles du destin. Vous errez sans relâche sur ce sentier jusqu'à ce que la destinée vous croise.

Prérequis : niveau 21, rôdeur ou voleur

Vous avez quitté les vôtres depuis bien longtemps, renonçant au confort qu'une existence simple vous promettait. Répondant à une aspiration indicible, vous avez pris la route avec d'autres vagabonds. Votre itinéraire a connu des chemins sinistres et des actes fatidiques. Au fil du temps, l'appellation de héros a peut-être même fini par vous coller à la peau, ainsi qu'à celle de vos compagnons. Mais les sombres vrilles du sort vous attirent encore vers une destination inconnue.

En attendant cette conclusion, vous errez à travers le monde telle une présence ténébreuse, surgissant où l'on vous attend le moins, parfois de manière fort opportune.

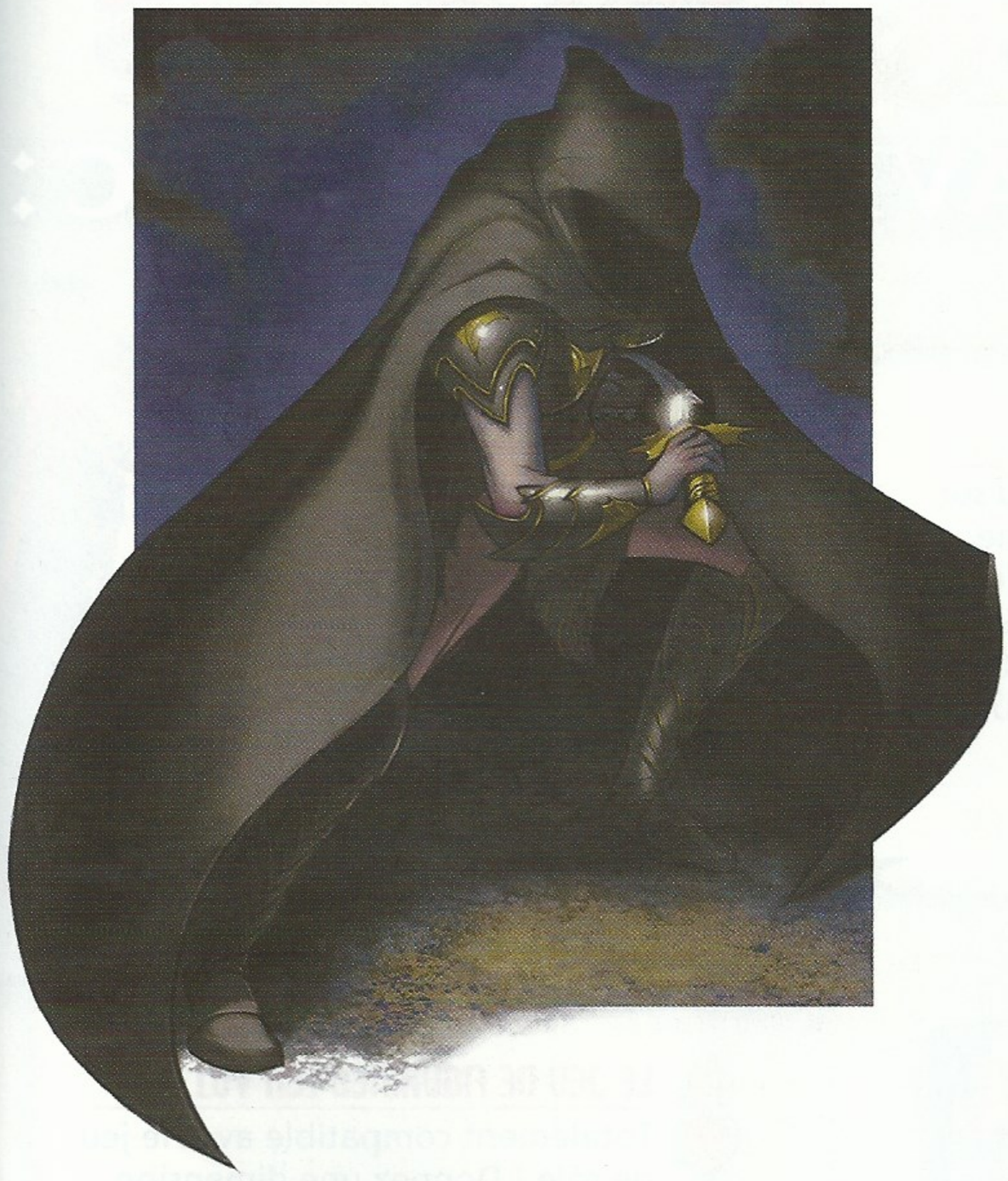
La voie de l'immortalité

La providence vous préserve pour l'ultime lutte. Lorsque ce destin se présentera à vous, qui sait où il vous portera ?

