DUNGEONS & DRAGONS®

L'ART DE LA GUERRE™ 2

Codex Guerriers, Maîtres de guerre, Rôdeurs et Voleurs

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Richard Baker

DUNGEONS & DRAGONS®

L'ART DE LA GUERRE™ 2

SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Richard Baker

Introduction

L'acier et le courage sont vos armes. Pour vous, nulle question de faire usage de magie dévastatrice, et aucun dieu ou esprit ne canalise son pouvoir en vous. Vous comptez sur la force, l'agilité, l'astuce et un certain savoir-faire lorsque vous combattez vos ennemis. De ces simples ingrédients, vous avez le pouvoir de forger de véritables légendes.

Vous découvrirez dans cet ouvrage des centaines de nouveaux pouvoirs destinés aux personnages martiaux. Vous pouvez créer un guerrier qui bourre ses adversaires de coups de poing, ou bien un voleur dont l'arme principale est la discrétion. Mais vous pouvez aussi porter votre choix sur un rôdeur qui file à toute allure au travers du champ de bataille, ou sur un maître de guerre qui crache un véritable déluge de flèches. En mélangeant les nouvelles options martiales à celles qui existent déjà, vous pourrez bâtir le personnage dont vous rêvez tant. Mais malgré tous ces choix et combinaisons, ce manuel ne modifie en rien l'essence du combattant martial ; vous êtes un héros qui se sert avantageusement de son physique et de ses armes.

Utilisation de ce supplément

L'Art de la Guerre 2 est organisé par classe. Les quatre premiers chapitres offrent de nouvelles options de création, des aptitudes de classe, des pouvoirs et des voies parangoniques pour chacune des quatre classes martiales : le guerrier, le maître de guerre, le rôdeur et le voleur. Le Chapitre 5 propose quant à lui de nouvelles prouesses martiales, parmi lesquelles des talents et des destinées épiques. Mais il dévoile aussi deux nouveaux systèmes de jeu.

Styles de bataille

Ce premier système vous permet de choisir une technique de combat personnalisée seyant à l'historique de votre personnage et à son choix d'armes. Lorsque vous utilisez une arme liée à votre style de bataille, vous en tirez des bénéfices qui s'appliquent à certains de vos pouvoirs de rencontre et à volonté, ainsi que d'autres avantages.

Exercices martiaux

Quand il ne s'agit pas de dons un peu spéciaux, les exercices martiaux sont de simples manœuvres que votre personnage a apprises. Avec un peu de pratique, votre héros pourra par exemple réaliser de véritables exploits de course d'endurance ou forger des armes et armures magiques.

Revisiter votre personnage

Si vous jouez déjà un personnage martial, vous découvrirez dans *L'Art de la Guerre 2* des pouvoirs et options que vous souhaiterez sans doute prendre. Le plus simple est encore de vous reporter aux règles d'échange (cf. *MdJ* 28), qui vous permettent de vous débarrasser de pouvoirs et de talents. Toutefois, si vous souhaitez changer vos aptitudes de classe ou adopter une nouvelle voie parangonique, parlez-en à votre maître du donjon afin de retravailler votre personnage en profondeur. Il vous autorisera sans doute à le réviser entre deux sessions de jeu ou aventures. Néanmoins, les changements de taille prendront certainement plus de temps, d'autant que le maître du donjon en profitera peut-être pour créer un scénario de sa campagne expliquant les nouvelles capacités de votre personnage.

Table des matières

1 : GUERRIER 4
Nouvelle option de création 6
Nouveaux pouvoirs 7
Nouvelles voies parangoniques 22

2 : MAÎTRE DE GUERRE 30
Nouvelles options de création 32
Nouveaux pouvoirs 33
Nouvelles voies parangoniques 46

3 : RÔDEUR 54
Nouvelles options de création 56
Nouveaux pouvoirs 57
Nouvelles voies parangoniques 70

4 : VOLEUR 78
Nouvelle option de création 80
Nouveaux pouvoirs 81
Nouvelles voies parangoniques 96

5 : OPTIONS MARTIALES 104
Point de vue martial 106
Styles de bataille 110
Nouveaux talents 131
Talents héroïques 131
Talents parangoniques 141
Talents épiques 144
Talents de multiclassage 145
Exercices martiaux 147
Historiques martiaux 153
Destinées épiques 156
Avant-garde invincible 156
Champion des astres 157
Cœur de dragon 158
Souverain légendaire 159

CHAPITRE 1

GUERRIER

« Tout est important dans un combat : le terrain, l'éclairage, les obstacles, les alliés et les adversaires. Et je ne me bats pas qu'avec mes armes. Mon corps et mon esprit sont aussi puissants que n'importe quelle épée. »

TOUTES LES races, toutes les cultures se reposent sur les guerriers pour les protéger. Chacune possède des formes de combat uniques correspondant à ses forces, ses talents et ses croyances. En tant que guerrier, vous connaissez bien les techniques de votre peuple, mais vous n'êtes pas pour autant ignorant de celles des autres. Grâce à cela, vous cultivez votre propre style, combinant des coups, des parades, des postures et des disciplines venues d'une multitude de traditions martiales.

Si vous êtes un guerrier, vous faites face à une question importante : que tenir dans vos mains ou porter à votre bras ? Un bouclier aide à se défendre au détriment de l'offensive. Avec une arme à deux mains, vous frappez plus fort, plus vite ou plus loin. Combattre avec deux armes offre un intermédiaire entre l'offensive et la défense, puisque votre arme secondaire peut parer ou attaquer selon les circonstances. Une autre option consiste à garder une main libre. Vous n'aurez pas les avantages défensifs d'un bouclier, la puissance d'une arme à deux mains ou la polyvalence d'une deuxième arme, mais une main libre ouvre d'autres possibilités, comme la capacité d'immobiliser ou de saisir vos adversaires. Ce chapitre explore ces options.

- **Nouvelle option de création :** au combat, le guerrier bagarreur exploite sa ruse, son sens de l'improvisation et son instinct. Tout son corps est une arme qui peut être utilisée pour une projection soudaine ou un uppercut étourdissant.
- **Nouvelles aptitudes de classe :** le style du bagarreur offre une nouvelle option de catégorie d'armes favorite. De plus, vous pouvez choisir l'aptitude de classe d'agilité en combat à la place de supériorité au combat.
- **Nouveaux pouvoirs :** près d'une centaine de nouveaux pouvoirs de guerrier sont présentés ici, y compris des options pour le guerrier bagarreur, ainsi que le guerrier téméraire et le guerrier impétueux du premier volume de *L'Art de la Guerre*.
- **Nouvelles voies parangoniques :** ce chapitre contient huit nouvelles voies parangoniques pour guerriers, dont la brute déchaînée, le duelliste enferreur et le glorieux myrmidon.

JULIE DILLON

NOUVELLE OPTION DE CRÉATION

Le *Manuel des Joueurs* présente le guerrier défensif et le guerrier offensif, et *L'Art de la Guerre* dévoile le guerrier impétueux et le guerrier téméraire. Ce chapitre ajoute le guerrier bagarreur, une option de création qui encourage le personnage à garder une main libre pour saisir, maîtriser et cogner ses adversaires.

Guerrier bagarreur

Vous avez un instinct pour les rixes. Vous combattez avec une arme à une main, en gardant l'autre main libre pour frapper, attraper et projeter. Votre corps est votre meilleure arme. Tous les champs de bataille offrent des opportunités pour un guerrier bagarreur, que ce soit un mur sur lequel lancer un ennemi, des meubles avec lesquels faire tomber un adversaire ou des pierres à employer comme projectiles.

Nouvelles aptitudes de classe

Vous pouvez choisir les aptitudes de classe suivantes au lieu de celles d'une autre option de création, comme celles du *Manuel des Joueurs* ou de *L'Art de la Guerre*. Toutefois, vous n'êtes pas obligé de prendre l'option de création de guerrier bagarreur pour choisir ces aptitudes.

Agilité en combat

Cette aptitude de classe remplace supériorité au combat.

Agilité en combat : vous gagnez le pouvoir suivant.

Agilité en combat — Guerrier Aptitude de classe

Votre ennemi croit peut-être vous avoir échappé, mais vous le poursuivez dans son moment de triomphe pour le lui faire payer.

À volonté ✦ arme, martiale
Action d'opportunité **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi qui vous est adjacent entreprend une action qui provoque une attaque d'opportunité.
Effet : une fois que l'ennemi en question a achevé son action, vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité. Vous devez terminer ce déplacement plus près de la cible que vous ne l'avez commencé. Puis, effectuez l'attaque suivante.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

UTILISER AGILITÉ EN COMBAT

Si *agilité en combat* se déclenche dès que l'action qui la provoque a lieu, son effet n'est résolu qu'une fois cette action terminée. Cela permet de suivre un ennemi qui prend la fuite avant de le mettre à terre. Si l'ennemi ne s'est pas déplacé au cours de son action, alors vous ne vous décalez pas, mais vous effectuez tout de même l'attaque décrite à la fin de la ligne *Effet*.

UNE MAIN LIBRE ?

De nombreux pouvoirs de guerrier nécessitent une main libre. Pour que votre main soit considérée comme libre, vous ne devez pas l'utiliser pour autre chose. Cela signifie que vous ne pouvez pas tenir une arme secondaire (à l'exception d'un gantelet clouté), une arme à deux mains, un bouclier ou un objet comme un bâton éclairant ou une lanterne.

Étreinte en cours : vous ne pouvez étreindre qu'une créature à la fois, à moins d'avoir les deux mains libres, auquel cas vous pouvez étreindre deux créatures en même temps. Vous devez toutefois entreprendre une action mineure pour maintenir chaque étreinte.

Armes polyvalentes : si vous utilisez une arme polyvalente, passer d'une prise à une main à une prise à deux mains est une action libre. Cependant, si un pouvoir exige que vous ayez une main libre, elle doit l'être pour l'ensemble de l'attaque ou jusqu'à ce que vous vous serviez de la main dans le cadre de l'attaque, par exemple pour étreindre un ennemi.

Gantelet clouté : votre main est libre si vous portez un gantelet clouté (cf. pages 9 et 10 du *Comptoir de l'Aventure*), même si vous utilisez le gantelet pour attaquer durant votre tour de jeu.

Style du bagarreur

Cette aptitude de classe remplace catégorie d'armes favorite.

Style du bagarreur : lorsque vous tenez une arme dans votre main principale et que votre main secondaire est libre (cf. l'encart), vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et d'un bonus de +2 en Vigueur.

De plus, vous bénéficiez d'un bonus de maniement de +2 aux attaques à mains nues et d'un bonus de +2 aux attaques d'étreinte et aux attaques visant à déplacer une créature que vous avez étreinte. Ces bonus passent à +4 au niveau 11 et +6 au niveau 21.

Lorsque vous attaquez à l'aide d'un gantelet clouté (cf. pages 9 et 10 du *Comptoir de l'Aventure*), vous ne bénéficiez pas du bonus de maniement aux attaques à mains nues du style du bagarreur, même s'il est plus élevé que le bonus de maniement du gantelet clouté. Cependant, vous conservez le bonus aux attaques d'étreinte et aux attaques visant à déplacer une créature que vous avez étreinte.

Options suggérées

Comme pour les autres guerriers, la Force est votre valeur de caractéristique la plus importante. La Dextérité est ensuite un choix intéressant en raison d'agilité en combat et du nombre de pouvoirs d'attaque et utilitaires s'appuyant sur la Dextérité. Après, choisissez la Constitution pour augmenter vos points de vie et vos récupérations.

Aptitudes de classe suggérées : agilité en combat*, style du bagarreur*
Talent suggéré : Étreinte inéluctable*
Compétences suggérées : Athlétisme, Endurance, Intimidation
Pouvoirs à volonté suggérés : *balafre et ecchymose**, *coup agrippant**
Pouvoir de rencontre suggéré : *choc et empoignade**
Pouvoir quotidien suggéré : *saisir et poignarder**
*Nouvelle option présentée dans cet ouvrage.

NOUVEAUX POUVOIRS

Une grande partie des pouvoirs présentés dans ce chapitre sont prévus pour l'option de création de guerrier bagarreur. Cependant, sont également inclus des pouvoirs pour le guerrier impétueux et le guerrier téméraire de *L'Art de la Guerre*, ainsi que des pouvoirs convenant au guerrier offensif et au guerrier défensif.

Exploits à volonté de niveau 1

Balafre et ecchymose — Guerrier Attaque 1

Vous portez une attaque de taille à l'aide de votre arme, puis enchaînez avec un puissant uppercut de votre main libre.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** contact
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 1[A] dégâts. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Niveau 21 : 2[A] dégâts.
Attaque secondaire : Force contre Réflexes (mains nues)
Réussite : 3 + modificateur de Force dégâts.
Niveau 21 : 8 + modificateur de Force dégâts.