Condamné à errer : vos jours de vagabondage ne se terminent pas sous prétexte que votre avenir prédestiné vous a rattrapé. Depuis tout jeune, vous avez toujours été le pigeon du destin, le messager malgré lui de la chance et de la ruine. Vous avez répondu à l'appel et suivi ses directives, avant d'accomplir enfin ce que la fatalité attendait de vous. Ceux qui connaissent votre histoire vous voient comme l'incarnation de la destinée.

La tapisserie de vos exploits vous accompagne, colorée par votre dernière prouesse. Si cet acte final a ramené le bien en ce monde, votre légende illustre la façon dont le destin sourit aux audacieux. Mais votre histoire est peut-être teintée de l'emprise plus sinistre et inexorable du sort.

Vous errez à travers le cosmos, reconnu comme un protecteur ou un médiateur par ceux qui cherchent ou évitent le destin. Vous êtes peut-être le héraut d'une puissance associée à la chance ou la prédestination,



comme Avandra ou Reine Corneille. Mais il est plus probable que vous ayez tranché les mailles de l'inévitable et transcendé la toile de la fortune.

Vous errez désormais et enfin librement. Ce faisant, vous apparaissez comme un exemple pour ceux qui veulent s'affranchir des vrilles du destin.

Aptitudes de vagabond des ténèbres

À chacun son destin (niveau 21) : toute créature qui vous touche et dont le niveau est inférieur ou égal au vôtre subit un -4 aux jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de la rencontre.

Sentier enténébré (niveau 24) : vous pouvez marcher jusqu'à la destination de votre choix en une traite de 24 heures. Quels que soient la distance et le nombre de plans qui vous en séparent, vous êtes assuré d'atteindre votre but 24 heures après être parti, par le biais de raccourcis, de portails et autres moyens de transport qui vous étaient jusqu'ici inconnus. Vous n'avez pas besoin de vous reposer, de manger ou de boire pendant le voyage, sauf pour recharger des pouvoirs ou regagner des récupérations. Durant la marche, vous êtes à l'abri de tous les dangers, de toutes les attaques et autres menaces.

Lorsque vous choisissez votre destination, vous devez être précis. Si elle se trouve au sein d'une structure, comme c'est le cas d'une pièce d'un château, la longue marche vous mène jusqu'à l'entrée principale du bâtiment et non à l'intérieur.

Vous pouvez choisir d'être accompagné par un nombre de personnages égal à 5 + votre modificateur de Sagesse, qui profitent alors des avantages de cette aptitude de classe.

Longue marche de retour (niveau 30) : si vous mourez et n'êtes pas ramené à la vie dans les 12 heures, votre corps et vos biens disparaissent. Douze heures après cela (soit 24 heures après votre mort), vous arrivez, équipé comme vous l'étiez en mourant, de retour à l'endroit où vous avez décidé de vous réveiller en accord avec votre MD. Votre état de santé est le même que si vous aviez été la cible d'un rituel de Rappel à la vie, mais sans aucun malus de mort.

Vous pouvez vous présenter sur le site de votre mort, à l'endroit où se trouve l'un ou l'autre de vos alliés ou en n'importe quel lieu que vous vous sentez comme chez vous. Votre ultime mission reste à accomplir et une mort fortuite ne faisait pas partie de vos plans.

Pouvoir de vagabond des ténèbres

Jamais à court — Vagabond des ténèbres Utilitaire 26

Vous avez plus d'un tour dans votre sac.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure — **Personnelle**

Effet : vous regagnez l'usage d'un pouvoir utilitaire quotidien que vous avez déjà utilisé pour la journée.