Coup agrippant — Guerrier Attaque 1

Vous portez une attaque à votre adversaire avant de le saisir de votre main libre pour l'empêcher de filer.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** contact
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible. L'étreinte prend fin automatiquement à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Style du bagarreur : lorsque vous effectuez une attaque d'opportunité, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

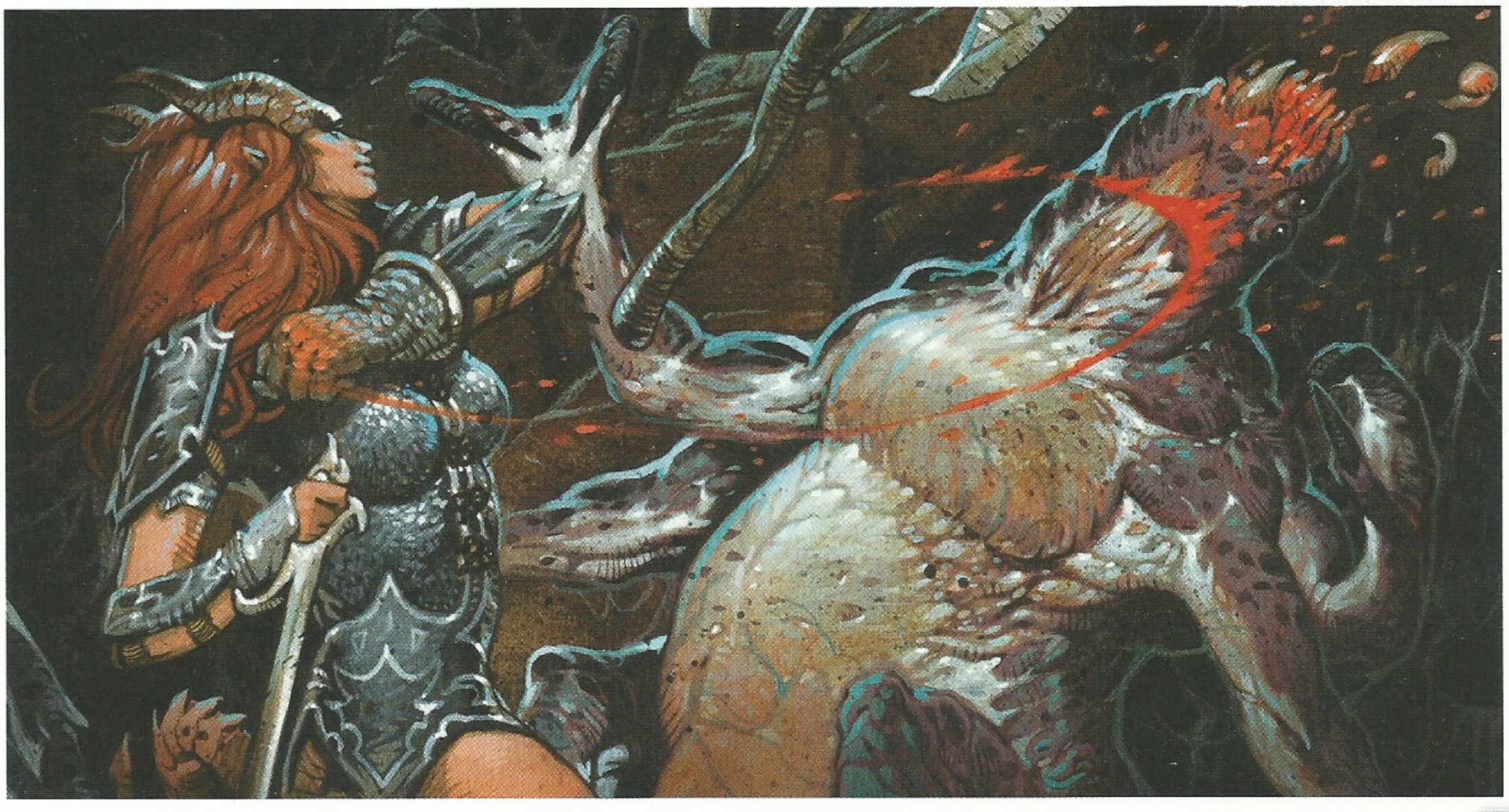
Ruée menaçante — Guerrier Attaque 1

Vous foncez au milieu de vos ennemis, les poussant à diriger toutes leurs attaques contre vous.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] dégâts, et vous marquez chaque ennemi adjacent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 21 : 2[A] dégâts.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Mot-clé 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 plus d'une fois avec ce pouvoir.



VINCENT DUTRAIT

Exploits de rencontre de niveau 1

Anneaux du serpent — Guerrier Attaque 1

Votre arme jaillit comme un serpent, mordant les membres de l'adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Dextérité.
Arme : si vous attaquez avec un fléau, vous étreignez la cible. L'étreinte prend fin automatiquement à la fin de votre tour de jeu suivant.

Attaque renversante — Guerrier Attaque 1

Vous assénez un coup violent à votre adversaire, puis le projetez au sol.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Choc et empoignade — Guerrier Attaque 1

Votre arme enfonce les défenses de votre adversaire, créant une ouverture. Vous l'exploitez et piégez votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case vers une case qui vous est adjacente. Vous étreignez la cible qui, jusqu'au terme de l'étreinte, subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Dextérité. L'étreinte prend fin automatiquement à la fin de votre tour de jeu suivant.

Estocade inattendue — Guerrier Attaque 1

Vous dirigez une arme vers la tête de l'ennemi, tout en ramenant l'autre pour un coup aussi soudain que mortel.

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 Réflexes (arme principale)
Réussite : modificateur de Force dégâts, et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Taille et estoc — Guerrier Attaque 1

Vous frappez un premier adversaire de taille, puis un deuxième d'estoc dans le même mouvement.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 1

Attaque impérieuse — Guerrier Attaque 1

Vous faites reculer l'ennemi sous un déluge de coups.

Quotidien ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. Ensuite, vous vous décalez de 1 case dans une case libérée par la cible. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible de 2 cases et celle-ci se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Avance irrésistible — Guerrier Attaque 1

Vous attaquez avec une telle fureur que vos adversaires reculent nettement à chaque coup.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, à chaque fois que vous touchez une créature avec une attaque d'arme de corps à corps, vous poussez celle-ci de 1 case et pouvez vous décaler de 1 case dans une case qu'elle vient de libérer.

Défense hérissée — Guerrier Attaque 1

Vous écartez les bras pour frapper deux adversaires avec deux armes différentes.

Quotidien ✦ arme, fiable, 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 : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible principale ne peut pas jouir d'un avantage de combat en vous prenant en tenaille.
Effet : effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible secondaire ne peut pas jouir d'un avantage de combat en vous prenant en tenaille.

Pression d'acier — Guerrier Attaque 1

Vous attaquez votre adversaire, puis vous servez de votre bouclier pour le clouer sur place.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et si la cible vous est adjacente et est adjacente à un terrain bloquant, elle est maîtrisée (sauvegarde annule). L'état préjudiciable est aussi annulé si vous n'êtes plus adjacent à la cible.
Échec : demi-dégâts, et si la cible vous est adjacente et adjacente à un terrain bloquant, elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Saisir et poignarder — Guerrier Attaque 1

Vous saisissez votre ennemi pour assurer votre coup, puis vous plongez votre arme dans ses chairs.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible. La cible ne peut pas tenter de se dégager de l'étreinte jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Exploits utilitaires de niveau 2

Empoigne réciproque — Guerrier Utilitaire 2

Alors que vous perdez l'équilibre, vous vous accrochez à un ennemi proche que vous emmenez avec vous.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un ennemi adjacent vous met à terre ou vous oblige à vous déplacer.
Cible : l'ennemi en question pris dans l'explosion
Effet : si la cible vous a obligé à vous déplacer, vous pouvez la tirer dans une case qui vous est adjacente. Si la cible vous a mis à terre, elle se retrouve aussi à terre.

Évasion précipitée — Guerrier Utilitaire 2

Vous tentez rapidement de vous libérer de ce qui vous retient.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous faites une tentative d'évasion, ou vous faites un jet de sauvegarde contre un effet qui vous immobilise ou vous maîtrise et qu'une sauvegarde peut annuler.

Fente avant — Guerrier Utilitaire 2

Vous vous fendez, bras tendu, frappant un point que vos adversaires croyaient hors de votre portée.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : l'allonge de votre prochaine attaque d'arme de corps à corps portée avant la fin de votre tour de jeu augmente de 1.

Saut puissant — Guerrier Utilitaire 2

Vous mobilisez votre force pour un saut vraiment impressionnant.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests d'Athlétisme pour sauter. De plus, tous vos sauts sont résolus comme si vous aviez pris une course d'élan, et vous pouvez effectuer un test d'Athlétisme à la place d'un test d'Acrobaties pour réduire les dégâts de chute.

Tirage énergique — Guerrier Utilitaire 2

Vous empoignez fermement votre adversaire pour le traîner sur le champ de bataille.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Condition : vous devez étreindre une créature.
Effet : vous vous déplacez à votre VD. Pour chaque case parcourue, vous faites glisser une créature que vous avez étreinte de 1 case dans une case qui vous est adjacente. La créature reste étreinte, et vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de sa part à cause de ce déplacement. À la fin du déplacement, vous pouvez mettre un terme à l'étreinte pour que la créature se retrouve à terre.

Races de guerriers

Le *Manuel des Joueurs 2* propose trois nouvelles races offrant d'excellentes options pour les guerriers.

Demi-orques : comme les goliaths, les demi-orques sont des guerriers-nés. Néanmoins, ils ont un bonus en Dextérité et non en Constitution, ce qui fait qu'ils préfèrent des options de création différentes, comme le guerrier impétueux. Les demi-orques sont aussi idéaux pour tenir des armes reposant sur la Dextérité, dont les lames lourdes, les lames légères, les lances et certaines armes doubles. Même si votre demi-orque n'a pas une option de création mettant la Dextérité en valeur, le bonus de caractéristique peut vous aider à remplir les conditions de talents utiles. Regardez Combat à deux armes et Spécialiste des armures, tous deux dans le *Manuel des Joueurs*, ou Menace à deux armes dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Férals : bien que les férals griffe-effilée soient des combattants agiles et rusés, ils n'ont pas la Force extraordinaire seyant aux guerriers. Par contre, les férals longue-dent conviennent aussi bien à cette classe que les goliaths et les demi-orques. Leur bonus en Sagesse est utile pour l'aptitude de supériorité au combat et comme caractéristique secondaire de nombreux pouvoirs. Les férals longue-dent penchent plutôt pour les options de création de guerrier défensif ou de guerrier bagarreur. Le pouvoir racial *sauvagerie longue-dent* est un atout considérable pour les guerriers, surtout quand un combat se prolonge.

Goliaths : avec leur Force et leur Constitution, les goliaths font des guerriers remarquables. Ces caractéristiques les font pencher vers les options de création de guerrier offensif et de guerrier téméraire. Manier un marteau ou une hache à deux mains en conjonction avec le talent Maîtrise des grandes armes goliath du *Manuel des Joueurs 2* permet d'infliger des dégâts massifs. De plus, grâce au pouvoir racial *endurance de la pierre*, un guerrier sans harnois ni bouclier encerclé par les ennemis peut encaisser les attaques.

Exploits de rencontre de niveau 3

Blocage du bord du bouclier — Guerrier Attaque 3

Habilement, vous bloquez l'attaque de votre adversaire avec le bord de votre bouclier, tout en donnant un coup puissant.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Déclencheur : un ennemi adjacent vous touche ou vous rate avec une attaque de proximité ou de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Effet : la cible subit un malus de -4 au jet d'attaque.
Attaque : Force + 2 contre Vigueur
Niveau 11 : Force + 4 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Force dégâts.

Charge du taureau — Guerrier Attaque 3

Vous courez vers l'ennemi et le frappez de toutes vos forces. Il est projeté en arrière et tombe à terre, vous laissant le champ libre.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. Ensuite, vous vous décalez de 1 case dans une case libérée par la cible. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre Vigueur
Réussite : la cible se retrouve à terre.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Crochet du maraudeur — Guerrier Attaque 3

D'un coup puissant, vous fichez votre arme dans le corps de votre adversaire.

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 se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Arme : si vous attaquez avec une hache ou un pic, vous pouvez vous décaler de 1 case après l'attaque. Vous tirez la cible dans la case libérée.

Moulinet mortel — Guerrier Attaque 3

Faisant tournoyer votre arme principale au-dessus de votre tête, vous forcez vos ennemis à reculer. Puis, vous attaquez avec votre deuxième arme.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque principale : Force contre Réflexes (arme principale)
Réussite : vous poussez la cible principale de 1 case.
Effet : vous vous décalez de 1 case et effectuez une attaque secondaire de corps à corps.
Cible secondaire : une créature visée par l'attaque principale
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Ruée de coups — Guerrier Attaque 3

Vous traînez un ennemi sur le champ de bataille. En arrivant à destination, vous le projetez au sol.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : une créature que vous étreignez
Effet : vous vous déplacez à votre VD. Pour chaque case parcourue, vous faites glisser la cible de 1 case dans une case qui vous est adjacente. La créature reste étreinte, et vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de sa part durant ce déplacement.
Attaque : Force contre Vigueur (mains nues)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre. Si la cible est adjacente à un terrain bloquant, ajoutez votre modificateur de Dextérité aux dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 5

Défi du derviche — Guerrier Attaque 5

Vous gardez vos armes près du corps, attendant qu'un ennemi fasse une erreur pour l'abattre.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : tant que le pouvoir persiste et que vous maniez deux armes, à chaque fois que vous effectuez une attaque de base de corps à corps contre une créature au prix d'une action immédiate ou d'une action d'opportunité, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps avec votre arme secondaire au prix d'une action libre.

TORSTEIN NORDSTRAND

Pied écrasant — Guerrier Attaque 5

Vous saisissez votre ennemi et le jetez à terre. Vous placez ensuite le pied sur son cou pour le maintenir au sol.

Quotidien ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, la cible ne peut pas se déplacer si vous l'étreignez au début de son tour de jeu.
Échec : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : la cible se retrouve à terre.

Pression implacable — Guerrier Attaque 5

Cognant et poussant avec votre bouclier, vous obligez votre ennemi à employer des attaques rudimentaires.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : la cible ne peut effectuer que des attaques de base pour attaquer tant que vous lui êtes adjacent (sauvegarde annule).

Riposte à main nues — Guerrier Attaque 5

Vos ennemis vous laissent une ouverture béante lorsqu'ils ratent leurs attaques.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque suivante.
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi adjacent vous rate avec une attaque de corps à corps.
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA (mains nues)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits utilitaires de niveau 6

Bouclier improvisé — Guerrier Utilitaire 6

Vous vous emparez d'un morceau de meuble, d'un corps ou d'un objet abandonné pour bloquer une attaque.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Condition : vous devez avoir une main libre.
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque de proximité ou de corps à corps.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus à toutes les défenses contre cette attaque égal à votre modificateur de Dextérité.

Esquive déstabilisante — Guerrier Utilitaire 6

Vous évitez l'attaque d'un adversaire en parvenant à lui faire perdre l'équilibre.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** contact
Déclencheur : un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Effet : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Posture de Damoclès — Guerrier Utilitaire 6

Vous tenez votre arme au-dessus de la tête, prête à s'abattre sur quiconque osera vous attaquer.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, vous pouvez entreprendre une action libre pour marquer un ennemi qui vous porte une attaque de corps à corps. Cette marque dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ennemi.

Rejoindre la mêlée — Guerrier Utilitaire 6

Revigoré par les soins d'un allié, vous foncez dans la mêlée.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un allié utilise un pouvoir de guérison sur vous.
Effet : si vous êtes à terre, vous vous relevez et vous décalez de 1 case. Si vous êtes debout, vous vous décalez de 3 cases.

Interpréter un guerrier

En tant que guerrier, vous vous battez sans crainte en première ligne, encaissant des blessures qui en tueraient beaucoup d'autres. La mission d'un guerrier est si iconique et subtile que vos alliés peuvent parfois ne plus faire attention à vous. Épicez votre interprétation avec des cris de guerre enthousiastes, un accent ou des descriptions chamarrées de ce que vous dites ou de ce qui se passe lorsque vous êtes touché ou réussissez une attaque.

Une faiblesse peut être un signe particulier intéressant pour un guerrier robuste. Si vous vous précipitez habituellement au combat, les autres joueurs remarqueront lorsque vous hésitez et marmonnez que vous détestez les serpents ou que les araignées vous donnent la chair de poule.

De même, vous pouvez mettre en relief le courage de votre guerrier en jouant le contraste avec la prudence. Le guerrier mercenaire est un archétype classique facile à jouer. Vous pouvez être en compétition avec le voleur pour piller les corps des adversaires ou insister pour que le prêtre vous aide à vous assurer qu'ils ne se réaniment pas. Après tout, vous n'êtes pas payé pour les combattre une deuxième fois.

Une fois que vous avez établi que votre personnage considère le combat comme un travail, vous avez une opportunité dramatique en or. Essayez d'insuffler un enjeu personnel dans une bataille, laissant votre guerrier se mettre en colère ou se tourmenter. Interpréter un personnage qui se bat pour le profit ou la nécessité peut impliquer que vous soyez la voix de la raison quand votre groupe monte ses plans. N'ayez pas peur de rater un carnage si amusant lorsque l'on joue un guerrier. La vie d'un aventurier est dangereuse, la prudence ne suffira jamais pour éviter tous les combats. Votre MD s'assurera que le combat reste une part centrale du jeu même si votre personnage prétend aimer la paix et la tranquillité.

Exploits de rencontre de niveau 7

Assaut à écho — Guerrier Attaque 7

Votre arme percute l'adversaire une première fois, et vous vous préparez à le toucher une deuxième fois sur le retour s'il n'a pas le bon sens de se déplacer.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible vous est adjacente au début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre en tant que première action de votre tour de jeu.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Charge de l'hydre — Guerrier Attaque 7

Votre pas en avant peut paraître intrépide, mais c'est en réalité un déluge d'attaques parfaitement calculées qui laisse vos adversaires pantois.

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 la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Étau contondant — Guerrier Attaque 7

D'abord, votre arme s'écrase sur le crâne de votre ennemi, puis votre poing lui défonce le visage.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** contact
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre Vigueur (mains nues)
Réussite : 1[A] dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Lacération de l'opportuniste — Guerrier Attaque 7

Vous portez un ensemble de coups mortels à un ennemi qui baisse sa garde.

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 CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Récolte sanglante — Guerrier Attaque 7

Vous brandissez votre arme, sachant que l'heure est venue d'achever votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est en péril, elle 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 supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Exploits quotidiens de niveau 9

Assaut irrésistible — Guerrier Attaque 9

Vous repoussez l'avance d'un ennemi en le frappant fort puis en le cognant avec le bord de votre bouclier.

Quotidien ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : à son tour de jeu, un ennemi se déplace dans une case qui vous est adjacente.
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut vous étreindre, vous maîtriser ou entrer dans votre espace.
Maintien (mineure) : choisissez un ennemi adjacent. Cette créature ne peut vous étreindre, vous maîtriser ou entrer dans votre espace jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Options de création et styles de bataille

La plupart des styles de bataille du Chapitre 5 sont accessibles au guerrier. Il a même un vaste choix puisqu'il sait manier toutes sortes d'armes de corps à corps.

Certains styles se combinent mieux à des options de création précises. Si votre personnage utilise l'une de ces options de création, les styles de bataille indiqués ci-dessous sont les meilleurs choix.

Guerrier bagarreur : bras armé de Kulkor, cape rouge, chaînes déchirantes, croc arkhosien, étoile de fer, hache affamée, haute lame nérathaine, lune du désert, marteau d'Elsir, neuvième légion et tonnerre de la montagne.

Guerrier défensif : bras armé de Kulkor, cape rouge, chaînes déchirantes, croc arkhosien, étoile de fer, hache affamée, haute lame nérathaine, lune du désert, marteau d'Elsir, neuvième légion et tonnerre de la montagne.

Guerrier impétueux : cape rouge, lame de minuit, marteau d'Elsir et tonnerre de la montagne.

Guerrier offensif : avant-garde d'acier, capuchon noir, chaînes déchirantes, croc arkhosien, étoile de fer, forge de Moradin, lance chasseresse, Longuemain, pertuisane et violence ogre.

Guerrier téméraire : bras armé de Kulkor, capuchon noir, étoile de fer, forge de Moradin, hache affamée, marteau d'Elsir, neuvième légion, tonnerre de la montagne et violence ogre.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Briseur d'os — Guerrier Attaque 9

Votre coup dévastateur laisse l'ennemi vulnérable à d'autres attaques.

Quotidien ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : la cible subit une vulnérabilité 10 aux attaques d'armes (sauvegarde annule).

Coup chancelant — Guerrier Attaque 9

Vous assenez à votre ennemi un coup puissant qui l'envoie trébucher en arrière.

Quotidien ✦ arme, 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 poussez la cible de 3 cases. La cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Entaille boitillante — Guerrier Attaque 9

Vous infligez à votre adversaire des blessures douloureuses à la jambe et au bras qui le handicapent.

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 ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, puis la cible est ralentie et affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Un contre mille — Guerrier Attaque 9

Quand vos ennemis se liguent contre vous, vous prenez l'avantage car vous ne manquez plus de cibles.

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.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses tant qu'au moins deux ennemis vous sont adjacents. Vous bénéficiez également d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque d'arme quand aucun allié ne vous est adjacent.

Exploits utilitaires de niveau 10

Bouclier vivant — Guerrier Utilitaire 10

Vous poussez un adversaire en travers d'une attaque ennemie.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps ou à distance.
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature autre que l'ennemi en question
Effet : effectuez une attaque d'étreinte contre la cible. Si vous étreignez la cible, l'attaque de l'ennemi ayant déclenché l'interruption vous inflige la moitié de ses dégâts et inflige l'autre moitié à la cible.

Persuasion d'acier — Guerrier Utilitaire 10

Votre habileté avec une lame fait douter même les adversaires les plus braves.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test de Connaissance de la rue ou un test d'Intimidation.
Condition : vous devez utiliser une arme de corps à corps.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus au test de compétence égal au bonus de maniement de l'arme plus son bonus d'altération.

Poings foudroyants — Guerrier Utilitaire 10

Vous serrez les poings et vous préparez pour un assaut rapide.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, vos attaques à mains nues infligent des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Posture du lutteur — Guerrier Utilitaire 10

Vous pliez les membres de votre ennemi, au point de briser sa détermination.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, toute créature que vous étreignez est maîtrisée jusqu'à la fin de l'étreinte.

Résolution du guerrier — Guerrier Utilitaire 10

Grâce à votre détermination, vous ignorez la faiblesse et continuez le combat.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous ignorez les effets des états préjudiciables affaibli, hébété, immobilisé et ralenti.

Guerriers multiclassés

Un passé et des motivations tous différents conduisent les guerriers à explorer diverses philosophies et méthodes de combat. Voici quelques combinaisons intéressantes.

Barbare : se multiclasser en barbare est un bon choix pour un guerrier, puisque les deux classes ont la Force comme valeur de caractéristique principale. La classe de barbare offre des pouvoirs similaires, c'est-à-dire de puissantes attaques au corps à corps. Pourtant, les pouvoirs de barbare infligent souvent plus de dégâts que ceux du guerrier. Cette combinaison fonctionne bien pour les guerriers téméraires et les guerriers offensifs. Si vous souhaitez entrer en rage, vous aurez besoin du talent de multiclassage Pouvoir d'adepte pour obtenir un pouvoir quotidien. La plupart des voies parangoniques de barbare ont des éléments liés à la rage, ce qui les rend moins utiles si vous n'avez pas de pouvoir de rage. Prenez plutôt une voie parangonique de guerrier frappant fort.

Gardien : cette combinaison fonctionne bien parce que les pouvoirs d'attaque du gardien sont basés sur la Force. Le talent Protecteur des terres sauvages du *Manuel des Joueurs 2* est utile à un guerrier. Il permet de marquer chaque ennemi adjacent même si vous n'avez plus d'attaques visant plusieurs ennemis. Les pouvoirs de gardien sont parfaits pour contrôler les déplacements et obliger ses ennemis à rester à proximité. Cette combinaison peut donc faire du guerrier un meilleur protecteur. Essayez d'associer le gardien aux options de création de guerrier bagarreur ou de guerrier défensif.

Maître de guerre : le maître de guerre et le guerrier ayant tous deux la Force comme valeur de caractéristique principale, ils se marient bien. Vous ne serez pas un grand soigneur à moins d'investir dans un grand nombre de talents, mais même avec quelques pouvoirs de guérison, vous pouvez aider à remettre votre groupe sur pieds. Le guerrier offre également des options tactiques pour aider le guerrier à organiser le champ de bataille autour de lui.

Prêtre : de belles perspectives s'offrent à vous si vous multiclassez un prêtre de combat avec un guerrier défensif ou un guerrier impétueux, puisqu'ils partagent un intérêt pour la Force, la Sagesse et les attaques de corps à corps. La voie parangonique de molosse de Baine (cf. page 28) convient parfaitement à un personnage qui emploie à la fois des pouvoirs martiaux et divins. D'autres bonnes options comprennent le chevalier protecteur et le maître d'hast de *L'Art de la Guerre*, ainsi que l'arénaire, le prêtre de guerre ou le vengeur séraphique du *Manuel des Joueurs*.

Vengeur : peu de guerriers ont la valeur de Sagesse nécessaire pour exceller avec les pouvoirs d'attaque de vengeur. Les personnages ayant un bonus de Sagesse dû à leur race, comme les nains, les elfes et les férals par exemple, peuvent profiter de cette combinaison. Les pouvoirs de vengeur rendent le guerrier plus « collant ». Ils vous permettent de tirer les ennemis loin de vos alliés. Une fois que les ennemis vous sont adjacents, vous pouvez exploiter les attaques de proximité pour les marquer et les obliger à vous combattre. Même si vous ne prenez pas de pouvoir de vengeur, le talent de multiclassage de vengeur Héros de la foi d'*Intervention Divine* confère ce qui est en essence un bonus de +4 aux jets d'attaque pendant 2 rounds en vous permettant d'utiliser *serment d'inimité*. Enfin, la voie parangonique de lige du serment du *Manuel des Joueurs 2* et celles de faucheur implacable et de bras du hasard d'*Intervention Divine* fournissent des options intéressantes pour un personnage qui est à la fois un guerrier et un vengeur.

Voleur : si vous multiclassez une brute des bas-fonds avec une option de création de guerrier associée à la Dextérité, comme le guerrier impétueux ou bagarreur, vous tirez un avantage double d'une Force élevée. Le duelliste enferreur (cf. page 24) et le sicaire émérite (cf. page 100) sont des voies parangoniques idéales pour vous, combinant le cogneur et le protecteur. Vous pouvez aussi envisager le soldat de brèche et le sicaire de *L'Art de la Guerre* ainsi que le kensei du *Manuel des Joueurs*.

Exploits de rencontre de niveau 13

Choc et meurtrissure — Guerrier Attaque 13

Vous tailladez un ennemi, puis passez à un autre le coup suivant.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA. Vous effectuez cette attaque deux fois ; contre deux cibles différentes ou contre la même.
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous touchez la même cible deux fois avec ce pouvoir, la deuxième attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Coup de garde — Guerrier Attaque 13

Après un geste ample, vous retournez votre arme pour écraser sa poignée sur la tête de l'adversaire.

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 CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant si vous jouissez d'un avantage de combat contre elle.

Étranglement — Guerrier Attaque 13

Alors que votre adversaire se remet à peine de votre attaque, vous refermez le bras autour de son cou et serrez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible. La cible est hébétée jusqu'à la fin de l'étreinte. L'étreinte s'arrête automatiquement à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : quand vous effectuez une attaque d'opportunité, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Saut de bataille — Guerrier Attaque 13

Vous sautez par-dessus votre adversaire pour le frapper sans avoir à passer sa garde.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant ou après l'attaque, vous sautez de 2 cases. Vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité durant le saut.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 15

Énucléation — Guerrier Attaque 15

Vous portez un coup rapide à votre adversaire, puis visez ses yeux, tentant de les arracher de votre main libre.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre Réflexes (mains nues)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Opportunité soudaine — Guerrier Attaque 15

Quand l'un de vos alliés touche un ennemi, vous exploitez sa distraction pour le projeter au sol d'un geste rapide.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 2 cases est mis en péril par une attaque venant de vous ou de l'un de vos alliés ou subit un coup critique de vous ou de l'un de vos alliés.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 3 cases.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau, une masse ou un pic, la cible se retrouve à terre.