À propos des auteurs

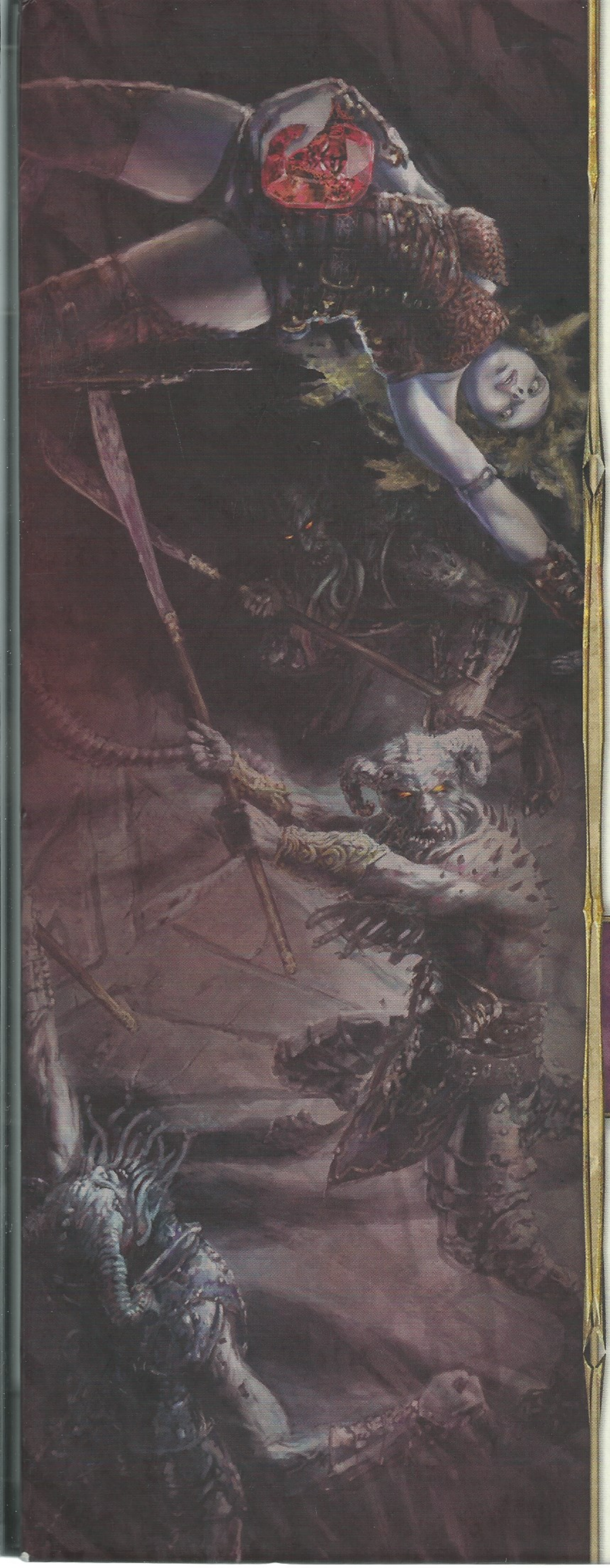
Rob Heinsoo a dirigé la conception de la 4e édition de Dungeons & Dragons® et officie désormais comme concepteur en chef de la section recherche et développement jeu de rôle de Wizards of the Coast. Parmi ses contributions à la 4e édition, on compte entre autres le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*®. Les jeux *Inn Fighting*™ et *Le Jeu des Dragons*™ font partie de ses autres conceptions.

David Noonan est concepteur de jeu pour Wizards of the Coast. Il a contribué aux règles de base de la 4e édition de D&D et a coécrit l'aventure *La Tour du Sceptre de Gardesort*™. Il vit à Washington avec son épouse et ses deux enfants.

Robert J. Schwalb travaille comme concepteur indépendant pour Wizards of the Coast. Il a récemment participé au *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*®. Robert vit dans le Tennessee avec son épouse Stacee, à la patience légendaire, et sa troupe de chats-garous. C'est enchaîné à son bureau qu'il est le plus heureux, à trimer pour ses sinistres maîtres de Seattle.

Chris Sims est concepteur de jeu pour Wizards of the Coast. Il a contribué au *Bestiaire Fantastique*® et au *Guide du Maître*® de la 4e édition, ainsi qu'à l'*Encyclopédie des Royaumes Oubliés*®.

WES LOUIE



Affûtez Vos Épées

Archers ou escrimeurs, les héros martiaux s'efforcent de lutter contre la menace du mal. Vêtu d'une solide armure et équipé de son arme de prédilection, votre personnage martial devra déployer des trésors de courage et d'ingéniosité pour remporter la victoire.

Ce supplément Dungeons & Dragons® présente des centaines de nouveaux pouvoirs, talents, voies parangoniques et destinées épiques conçus tout spécialement pour les guerriers, maîtres de guerre, rôdeurs et voleurs.

Il inclut également des options de création et aptitudes de classe inédites qui vous permettront de jouer de toutes nouvelles versions de personnages issus de vos classes martiales préférées ; du guerrier téméraire au maître de guerre intrépide, en passant par le voleur voltigeur et le rôdeur maître des bêtes.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de Dungeons & Dragons® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique®*

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D™*

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

Licensed by: Hasbro

PLAY FACTORY

© Wizards of the Coast Inc.2008. All Rights Reserved.