Pas le temps de respirer — Guerrier Attaque 15

Vous multipliez les attaques avec une intensité impitoyable, ne laissant pas le temps à votre adversaire de tenter une contre-attaque.

Quotidien ✦ 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 est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prise sans pitié — Guerrier Attaque 15

Après un coup de votre arme, vous enserrez votre adversaire du bras, ne lui laissant aucune chance de s'échapper.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible. Jusqu'à la fin de l'étreinte, la cible vous confère un avantage de combat. À chaque fois que la cible rate une tentative d'évasion, vous pouvez lui porter une attaque d'opportunité.
Échec : demi-dégâts, et vous étreignez la cible.

Exploits utilitaires de niveau 16

Évasion tortillée — Guerrier Utilitaire 16

Vous vous contorsionnez tel un beau diable, vous dégageant des liens les plus serrés.

À volonté ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Déclencheur : vous devez être formé en Athlétisme.
Condition : vous devez être étreint.
Effet : vous tentez d'échapper à une étreinte et bénéficiez d'un bonus de +5 au test d'Athlétisme visant à vous dégager. Si vous y parvenez, vous pouvez vous décaler à la moitié de votre VD au lieu de la case habituelle.

Renouveau de la fureur — Guerrier Utilitaire 16

Le frisson de la mise à mort suffit pour ignorer des effets délétères.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous réussissez un coup critique ou faites tomber un ennemi à 0 point de vie.
Effet : vous dépensez une récupération et regagnez des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution. Vous faites un jet de sauvegarde contre chaque effet vous affectant qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler, avec un bonus égal à votre modificateur de Constitution.

Sens martial — Guerrier Utilitaire 16

Rien ne vous échappe, et vos ennemis ont du mal à vous prendre par surprise.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, vous ne conférez pas d'avantage de combat si vous êtes conscient.

Tacle — Guerrier Utilitaire 16

Votre ennemi baisse sa garde et vous en profitez pour le faucher.
Rencontre ✦ martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : vous touchez ou ratez un ennemi avec une attaque d'opportunité.
Cible : l'ennemi en question
Effet : la cible se retrouve à terre. Vous marquez la cible (sauvegarde annule).

Tirage douloureux — Guerrier Utilitaire 16

Vous traversez la pièce en tirant un ennemi derrière vous.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Condition : vous devez étreindre une créature.
Effet : vous vous déplacez à votre VD. Pour chaque case parcourue, vous faites glisser une créature étreinte de 1 case dans une case qui vous est adjacente. La créature reste étreinte, et vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de sa part à cause de ce déplacement. La créature étreinte confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de niveau 17

Bélier — Guerrier Attaque 17

Vous soulevez l'ennemi que vous étreignez et le lancez directement sur un autre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps 1**
Cible : une créature que vous étreignez
Effet : vous vous déplacez à votre VD, en tirant la cible avec vous. La cible reste étreinte, et vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de sa part à cause de ce déplacement.
Attaque : Force contre Vigueur (mains nues)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre. Si la cible est adjacente à au moins un de vos ennemis, elle subit des dégâts supplémentaires égaux à 2 + votre modificateur de Dextérité, et les ennemis qui lui sont adjacents se retrouvent également à terre.

Blocage punitif — Guerrier Attaque 17

À l'aide de votre bouclier, vous parez l'attaque de votre ennemi, puis le faites tomber en lui donnant un coup violent.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Corps à corps 1**
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Déclencheur : un ennemi adjacent vous touche ou vous rate avec une attaque de proximité ou de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Effet : la cible subit un malus de -2 au jet d'attaque.
Attaque : Force + 4 contre Vigueur
Niveau 21 : Force + 6 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Charge du minotaure — Guerrier Attaque 17

Vous chargez votre adversaire la tête la première et l'envoyez valdinguer.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous poussez la cible de 1 case et vous décalez de 1 case dans une case libérée par la cible. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre Vigueur
Réussite : vous poussez la cible de 3 cases et elle se retrouve à terre.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Fente du derviche — Guerrier Attaque 17

Vous faites un grand pas en avant, tout en vous baissant et en décrivant un arc de cercle à l'aide de votre arme. Vous enchaînez avec un coup de taille rapide avec votre deuxième arme.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 2
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque principale : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible principale de 1 case.
Effet : effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de proximité 1.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : modificateur de Force dégâts.

Lame changeante — Guerrier Attaque 17

Vous faites glisser votre arme dans votre main libre et prenez votre ennemi au dépourvu.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Effet : la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Uppercut vicieux — Guerrier Attaque 17

Vous faites diversion en attaquant avec votre arme pour cacher le véritable danger : un uppercut de votre main libre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre Vigueur (mains nues)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 19

Défi du champ de bataille — Guerrier Attaque 19

Tout en hurlant un cri de guerre, vous vous précipitez vers un ennemi et prouvez que c'est vous qu'il devrait attaquer.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois qu'un ennemi que vous voyez effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, vous pouvez marquer cet ennemi au prix d'une action d'opportunité. La marque prend effet après l'attaque, et elle dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Grande danse du bouclier — Guerrier Attaque 19

Vous donnez à votre adversaire un coup de bouclier aussi violent que soudain.

Quotidien ✦ fiable, martiale
Action mineure **Corps à corps** 1
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force + 4 contre Vigueur
Niveau 21 : Force + 6 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Opiniâtreté du pugiliste — Guerrier Attaque 19

Vos ennemis offrent des ouvertures à vos formidables coups de poing quand ils vous attaquent et vous ratent.

Quotidien ✦ arme, martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez avoir une main libre.
Effet : tant que le pouvoir persiste, vous pouvez effectuer l'attaque suivante.
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi adjacent vous rate avec une attaque de corps à corps.
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA (mains nues)
Réussite : modificateur de Force + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Persistance des lames — Guerrier Attaque 19

Vous êtes un tourbillon d'acier et de détermination. Rien ne peut vous détourner de votre ennemi.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, une fois par tour de jeu, lorsque vous ratez un jet d'attaque de corps à corps, vous pouvez refaire ce jet.

Tornade de fer — Guerrier Attaque 19

Vous faites tournoyer votre arme et l'abattez sur vos ennemis les plus proches. Puis, alors que vous récupérez, vous vous saisissez d'un adversaire et le projetez loin de vous.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible principale est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque de corps à corps secondaire.
Cible secondaire : une créature touchée par l'attaque principale
Attaque principale : Force contre Vigueur (mains nues)
Réussite : vous poussez la cible secondaire d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Dextérité et elle se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts.

Exploits utilitaires de niveau 22

Bouclier prescient — Guerrier Utilitaire 22

Vous donnez l'impression de lever votre bouclier avant même de savoir où vos ennemis vont attaquer.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Effet : tant que le pouvoir persiste, à chaque fois qu'un ennemi adjacent vous touche, vous pouvez bénéficier d'un bonus à la CA et en Réflexes contre l'attaque égal à votre modificateur de Sagesse au prix d'une interruption immédiate.

Conclusion surprenante — Guerrier Utilitaire 22

Alors que vous relâchez votre prise sur un adversaire, vous lui envoyez un coup de poing en pleine figure, le faisant tomber en arrière.

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Corps à corps** 1
Déclencheur : vous arrêtez d'étreindre un ennemi.
Cible : l'ennemi en question
Effet : la cible se retrouve à terre, et elle est hébétée (sauvegarde annule).

Coriace — Guerrier Utilitaire 22

Plus la bataille est difficile, plus vous vous battez durement. Les blessures légères vous incommodent à peine et vous résistez même aux pires effets.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Sagesse, et tant que vous êtes en péril, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à 5 + votre modificateur de Constitution.

Défi inévitable — Guerrier Utilitaire 22

Vous appelez une créature, qui n'a d'autre choix que de concentrer son attention sur vous.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Corps à corps** 1
Cible : une ou deux créatures que vous marquez
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut pas effectuer d'attaque qui ne vous prend pas pour cible.

Échappatoire instantanée — Guerrier Utilitaire 22

Vous essayez rapidement d'échapper à ce qui vous retient.

À volonté ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous pouvez faire une tentative d'évasion, ou vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qui vous immobilise ou vous maîtrise et qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Exploits de rencontre de niveau 23

Colère du béhémoth — Guerrier Attaque 23

Vous foncez vers votre adversaire et le mettez à genoux d'un coup puissant.

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 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 supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution, et la cible se retrouve à terre.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Confréries martiales

Les personnages martiaux qui combattent et partent à l'aventure ensemble nouent parfois des liens solides de discipline, de respect et de buts communs. L'expérience martiale crée des relations étroites, qu'elles concernent les camarades d'une même unité militaire, un petit groupe partageant une noble quête ou quelques amis impliqués dans une bagarre d'auberge. Interpréter Janthar le grand guerrier n'est pas aussi intéressant que de jouer Janthar de la Compagnie des Griffons Noirs ou Janthar qui chevauche avec les Sept Héros de la Légende.

Les confréries martiales incarnent un style, une attitude ou un mode opératoire commun. Tout comme chaque individu a une personnalité propre et ses stratagèmes favoris, une compagnie d'aventuriers peut développer une personnalité et des tactiques collectives qui en font plus que la somme de ses parties. Voici quelques suggestions pour définir votre confrérie martiale.

Bons vivants : vous et vos amis n'êtes pas qu'un groupe de héros, vous êtes une catastrophe en attente de réalisation. Vous foncez au combat avec une témérité insolente, vous jetant dans les défis avec force et fureur. Quand la bataille est terminée, votre confrérie se détend avec autant d'énergie qu'elle se bat. Une soirée n'est pas complète sans d'interminables beuveries, rixes et débauches. Vous êtes peut-être des héros, mais tout le monde pousse un soupir de soulagement lorsque vous partez avec vos compagnons.

Compétitifs : vous et vos camarades cherchez constamment à vous dépasser les uns les autres, à tirer le plus grand renom possible de chaque combat. Vous manœuvrez pour porter le coup de grâce contre un adversaire de valeur, vous faites la course dans les défis de compétences et vous vous vantez lorsque vous réussissez une attaque sanglante. Toutefois, arriver en second n'est pas grave. Après tout, vous aurez une chance de briller la prochaine fois.

Disciplinés : professionnels avant tout, vous et vos confrères aventuriers vous exercez ensemble et pratiquez des tactiques coopératives. L'efficacité et les résultats sont ce qui compte pour votre confrérie. Vous pouvez employer un jargon militaire pour donner des conseils tactiques. Vous avez développé des méthodes standard pour passer les portes, protéger les camarades blessés et gérer les adversaires invisibles. Vous ne recherchez pas la gloire individuelle car vous avez tous l'esprit d'équipe.

Honorables : le courage, la loyauté et l'intégrité, voilà les mots d'ordre qui rythment votre vie. Vous et vos compagnons adhérez à un code d'honneur. Vous ne frappez pas un homme à terre, vous ne massacrez pas les prisonniers et vous n'abandonnez pas vos alliés sur le champ de bataille. Vos amis comme vos ennemis admirent votre galanterie, ils savent que vous tenez parole.

Spirituels : pour vous, la bataille est une occasion de faire étalage de votre sens de la repartie et d'apprécier les ironies de l'existence de héros. Vous et vos compagnons vous moquez du danger, riant de vos erreurs et lançant de ridicules exagérations. Plutôt que de tuer vos ennemis jusqu'au dernier, il vous arrive de laisser partir quelques survivants humiliés, en leur envoyant une dernière raillerie dans le dos. Après tout, qui colportera vos bons mots s'ils sont tous morts ?

Coup de poing au ventre — Guerrier Attaque 23

Votre arme occupée à parer les attaques de l'ennemi, vous lui envoyez un méchant coup de poing au bas-ventre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** contact
Condition : vous devez avoir une main libre.
Déclencheur : un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre Vigueur (mains nues)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée et affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Frappe colossale — Guerrier Attaque 23

Vous portez un coup phénoménal qui fait vaciller votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, la cible se retrouve à terre.

Piège de l'opportuniste — Guerrier Attaque 23

Trompé par votre première feinte, votre adversaire est mûr pour les attaques suivantes.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer l'attaque suivante contre la cible.
Action d'opportunité **Corps à corps** arme
Déclencheur : la cible effectue un jet d'attaque.
Effet : avant votre attaque, vous vous décalez à votre VD.
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.

JULIE DILLON

Poigne des griffes trolls — Guerrier Attaque 23

Vous enchaînez une entaille profonde de votre arme en tentant de vous saisir de votre adversaire au moyen d'une prise handicapante.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque principale : Force contre Réflexes (mains nues)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible. La cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de l'étreinte.

Exploits quotidiens de niveau 25

Contre-attaque habile — Guerrier Attaque 25

Vous interceptez l'arme de l'adversaire avec une telle force qu'elle se bloque dans votre bouclier. Vous portez ensuite une contre-attaque cuisante.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Déclencheur : un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible lâche une arme qu'elle tient. Vous pouvez attraper l'arme lâchée dans une main libre ou la laisser tomber à vos pieds (dans votre case). La cible vous confère un avantage de combat (sauvegarde annule).

Martèlement du pommeau — Guerrier Attaque 25

Vous frappez avec votre arme, puis vous servez de son pommeau pour envoyer votre adversaire ébranlé en arrière.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases. La cible est étourdie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. La cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Provocation aveuglante — Guerrier Attaque 25

La plaie que vous venez de faire à cet ennemi lui remplit les yeux de sang et vous l'incitez maintenant à vous attaquer à l'aveuglette.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule). Tant que la cible est aveuglée, à chaque fois qu'elle rate une attaque de corps à corps, vous pouvez la faire glisser de 1 case au prix d'une action d'opportunité, et elle effectue alors une attaque de base de corps à corps contre une créature de votre choix au prix d'une action libre.
Échec : demi-dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Renversement empalant — Guerrier Attaque 25

Vous projetez votre ennemi au sol, puis lui perforez les boyaux.

Quotidien ✦ arme, fiable, 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 la cible se retrouve à terre. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et 15 dégâts continus (sauvegarde annule).

Tenir en respect — Guerrier Attaque 25

Vous harcelez votre adversaire, puis le saisissez, l'empêchant d'attaquer correctement.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire à mains nues contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre Réflexes (mains nues)
Réussite : vous étreignez la cible. En plus des effets normaux d'une étreinte, la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de l'étreinte.
Échec : demi-dégâts.

Exploits de rencontre de niveau 27

Assaut brusquant — Guerrier Attaque 27

Votre arme frappe l'ennemi, qui pirouette alors, ce qui vous laisse toute liberté pour avancer et l'étreindre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case dans une case qui vous est adjacente. Vous étreignez la cible, qui lâche une arme qu'elle tient. Vous pouvez attraper l'arme lâchée dans une main libre ou la laisser tomber à vos pieds (dans votre case). Si la cible ne tient aucune arme, elle vous confère en fait un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. L'étreinte cesse automatiquement à la fin de votre tour de jeu suivant.

Entaille aveuglante — Guerrier Attaque 27

Avec votre première attaque, votre adversaire se plie en deux de douleur. La deuxième vise les yeux.

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 CA (arme principale)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, cette dernière est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Estafilade et provocation — Guerrier Attaque 27

Un coup puissant attire l'attention de votre adversaire. Quand vous vous retirez en vous moquant de lui, il lance la chasse.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : après l'attaque, décalez-vous de 3 cases. Si vous avez touché la cible, tirez-la jusqu'à ce qu'elle vous soit adjacente.

Fureur revigorante — Guerrier Attaque 27

Poussant un rugissement, vous portez un déluge d'attaques qui vous revigore.

Rencontre ✦ arme, fortifiant, 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 + modificateur de Constitution dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 29

Assaut exaltant — Guerrier Attaque 29

Vous foncez sur l'ennemi, porté par une exaltation farouche qui vous permet d'ignorer vos blessures.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez dépenser une récupération.
Effet : vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet qui vous affecte et qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de régénération 15 tant que vous êtes en péril.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

MICHAEL PHILLIPPI

Boucherie sauvage — Guerrier Attaque 29

Vous taillez vos ennemis en pièces en leur portant une série de coups brutaux.

Quotidien ✦ arme, fortifiant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une, deux ou trois créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires contre les cibles à terre.

Briser le cou — Guerrier Attaque 29

Après une vilaine attaque de taille, vous saisissez le cou de votre adversaire et tentez de le rompre.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez avoir une main libre.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible. La cible est maîtrisée jusqu'à la fin de l'étreinte. Vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante contre la cible au prix d'une action simple ou d'une interruption immédiate si la cible tente de se dégager.
Attaque secondaire : Force contre Vigueur (mains nues)
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts, et l'étreinte prend fin.
Échec : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et l'étreinte prend fin.

Choc débilitant — Guerrier Attaque 29

Vous portez une série de coups de bouclier qui met votre adversaire sur la défensive et l'empêche d'attaquer efficacement.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Corps à corps** 1
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force + 6 contre Vigueur
Réussite : 6d6 + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force. La cible ne peut effectuer que des attaques de base pour attaquer (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible ne peut effectuer que des attaques de base pour attaquer jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Offensive soudaine — Guerrier Attaque 29

Votre allié réussit un beau coup et vous voyez là une occasion qui s'offre à vous. Vous vous avancez alors pour achever l'adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action libre **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 2 cases est mis en péril par une attaque venant de vous ou de l'un de vos alliés ou subit un coup critique de vous ou de l'un de vos alliés.
Effet : vous vous décalez à votre VD vers une case adjacente à l'ennemi en question.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est hébétée et affaiblie (sauvegarde annule les deux).
Arme : si vous attaquez avec une hache, un marteau, une masse ou un pic, la cible se retrouve aussi à terre.
Échec : demi-dégâts, puis la cible est hébétée et affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Brute déchaînée

« Mon marteau me dit que lui et moi allons trouver ce que nous sommes venus chercher. »

Prérequis : guerrier, talent Élève de la violence ogre

Votre arrivée est annoncée par le fracas du bois que l'on brise et le rugissement d'un cri de guerre. Lorsque vous enfoncez une porte d'un coup de votre arme imposante et que vous foncez au beau milieu de vos ennemis, ces derniers ont le bon sens de s'écarter pour vous laisser passer. Si la bataille vous a appris quelque chose, c'est que le poids et l'élan donnent une force mortelle. Lorsque vous agitez votre masse, tout le monde s'éloigne.

Les goliaths sont connus pour défendre les cols de montagne avec un escadron de frondeurs, une pile de rochers et une brute déchaînée qui dévale la pente et percute le chef adverse alors que des fragments de pierre s'écrasent sur ses alliés. Les légendes goliaths parlent de la première brute déchaînée, Roglarok, qui chargea une compagnie de hobgobelins sous les Palais de Tizun. Dans sa tribu, nul n'aurait pu les vaincre seul, mais en attirant les défenseurs, Roglarok permit à ses alliés de remporter la victoire en passant discrètement derrière les hobgobelins distraits.

Vos tactiques de brute déchaînée consistent à charger et à clouer les adversaires sur place, loin des membres les plus fragiles de votre groupe. Votre arme favorite est un poids fixé à l'extrémité d'un manche solide. Vous préférez les armures légères ou les cottes de mailles afin que vos charges vous mènent plus près du cœur de la bataille. Vous serez touché fréquemment, mais grâce à votre fureur, vous continuerez à vous battre quelle que soit la gravité des blessures.

CHRIS SEAMAN

Aptitudes de brute déchaînée

Action déchaînée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour charger un ennemi, votre première attaque inflige 2[A] dégâts supplémentaires en cas de réussite ou des dégâts égaux à votre modificateur de Force en cas d'échec.

Charge brutale (niveau 11) : quand un ennemi vous touche avec une attaque d'opportunité alors que vous chargez, vous pouvez mettre celui-ci à terre au prix d'une action libre une fois l'attaque d'opportunité résolue.

Brute piétinante (niveau 16) : quand vous chargez, vous pouvez vous déplacer au travers des cases ennemies.

Exploits de brute déchaînée

Balancement précipité Brute déchaînée Attaque 11

Vous foncez parmi vos ennemis, exécutant de grands arcs de cercle de votre arme alors que vous arrivez parmi eux.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Effet : vous chargez et effectuez l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps. Pendant la charge, vous pouvez vous déplacer au travers des cases ennemies.
Cible : chaque créature prise dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Arme : si vous attaquez avec une masse à deux mains ou un marteau à deux mains, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Piétinement acrobatique Brute déchaînée Utilitaire 12

Vous écartez les ennemis qui se tiennent entre vous et l'adversaire que vous avez choisi.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Corps à corps** 1
Déclencheur : vous quittez une case occupée par un ennemi.
Cible : l'ennemi en question
Effet : vous poussez la cible de 2 cases et elle se retrouve à terre.

Fureur violente Brute déchaînée Attaque 20

Voir un ennemi tomber sous vos coups attise votre soif de sang.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : vous faites tomber un ennemi à 0 point de vie.
Effet : vous chargez et effectuez l'attaque suivante 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.

Chevalier d'Avernus

« L'acier et le feu infernal sont mes armes contre les ténèbres. »

Prérequis : guerrier, et aptitude de classe de pacte occulte (infernal) ou talent Initié du pacte (pacte infernal)

Vous êtes à la fois un guerrier et un sorcier, imprégné de la culture martiale des Neuf Enfers. Peut-être avez-vous appris les sombres techniques de cette voie d'un autre pratiquant, d'ouvrages interdits conservés dans des monastères inquiétants ou des protecteurs infernaux qui répondent à votre appel lorsque vous tâtez des arts du sorcier. Quelle que soit la façon dont vous en êtes arrivé à emprunter cette voie, vous détenez le pouvoir d'un pacte infernal. Ce que vous choisissez de faire de votre don ténébreux ne dépend que de vous.

En tant que chevalier d'Avernus, vous cumulez le pouvoir d'un pacte de sorcier avec une habileté exceptionnelle aux armes, tissant des sorts sinistres dans votre lame. Au combat, vous faites appel à vos sorts pour faire pleuvoir des malédictions sur vos ennemis et les punir sévèrement s'ils ignorent votre défi.

On trouve des ordres de chevaliers d'Avernus dans les Neuf Enfers et dans d'autres endroits où règnent les diables. La plupart de ceux qui manient le pouvoir des Neuf Enfers le font au péril de leur âme et sont irrévocablement dévoués à la cause du mal. Toutefois, vous n'êtes pas obligé d'être mauvais pour suivre cette voie. Il arrive que des héros bons réussissent à retourner le pouvoir du mal contre lui-même, trouvant un moyen de résister à la souillure des puissances de l'ombre.

Aptitudes de chevalier d'Avernus

Action d'Avernus (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos pouvoirs d'attaque s'accompagnent du mot-clé feu et infligent des dégâts de feu supplémentaires égaux à 5 + votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Focaliseur de corps à corps (niveau 11) : vous pouvez utiliser n'importe quelle arme de corps à corps en tant que focaliseur de sorcier. Toutefois, vous ne bénéficiez pas du bonus de maniement de l'arme lorsque vous l'utilisez pour des attaques de focaliseur.

De plus, lorsque vous utilisez une arme de corps à corps en tant que focaliseur pour un pouvoir arcanique, vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité de la part des ennemis adjacents pour avoir utilisé un pouvoir à distance.

Marque infernale (niveau 16) : lorsqu'un ennemi que vous marquez effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, cet ennemi subit 5 + votre modificateur de Constitution dégâts de feu une fois l'attaque résolue.

CHRIS SEAMAN

Sorts de chevalier d'Avernus

Frappe maudite Chevalier d'Avernus Attaque 11

Votre coup transmet une terrible malédiction, handicapant votre adversaire et renforçant votre prochaine attaque.

Rencontre ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque, et vos attaques d'arme contre la cible infligent 2d6 dégâts supplémentaires.

Défi d'Avernus Chevalier d'Avernus Utilitaire 12

Vous vous téléportez sur une courte distance et défiez les ennemis proches.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous téléportez de 5 cases, puis marquez tous les ennemis adjacents jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lame de forgenfer Chevalier d'Avernus Attaque 20

Votre arme se met à luire de runes de flammes rouges. Chacun des adversaires que vous frappez prend feu et est envahi d'une terreur surnaturelle.

Quotidien ✦ arcanique, arme, feu, terreur
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est marquée, subit un malus de -2 à toutes les défenses et subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule tous).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Duelliste enferreur

« Je vois que tu es pressé de mourir, mais tu devras attendre que je termine mon verre. »

Prérequis : guerrier

Vous êtes un duelliste enferreur parce que vous êtes le meilleur dans votre domaine. Avec une arme dans chaque main, vous comptez sur votre jeu de jambes et vos parades habiles. Vous n'avez que mépris pour les combattants qui ont besoin d'une demi-heure pour enfiler une armure lourde avant d'aller au combat. Le temps que les autres guerriers soient prêts, vous en avez déjà terminé avec trois groupes d'adversaires et deux chariots de bière. Sachant qu'un combat vous attend à chaque coin de rue, vous vous assurez d'être toujours prêt et de profiter de la vie tant que vous le pouvez.

Vous avez gagné richesse et célébrité en affrontant des adversaires mortels. Bien que vos dons vous permettent de mener une existence faite de luxes, vous avez découvert que votre style de vie finit par provoquer des bagarres. Et c'est justement ce que souhaite un duelliste enferreur ! Se vanter, parier et courtiser les belles et les riches est amusant parce que cela peut déboucher sur un duel.

Votre réputation attire un flot constant de duellistes en herbe souhaitant se frotter à un maître. Un duelliste enferreur se délecte généralement de ces occasions de confirmer qu'il est toujours le meilleur, éliminant sans pitié les jeunots ambitieux.

ARNIE SWEKEL

Aptitudes de duelliste enferreur

Garde du duelliste (niveau 11) : lorsque vous portez une armure légère ou une cotte de mailles, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA contre les ennemis que vous marquez.

Main gauche (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps avec une arme secondaire au prix d'une action libre avant ou après l'action supplémentaire.

Opportunité marquée (niveau 16) : si un ennemi adjacent que vous avez marqué se décale ou effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, il vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de duelliste enferreur

Charge rusée — Duelliste enferreur Attaque 11

Plutôt que de courir dans les bras de votre ennemi, vous lui portez d'abord une petite estocade pour le distraire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : vous chargez et effectuez l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si vous attaquez avec une arme de jet légère, vous pouvez avant la charge effectuer une attaque de base à distance contre la cible avec cette arme au prix d'une action libre. Si l'attaque à distance touche, la cible vous confère un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
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 main gauche — Duelliste enferreur Utilitaire 12

Leçon trente-trois de la technique impétueuse : une parade opportune à l'aide d'une lame légère peut vous sauver la vie.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps, dont une lame légère ayant la propriété secondaire.
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Mobilité avant tout — Duelliste enferreur Attaque 20

Vous jaillissez pour porter un coup cuisant à votre ennemi, puis reculez pour vous mettre en sécurité.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que la cible vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre.

Glorieux myrmidon

« En observant mon instant de gloire, même les dieux saisissent le sens de l'envie. »

Prérequis : guerrier, formation en Athlétisme

Vous êtes un guerrier d'une habilité et d'un athlétisme prodigieux. À vos yeux, la bataille est la compétition ultime, une joute où vos triomphes personnels et vos faits d'armes vous vaudront une gloire durable. Vous mesurez vos victoires à la hauteur de la célébrité et de la reconnaissance qu'elles vous apportent. Les gens peuvent dire de vous que vous êtes fier, orgueilleux ou égoïste et que votre vanité est un affront fait aux dieux. Vous ne voyez rien de mal à glorifier les dons innés que les dieux vous ont conférés ou à démontrer au monde que l'on peut réussir grâce au courage, à la détermination et à l'habileté.

Vous accordez plus de valeur à la célébrité, à l'honneur et aux histoires de vos triomphes qu'à l'or et aux possessions matérielles. Vous guettez les occasions de vous couvrir de gloire, non pas en vous vantant d'exploits passés, mais en vous mettant à l'épreuve contre des ennemis de valeur et en fournissant des preuves de vos victoires. Si vous ne pouvez pas combattre le dragon sur la place du village, alors vous devez au moins revenir avec sa tête pendant à votre selle pour que tout le monde sache que vous avez vaincu la créature.

Vous n'êtes pas intéressé par les victoires déshonorantes et les ennemis trop faibles. Si vous devez combattre des adversaires sans valeur pour protéger des innocents, vous pouvez décider de vous imposer une difficulté, par exemple en choisissant des armes inefficaces, en vous limitant à des attaques de base ou en laissant le premier coup à l'ennemi. Vaincre une bande de gobelins n'ajoute guère à votre renom à ce moment de votre carrière, mais les défaire à mains nues, voilà une bonne histoire !

Aptitudes de glorieux myrmidon

Action du myrmidon (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous décaler de 3 cases au prix d'une action libre avant ou après l'action supplémentaire, et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Agilité de bataille (niveau 11) : vous ignorez le malus à la VD et le malus aux tests des cottes de mailles et des armures d'écailles.

Athlétisme du myrmidon (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la VD et d'un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties, d'Athlétismes et d'Endurance.

JULIE DILLON

Exploits de glorieux myrmidon

Charge vers la gloire Glorieux myrmidon Attaque 11

Vous foncez sur votre ennemi, impatient de faire couler le premier sang.

Rencontre ✦ 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 se retrouve à terre.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Exultation de la victoire Glorieux myrmidon Utilitaire 12

La gloire d'une victoire obtenue de haute lutte chasse votre fatigue lorsque vous vainquez un ennemi de valeur.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous reduisez un ennemi à 0 point de vie avec une attaque de corps à corps.
Effet : vous utilisez votre second souffle, et vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Moment de triomphe Glorieux myrmidon Attaque 20

Vous affichez un tel degré de compétence et de résistance que rares sont les adversaires à votre hauteur, surtout en combat singulier.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et à toutes les défenses. De plus, les ennemis que vous marquez subissent un malus de -4 au lieu de -2 aux jets d'attaque lorsqu'ils effectuent une attaque qui ne vous prend pas pour cible.

Maître d'armes de Kulkor

« Les épées sont pas mal, je ne dis pas le contraire. Mais si tu veux transpercer un harnois ou perforer les écailles d'un dragon, tu auras besoin d'une arme qui frappe plus fort que ça. »

Prérequis : guerrier, talent Élève du bras armé de Kulkor

Vous êtes un vétéran de toutes les campagnes, un mercenaire pragmatique qui s'est battu dans une douzaine de pays différents. Au fil du temps, vous en êtes venu à apprécier les vertus et les défauts de diverses armes. Vous êtes parfois un soldat, parfois un garde du corps et parfois un flibustier à la recherche d'une opportunité. Où que vous alliez et quoi que vous fassiez, vous restez toujours un maître d'armes.

Parmi ceux qui partagent votre style de bataille, on compte une majorité de mercenaires sans cœur, qui ne se battent que pour la promesse d'un sac d'or. Vous pouvez être motivé par la richesse ou par une cause plus noble. Peut-être poursuivez-vous l'appel de l'entraîneur itinérant, formant les gardes des châteaux et les milices des villages à l'usage de leurs armes. Peut-être êtes-vous un voyageur libre, cherchant un endroit ou une cause valant la peine d'être défendue à l'aide de vos talents martiaux. Ou peut-être êtes-vous un expert de renom, attendant l'occasion de confronter vos compétences à celles de brigands violents ou de maraudeurs farouches. Vous acceptez de tuer les monstres ou les bêtes dangereuses si c'est ce qu'il faut faire, mais votre vrai désir est d'affronter des ennemis armés d'acier et de prouver que vous êtes plus fort qu'eux.

Aptitudes de maître d'armes de Kulkor

Maître de Kulkor (niveau 11) : si vous utilisez avec une hache, un marteau ou une masse ayant la propriété polyvalente pour toucher un ennemi qui vous confère un avantage de combat, cet ennemi confère un avantage de combat à toutes les créatures jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Persistance de Kulkor (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour attaquer avec une hache, un marteau ou une masse ayant la propriété polyvalente, et que cette attaque rate toutes ses cibles, vous pouvez refaire un jet d'attaque, mais devez utiliser le second résultat.

Châtier les déchus (niveau 16) : une fois par round, lorsque vous mettez un ennemi à terre avec une attaque de corps à corps, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi au prix d'une action libre.

Exploits de maître d'armes de Kulkor

Défi du maître d'armes Maître d'armes de Kulkor Attaque 11

Vous lacérez vos ennemis à portée d'allonge, puis interpellez un autre ennemi non loin.

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.
Effet : effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : choisissez un ennemi situé dans un rayon de 5 cases autre que la cible principale ou la cible secondaire. Vous marquez cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Élevé dans le sang Maître d'armes de Kulkor Utilitaire 12

En faisant appel à des années de conditionnement brutal, vous combattez la douleur d'une blessure par la seule force de votre volonté.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes mis en péril par une attaque.
Effet : une fois l'attaque résolue, vous utilisez votre second souffle.

Soumission de l'acier Maître d'armes de Kulkor Attaque 20

Tournant sur vous-même, vous attaquez violemment les ennemis qui vous entourent.

Quotidien ✦ arme, fiable, 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 se retrouve à terre.

DAVE ALLSOP

Maître de l'avant-garde d'acier

« Ne fais confiance qu'à ton acier et à ton habilité. Les gens te décevront toujours. »

Prérequis : guerrier, talent Élève de l'avant-garde d'acier

Vous êtes un escrimeur de renom et un expert du fameux style de l'avant-garde d'acier, basé sur l'usage d'épées larges et lourdes comme l'épée à deux mains ou le cimeterre à deux mains. Rares sont ceux qui égalent votre habileté et votre dangerosité avec une lame à deux mains.

Certains styles de bataille sont associés à des écoles, des académies ou des régions spécifiques. La technique de l'avant-garde d'acier n'est pas de ce genre. Elle a été inventée il y a des siècles dans les compagnies mercenaires qui servaient les empires anciens. D'innombrables évolutions et embellissements y ont été ajoutés au fil du temps. Actuellement, le style est pratiqué par les mercenaires connus sous le nom d'avant-garde d'acier, mais des dizaines de variantes régionales proviennent des mêmes bases.

En tant qu'escrimeur célèbre, vous êtes parfois contacté par des étudiants qui souhaitent apprendre vos techniques ou par des prétendants désireux de se faire un nom en vainquant un guerrier de votre talent. Vous pouvez réagir à ces défis comme bon vous semble. Entre deux aventures, vous pouvez diriger une école d'entraînement, enseigner dans une grande académie en tant que professeur auxiliaire, donner des cours particuliers à de jeunes nobles ou prendre un apprenti pour un temps. Quand l'aventure vous appelle, vous mettez vos leçons de côté et appliquez à nouveau les compétences que vous avez travaillées pendant des années de combat.

JOEL THOMAS

Aptitudes de maître de l'avant-garde d'acier

Action de l'avant-garde (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets d'attaque contre les ennemis que vous avez marqués.

Défi d'acier (niveau 11) : lorsqu'un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez marquer cet ennemi au prix d'une action libre.

Défense offensive (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus de bouclier de +2 à la CA lorsque vous utilisez une lame lourde à deux mains.

Exploits de maître de l'avant-garde d'acier

Ruée d'acier Maître de l'avant-garde d'acier Attaque 11

Vous attaquez avec votre arme lourde d'un geste long et tournoyant, puis vous faites un pas en avant et inversez votre prise pour frapper un autre ennemi venant d'une direction différente.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion que vous voyez
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous vous décalez de 1 case et effectuez une attaque secondaire de corps à corps.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Défense de l'avant-garde Maître de l'avant-garde d'acier Utilitaire 12

En gardant votre arme imposante en mouvement, vous mêlez parades et manœuvres menaçantes en une défense active.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA, et à la fin de chacun de vos tours de jeu tant que vous êtes conscient, chaque ennemi adjacent est marqué jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Moulinet cruel Maître de l'avant-garde d'acier Attaque 20

Devinant la faiblesse de votre adversaire, vous enchaînez une attaque avec un coup rapide et dévastateur.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : vous touchez un ennemi avec une attaque de proximité ou de corps à corps.
Cible : l'ennemi que vous avez touché
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est hébétée et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Molosse de Baine

« En bien ou en mal, le dieu de la guerre guide mon destin. »

Prérequis : guerrier

Le royaume des mortels est le champ de bataille des dieux. N'ayant pas le droit de se manifester directement, les dieux s'appuient sur des intermédiaires pour mener leurs batailles. Certains héros offrent spontanément leurs forces pour cette cause divine, mais pas vous. Votre entraînement vous a appris à manier une arme, pas un symbole religieux, et à placer votre foi dans votre armure et votre propre courage. Guerrier doué et brave, vous avez attiré l'attention de Baine, le dieu de la guerre. Son regard lourd se pose sur vos batailles et vos quêtes.

Certains de ceux qu'observe Baine embrassent leur rôle de parangons de la guerre, servant sciemment la Main Noire. Ce destin n'est pas forcément le vôtre. Baine est un terrible tyran, mais il admire les mortels qui excellent dans les vertus martiales telles que la discipline, le courage et l'habileté au maniement des armes. Avant tout, Baine est ravi par la victoire. Un héros qui se bat pour le bien et contre la tyrannie peut s'opposer aux desseins de Baine, mais s'il est brave, doué et triomphant, le maître de la guerre est satisfait même dans la défaite.

Aptitudes de molosse de Baine

Action déterminée (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action durant votre tour de jeu au prix d'une action libre pour regagner des points de vie égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse au lieu d'entreprendre une action supplémentaire.

Offensive revitalisée (niveau 11) : lorsque vous dépensez une récupération ou utilisez votre aptitude de voie d'action déterminée, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Détermination de fer (niveau 16) : lorsque vous utilisez un bouclier, vous bénéficiez de son bonus de bouclier en Volonté en plus de la CA et des Réflexes.

Prières de molosse de Baine

Colère du molosse — Molosse de Baine Attaque 11

Vous donnez un coup puissant, et le dieu de la guerre vous sourit, faisant couler une force nouvelle dans votre corps blessé.

Rencontre ✦ arme, divine, guérison
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous regagnez des points de vie égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse. Si vous êtes en péril, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires, et vous regagnez en fait des points de vie égaux à 10 + votre modificateur de Sagesse.

Faveur de Baine — Molosse de Baine Utilitaire 12

Vous recevez la bénédiction de Baine, qui fournit chance à vos camarades et malchance à vos ennemis.

Rencontre ✦ divine, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, vous et vos alliés situés dans un rayon de 3 cases bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde, et tous les ennemis que vous avez marqués et situés dans un rayon de 3 cases subissent un malus de -1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde. Le pouvoir prend fin si un ennemi vous touche.

Frappe triomphante — Molosse de Baine Attaque 20

Vous canalisez la colère du dieu de la guerre pour porter un coup terrible à votre adversaire, semant la terreur chez ses alliés qui constatent que la main de Baine vous guide.

Quotidien ✦ arme, divine, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). De plus, vous marquez la cible principale jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de proximité 5.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre Volonté
Réussite : la cible secondaire subit un malus de -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule).

BEN WOOTTEN

Mutilateur de l'étoile de fer

« La bellicosité est la clé de la victoire. Fonce dans le tas et commence à distribuer les roustes pendant que ton ennemi se demande encore s'il veut se battre ou pas. L'hésitation est un luxe que nous ne pouvons pas nous permettre. »

Prérequis : guerrier, talent Élève de l'étoile de fer

Éprouvé par la bataille, vous êtes un maître du style de bataille de l'étoile de fer. Vous maniez la masse ou le fléau aussi facilement qu'un gracieux escrimeur elfe manie la rapière. Entre vos mains, ces armes cruelles sont aussi légères et rapides que des badines de bambou. Vous avez passé des heures innombrables à atteindre l'équilibre, la concentration et l'intuition nécessaires pour utiliser ces armes efficacement. Avec une précision troublante, vous fendez un bouclier, cassez une arme, brisez des canines ou fracassez un crâne.

Vous avez fait plus que maîtriser l'aspect purement technique du style. Vous avez aussi absorbé l'attitude et l'état d'esprit des maîtres de l'étoile de fer. Votre style de prédilection ne se limite pas à la force et la sauvagerie. Vous reconnaissez que l'intrépidité, l'intimidation et l'agressivité sont des armes aussi importantes que les masses d'armes ou les fléaux que vous tenez en main.

Des guerriers de différentes races et cultures ont développé des techniques similaires à la vôtre, mais aucune ne les a étudiées aussi soigneusement ou ne les a pratiquées avec autant d'intensité que les maîtres nains à l'origine de la technique de l'étoile de fer. Ayant appris leurs enseignements, vous êtes devenu un guerrier fier et résolu. Vous êtes le premier à charger dans la mêlée et le dernier à la quitter. Vos ennemis ont raison de vous craindre.

Aptitudes de mutilateur de l'étoile de fer

Action de l'étoile de fer (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour attaquer avec un pouvoir associé au talent Élève de l'étoile de fer ou au talent Broyeur de l'étoile de fer, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 18-20, et on considère que l'arme que vous utilisez pour cette attaque a la propriété critique amélioré.

Maître de l'étoile de fer (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec les masses et les fléaux.

Expertise de l'étoile de fer (niveau 16) : lorsque vous touchez un ennemi avec une masse ou un fléau, cet ennemi subit un malus de -2 au jet de sauvegarde contre les effets de cette attaque.

Exploits de mutilateur de l'étoile de fer

Pain dévastateur Mutilateur de l'étoile de fer Attaque 11

Vous placez un coup puissant qui laisse votre adversaire sans défense face aux attaques de 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, puis la cible est hébétée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

CHRIS SEAMAN

Posture de l'étoile de fer Mutilateur de l'étoile de fer Utilitaire 12

Votre robustesse ne fait qu'augmenter au cours de la bataille.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, si vous n'avez pas de points de vie temporaires au début de votre tour de jeu, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Constitution.

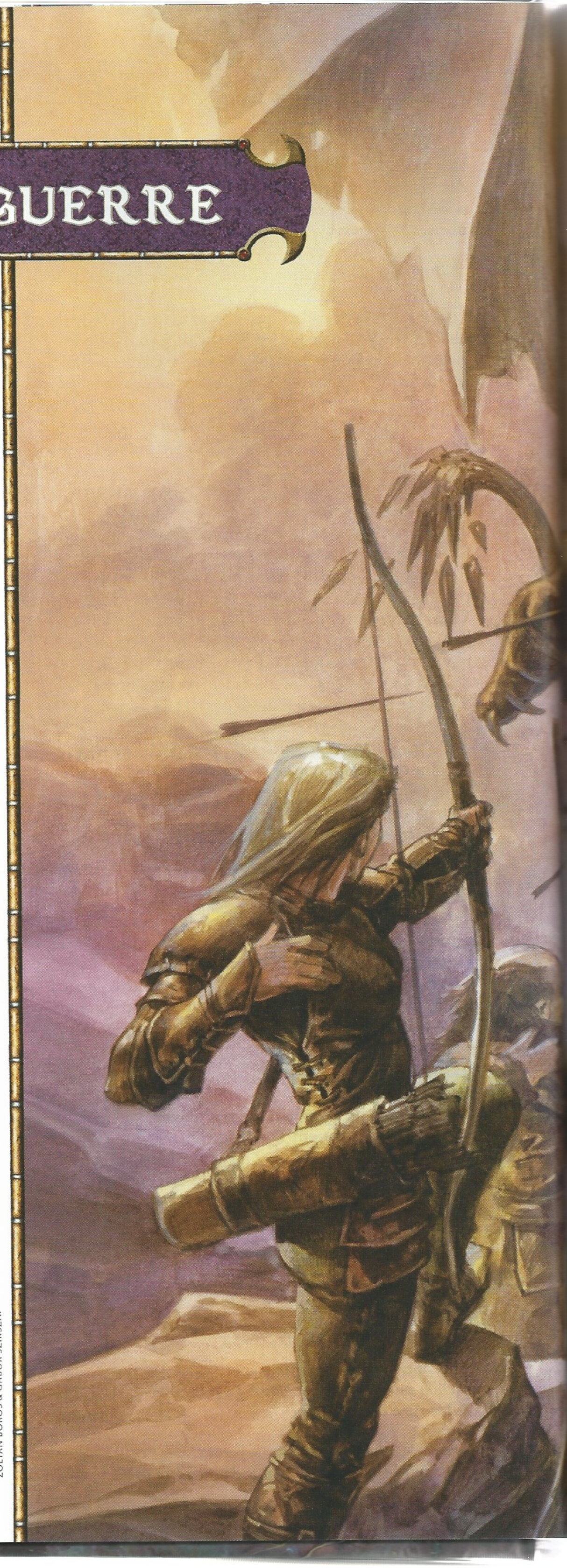
Fureur écrasante Mutilateur de l'étoile de fer Attaque 20

Vous martelez vos ennemis proches de coups accablants, les faisant reculer parmi leurs alliés, qui se retrouvent hébétés eux aussi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, vous poussez la cible principale de 1 case, puis elle est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux). Effectuez une attaque secondaire de corps à corps.
Cible secondaire : une créature adjacente à la cible principale qui n'était pas prise dans l'explosion de l'attaque principale
Attaque secondaire : Force contre Vigueur
Réussite : la cible secondaire est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible principale est ralentie (sauvegarde annule).

CHAPITRE 2

MAÎTRE DE GUERRE



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

« L'agressivité et les affrontements les plus âpres ont leur place, mais ne conduisent pas toujours à la victoire. Je ne me précipite jamais au combat sans une stratégie bien établie. »

UN MAÎTRE de guerre peut prendre bien des formes : le chef belliqueux et téméraire, le capitaine rusé, le stratège brillant, le commandant opiniâtre. Chacun développe des tactiques différentes qui représentent son style de commandement. En mêlant bravoure, talent, stratégie et perspicacité, le maître de guerre suscite confiance et courage chez ses camarades.

En tant que meneur, vous savez que chaque personne a un rôle à jouer sur le champ de bataille. Vous êtes peut-être le commandant qui suit son instinct et perçoit intuitivement le déroulement du combat. À moins que vous n'employiez la ruse et la discrétion, laissiez les dragons dormir et évitiez les confrontations inutiles. Mais vous pouvez encore mener la bataille avec courage et férocité, défiant en combat singulier les chefs ennemis. Quel que soit le type de maître de guerre que vous incarnez, votre sens du combat aide vos compagnons à surmonter tous les obstacles.

Ce chapitre présente de nouvelles options pour la classe de maître de guerre qui s'ajoutent à celles du *Manuel des Joueurs* et de *L'Art de la Guerre*. Vous y trouverez :

- **Nouvelles options de création :** fiez-vous à votre intuition pour déjouer les manœuvres de vos ennemis sous les traits d'un maître de guerre perspicace ou remportez la victoire grâce à la mobilité et une pluie de projectiles en tant que maître de guerre tirailleur.
- **Nouvelles aptitudes de classe :** découvrez de nouvelles aptitudes de classe, qu'il s'agisse d'aiguiser les sens de vos alliés, d'améliorer leurs défenses, de positionner vos troupes plus avantageusement ou de manier les armes à distance.
- **Nouveaux pouvoirs :** surprenez vos ennemis au moyen de votre perspicacité tactique et protégez vos alliés grâce à votre intuition guerrière. Mais si vous êtes du genre téméraire, vous pourrez aussi charger les rangs ennemis et déstabiliser vos adversaires en déployant votre férocité et votre audace.
- **Nouvelles voies parangoniques :** exploitez votre sens inné du commandement en empruntant l'une de ces huit nouvelles voies parangoniques. Menez une bande de combattants implacables en tant que prince des vauriens, étudiez l'art du commandement en devenant un corbeau blanc, ou fiez-vous au destin et à la chance en qualité de capitaine de fortune.

NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION

Le *Manuel des Joueurs* propose comme options de création le maître de guerre charismatique et le maître de guerre tacticien. De son côté, *L'Art de la Guerre* présente le maître de guerre intrépide et le maître de guerre ingénieux. Ce chapitre ajoute les options de création du maître de guerre perspicace et du maître de guerre tirailleur. Beaucoup des nouveaux pouvoirs présentés ici sont destinés à l'une ou l'autre de ces nouvelles options de création.

Maître de guerre perspicace

Vous menez le combat en observant minutieusement le champ de bataille et en anticipant les actions de l'ennemi. Vous restez sur le qui-vive et adaptez instantanément vos plans au gré des circonstances. Vous indiquez à vos alliés les points faibles de l'ennemi et les aidez à exploiter ces failles. Vous êtes passé maître dans l'art de démoraliser l'adversaire et d'interrompre ses actions en réagissant à la vitesse de l'éclair.

Nouvelles aptitudes de classe

Vous pouvez choisir les aptitudes de classe suivantes au lieu de celles d'une autre option de création, comme celles du *Manuel des Joueurs* ou de *L'Art de la Guerre*. Toutefois, vous n'êtes pas obligé de prendre l'option de création de maître de guerre perspicace pour choisir ces aptitudes.

Autorité naturelle

Lorsqu'il vous faut choisir l'avantage conféré par l'aptitude de classe d'autorité naturelle, vous pouvez prendre le suivant :

Présence perspicace : lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, il bénéficie d'un bonus à toutes les défenses égal à la moitié de votre modificateur de Sagesse ou de Charisme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Chef avisé

Cette aptitude de classe remplace chef de troupe.

Chef avisé : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Intuition et aux tests de Perception. Il en va de même pour chaque allié situé dans un rayon de 10 cases qui vous voit et vous entend.

Options suggérées

Vos pouvoirs d'attaque reposent sur la Force, dont vous devez faire votre caractéristique principale. La Sagesse vient ensuite, parce qu'elle vous aide à analyser vos adversaires et à anticiper leurs actions. Si vous choisissez l'aptitude de classe de présence perspicace, qui s'utilise avec la Sagesse ou le Charisme, votre troisième choix s'imposera de lui-même, en fonction des autres options que vous prendrez.

Aptitudes de classe suggérées : chef avisé*, présence perspicace

Talent suggéré : Prime de force*

Compétences suggérées : Athlétisme, Diplomatie, Endurance, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *attaque guidée**, *frappe intuitive**

Pouvoir de rencontre suggéré : *avertissement**

Pouvoir quotidien suggéré : *instinct du chef**

* Nouvelle option présentée dans cet ouvrage.

Maître de guerre tirailleur

Vous rejetez l'idée que la guerre se fait forcément en première ligne et vos talents sont similaires à ceux des archers et des éclaireurs, dont la contribution est de votre point de vue aussi essentielle que celle des combattants au corps à corps. Vous aidez vos alliés à agir au bon moment, dirigez leurs manœuvres et leur indiquez des cibles avec vos propres attaques à distance.

Nouvelles aptitudes de classe

Vous pouvez choisir les aptitudes de classe suivantes au lieu de celles d'une autre option de création, comme celles du *Manuel des Joueurs* ou de *L'Art de la Guerre*. Toutefois, vous n'êtes pas obligé de prendre l'option de création de maître de guerre tirailleur pour choisir ces aptitudes.

Autorité naturelle

Lorsqu'il vous faut choisir l'avantage conféré par l'aptitude de classe d'autorité naturelle, vous pouvez prendre le suivant :

Présence du tirailleur : lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour effectuer une attaque, il peut entreprendre une action libre pour se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse, avant ou après avoir effectué son attaque.

Maître de guerre archer

Si vous choisissez l'aptitude de classe de maître de guerre archer, vous perdez le port des cottes de mailles et le maniement des boucliers légers.

Maître de guerre archer : vous gagnez le maniement des armes de guerre à distance. De plus, quand vous effectuez une attaque de base à distance avec un arc, vous pouvez utiliser la Force au lieu de la Dextérité pour le jet d'attaque et le jet de dégâts.

Options suggérées

À la différence des autres maîtres de guerre, vous êtes spécialisé dans les attaques à distance. Vos pouvoirs d'attaque reposent sur la Force, aussi bien pour leur précision que pour leur puissance, mais bénéficient également d'une bonne Intelligence. La Force doit être votre meilleure caractéristique, suivie par l'Intelligence. Si vous choisissez l'aptitude de classe de présence du tirailleur, vous pouvez utiliser la Sagesse ou le Charisme, et l'une de ces caractéristiques doit donc être votre troisième choix, en fonction des autres options que vous prendrez.

Aptitudes de classe suggérées : maître de guerre archer*, présence du tirailleur*

Talent suggéré : Capitaine archer*

Compétences suggérées : Athlétisme, Diplomatie, Endurance, Histoire

Pouvoirs à volonté suggérés : *ciblage**, *tir risqué**

Pouvoir de rencontre suggéré : *suis ma flèche**
Pouvoir quotidien suggéré : *tir inspirant**
* Nouvelle option présentée dans cet ouvrage.

Chef d'assaut

Vous pouvez choisir l'aptitude de classe suivante au lieu de celles d'une autre option de création, comme celles du *Manuel des Joueurs* ou de *L'Art de la Guerre*. Cette aptitude n'est pas liée à une option de création spécifique et peut convenir à n'importe quel maître de guerre qui souhaite figurer au cœur de l'action. Elle remplace chef de troupe.

Chef d'assaut : vous êtes formé au maniement des boucliers lourds et gagnez le pouvoir *décalage d'assaut*.

Décalage d'assaut — Aptitude de maître de guerre

Alors que le combat débute, vous vous poussez à agir ou incitez un allié à se déplacer.

Rencontre ✦ martiale
Aucune **Proximité** explosion 3
Déclencheur : vous effectuez un test d'initiative.
Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible se décale jusqu'à la moitié de sa VD.

Nouveaux pouvoirs

Un maître de guerre assiste ses alliés avec des pouvoirs qui les inspirent, les enhardissent et les renforcent. Le maître de guerre perspicace sait saisir la moindre opportunité et informe ses alliés sur les forces et les faiblesses des ennemis qu'ils affrontent. Le maître de guerre tirailleur s'en remet aux attaques à distance et à la mobilité. Mais cette partie propose également des pouvoirs qui conviendront aux autres types de maîtres de guerre.

Exploits à volonté de niveau 1

Attaque guidée — Maître de guerre Attaque 1

Au moment où l'ennemi baisse sa garde, vous criez à votre allié de frapper.

À volonté ✦ martiale
Action simple **Distance** 5
Cible : un allié
Effet : la cible effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre un ennemi de votre choix que vous voyez et situé dans un rayon de 10 cases de vous.

Ciblage — Maître de guerre Attaque 1

Vous décochez un projectile à l'empennage rouge sur votre adversaire, créant ainsi pour vos alliés un point à viser.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts contre la cible égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.
Niveau 21 : 2[A] dégâts.

Frappe intuitive — Maître de guerre Attaque 1

Votre attaque met votre adversaire en difficulté, et vos alliés peuvent profiter de cette ouverture.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 1[A] dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, tout allié attaquant la cible et jouissant d'un avantage de combat contre celle-ci bénéficie d'un bonus au jet d'attaque égal à 1 + votre modificateur de Sagesse ou de Charisme, au lieu du bonus normal de +2.
Niveau 21 : 2[A] dégâts.

Maîtres de guerre multiclassés

Les maîtres de guerre étudient l'art de la guerre sous toutes ses formes et apprennent à travailler avec les représentants d'autres classes de personnage pour constituer un groupe efficace. Le multiclassage est une option intéressante pour un maître de guerre parce qu'il permet au personnage de compenser certaines faiblesses du groupe.

Barbare : un personnage qui incarne un chef de guerre sauvage peut se multiclasser en barbare. Ces deux classes reposent sur la Force et le Charisme, leur association est donc tout naturelle. Les drakéides sont là encore le meilleur choix, en raison de leurs bonus en Force et en Charisme.

Guerrier : cette option est fréquente étant donné que les deux classes nécessitent une bonne Force. Les maîtres de guerre mènent les soldats au combat, il est donc logique qu'ils soient eux aussi de bons combattants. Et partager cette formation de guerrier accroît leur empathie avec leurs troupes, faisant d'eux des meneurs d'hommes encore meilleurs. Les drakéides sont parfaits pour ce genre de rôle, mais toutes les races bénéficiant d'un bonus en Force s'y sentiront à leur aise.

Magicien : les maîtres de guerre tacticiens et maîtres de guerre ingénieux partagent avec le magicien l'importance de l'Intelligence. Jetez un œil à la voie parangonique de maître de bataille arcaniste (cf. page 51), conçue pour des personnages qui combinent attaques martiales et arcaniques. Les genasi sont particulièrement efficaces dans cette combinaison, tout comme les éladrins ou toute autre race bénéficiant d'un bonus en Intelligence.

Paladin : cette combinaison est très attirante parce qu'elle semble naturelle, offrant une synergie à la fois thématique et technique. Les maîtres de guerre comme les paladins utilisent la Force et le Charisme. Les paladins peuvent se joindre à une force armée s'ils estiment que cela sert la cause de leur dieu. C'est une combinaison idéale pour un drakéide.

Prêtre : certains maîtres de guerre qui se multiclassent en prêtres préfèrent vénérer des dieux martiaux (comme Kord ou Bahamut). D'autres sont des héros pieux qui recherchent dans la bataille la bénédiction de n'importe quelle divinité. Un maître de guerre multiclassé en prêtre peut fournir des soins supplémentaires. Les maîtres de guerre se multiclassent particulièrement bien avec les prêtres aux pouvoirs basés sur la Force. Les drakéides et les férals longue-dent apprécient cette combinaison en raison de leurs bonus aux caractéristiques, mais un représentant de n'importe quelle race fera un bon maître de guerre/prêtre s'il possède une Force élevée.

Rôdeur : voici une combinaison désormais possible, grâce aux nouvelles options présentées dans ce livre. Les options de maître de guerre tirailleur et de maître de guerre perspicace sont parfaites pour ce genre de personnage.

Tir risqué — Maître de guerre Attaque 1

Vous attendez le dernier moment pour tirer, délivrant une attaque plus puissante au détriment de votre défense.

À volonté ✦ **arme, martiale**
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force + modificateur d'Intelligence ou de Sagesse dégâts.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Force + modificateur d'Intelligence ou de Sagesse dégâts.
Effet : vous conférez un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de niveau 1

Assaut protégé — Maître de guerre Attaque 1

Vous attaquez prudemment, en prenant soin de vous protéger ainsi que vos alliés à l'abri de votre bouclier.

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 : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA, de même que les alliés qui vous sont adjacents.

Avertissement — Maître de guerre Attaque 1

Vous criez une mise en garde qui alerte un allié de l'attaque d'un ennemi, ce qui lui permet d'esquiver le coup et de riposter.

Rencontre ✦ **martiale**
Interruption immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases est touché par un ennemi.
Cible : l'allié en question
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses contre l'attaque. La cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi au prix d'une action libre.
Présence perspicace : le bonus à toutes les défenses de l'allié est égal à 1 + votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.

Incarner un maître de guerre

Votre rôle dans le groupe est de coordonner les attaques de vos alliés et de les encourager à continuer le combat alors qu'ils auraient normalement dû renoncer depuis longtemps. Incarner un maître de guerre représente un défi particulier parce que vos actions ont un impact sur des éléments abstraits du jeu, comme les points de vie, les attaques de base et les récupérations. Il est facile aux autres personnages martiaux de donner de vibrantes descriptions de leurs attaques destructrices, mais vos exploits sont plus difficiles à conceptualiser.

Vous devez garder à l'esprit que le moral et l'esprit de corps sont des éléments indispensables à l'efficacité au combat de n'importe quel groupe. Lorsque vous féliciterez un autre joueur pour un coup bien placé ou que vous proposerez une tactique susceptible de faire gagner la bataille, il sera plus aisé de comprendre comment votre maître de guerre peut pousser les autres à se dépasser. Vos efforts à la table de jeu peuvent inspirer et conseiller les personnages comme les joueurs.

Vous pouvez également mettre en scène la façon dont votre personnage se prépare à partir à l'aventure. Vous pouvez vous assurer que tout le monde dans le groupe dispose d'assez de potions de soins et d'une source de lumière, ou prendre les choses en main en organisant à l'avance un ordre de marche ou des plans d'attaque et de repli. Quand le MD est occupé ou que vous attendez l'arrivée de joueurs, vous pouvez même en profiter pour mettre en scène votre rôle de meneur. Vous pouvez inciter les autres joueurs à effectuer des jets d'attaque pour voir qui est le meilleur archer ou encore des tests de Soins pour apprendre à porter les premiers secours et voir le temps qu'il faut pour ranimer un allié. La meilleure façon d'incarner un meneur, c'est encore d'en devenir un. Les efforts que vous déploierez rendront votre groupe plus efficace et vos parties plus amusantes.

EVA WIDERMANN

La vengeance est mienne — Maître de guerre Attaque 1

Vous ripostez à l'attaque d'un adversaire et appelez un allié qui se joint à vous.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous touche.
Effet : vous effectuez une attaque de base contre l'ennemi en question et un allié situé dans un rayon de 5 cases peut se déplacer à sa VD et lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Pelote d'épingles — Maître de guerre Attaque 1

Si vos alliés tirent suffisamment de flèches sur votre adversaire, quelques-unes sont certaines de faire mouche.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** 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, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque à distance contre la cible. Ce bonus est égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

Prendre l'avantage — Maître de guerre Attaque 1

Votre attaque détourne l'attention de l'adversaire et le force à baisser sa garde, l'exposant aux attaques de 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. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et tant que vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, vous et vos alliés lui infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Suis ma flèche — Maître de guerre Attaque 1

D'un regard, vous vous entendez avec un camarade et désignez une cible. Vous décochez un tir qui détourne l'attention de votre adversaire, offrant ainsi une ouverture à votre allié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Un allié que vous voyez peut charger la cible ou lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.
Présence du tirailleur : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

Exploits quotidiens de niveau 1

Blessure fragilisante — Maître de guerre Attaque 1

Votre attaque blesse votre adversaire, le rendant plus fragile aux assauts de vos alliés.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts contre la cible égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

Coordination parfaite — Maître de guerre Attaque 1

Vous frappez votre adversaire et lancez un appel à vos alliés qui, se rappelant leur entraînement, se déplacent prestement sur le champ de bataille.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vous et chaque allié que vous voyez bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la VD jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts. Vous et chaque allié que vous voyez bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Déstabilisation — Maître de guerre Attaque 1

Vous frappez votre adversaire et le repoussez au cœur de la mêlée. La créature trébuche, désorientée et vulnérable.

Quotidien ✦ arme, 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 d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence. À chaque fois que la cible est victime d'un déplacement forcé (qu'il s'agisse de la tirer, de la pousser ou de la faire glisser), un de vos alliés peut lui porter une attaque de base au prix d'une action libre (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Instinct du chef — Maître de guerre Attaque 1

Vous frappez votre adversaire d'une botte habile. Alors qu'il tente de l'esquiver, vous faites appel à un allié pour qu'il l'attaque.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Au prix d'une action libre, un allié que vous voyez peut effectuer une attaque de base contre la cible en bénéficiant d'un bonus de pouvoir de +2 au jet d'attaque.

Tir inspirant — Maître de guerre Attaque 1

Votre tir frappe un ennemi avec force, prouvant que la victoire est proche.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de la rencontre, vos pouvoirs de guérison font regagner un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

Exploits utilitaires de niveau 2

Incitation — Maître de guerre Utilitaire 2

Alors que l'ennemi prend l'avantage, vous murmurez rapidement quelques ordres qui poussent vos alliés à l'action.

Quotidien ✦ martiale
Aucune **Proximité** explosion 10
Déclencheur : vous effectuez un test d'initiative.
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut relancer son initiative, mais doit conserver le second résultat.

Intuition soudaine — Maître de guerre Utilitaire 2

Votre arme passe la garde d'un adversaire, ce qui vous permet d'ajuster votre attaque et de déséquilibrer celui-ci.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : vous touchez un ennemi avec votre attaque d'arme à volonté.
Cible : l'ennemi que vous touchez
Effet : la cible se retrouve à terre ou vous la poussez d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

Mise en garde — Maître de guerre Utilitaire 2

Vous criez des avertissements à vos camarades juste à temps pour qu'ils puissent réagir à un danger.

Quotidien ✦ martiale
Aucune **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un round de surprise débute et vous êtes conscient.
Cible : vous et chaque allié surpris pris dans l'explosion
Effet : les cibles ne sont pas surprises et bénéficient d'un bonus à la CA et en Réflexes égal à votre modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Mots d'encouragement — Maître de guerre Utilitaire 2

Vous criez des encouragements qui rassérènent votre allié.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Action mineure **Distance** 5
Cible : un allié
Effet : la cible peut utiliser son second souffle et récupère des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme.

Exploits de rencontre de niveau 3

Distraction fatale — Maître de guerre Attaque 3

Vous frappez violemment votre adversaire qui, distrait par la blessure, vous laisse battre en retraite.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** 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, vous et tous vos alliés adjacents à la cible ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part de celle-ci.

Inspirer la résistance — Maître de guerre Attaque 3

Vous portez une attaque puissante qui galvanise votre allié ou l'encourage à frapper avec la même force.

Rencontre ✦ 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 qui vous est adjacent choisit de bénéficier d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, ou de gagner des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme.
Présence ingénieuse : tous les alliés qui vous sont adjacents bénéficient du bonus ou des points de vie temporaires.

Ordre démolissant — Maître de guerre Attaque 3

D'un grand coup dans l'estomac, vous envoyez l'ennemi au sol, ce qui permet à un allié d'en profiter pour le frapper.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : la cible se retrouve à terre.
Effet : un allié adjacent à la cible peut porter une attaque de base de corps à corps à celle-ci au prix d'une action libre.

Réussite garantie — Maître de guerre Attaque 3

Sentant qu'un allié tente de placer une botte difficile, vous distrayez son adversaire afin de lui donner une nouvelle chance de porter son attaque.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un allié rate chaque cible avec une attaque de rencontre ou quotidienne
Cible : une créature visée par l'attaque de l'allié en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. L'attaque de l'allié en question n'est pas dépensée.
Présence perspicace : l'allié en question bénéficie d'un bonus à son prochain jet d'attaque contre la cible effectué avant la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus est égal à votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.

Tir chancelant — Maître de guerre Attaque 3

L'impact de votre tir fait vaciller votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. La première fois que la cible se déplace à son tour de jeu suivant, elle se retrouve à terre à la fin de son déplacement.
Présence harcelante : vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Exploits quotidiens de niveau 5

Action exemplaire — Maître de guerre Attaque 5

Votre série de feintes et de bottes intimide votre adversaire, le préparant pour vos alliés.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, puis la cible est affaiblie et confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux). Tant que la cible est affectée par ce pouvoir, vos attaques et celles de vos alliés lui infligent 5 dégâts supplémentaires.
Échec : la cible est affaiblie et confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vos attaques et celles de vos alliés lui infligent 2 dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bravoure guerrière — Maître de guerre Attaque 5

Votre charge incite vos alliés à faire de même.

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, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque quand vous chargez, et vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque lorsqu'ils chargent dans votre ligne de mire.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Diversion opportune — Maître de guerre Attaque 5

La synchronisation parfaite de vos tirs trouble la concentration de vos adversaires, ce qui donne à vos alliés l'occasion d'agir.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous touchez la cible avec une attaque à distance, un allié adjacent à celle-ci peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre ou se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse au prix d'une action libre.

Je te couvre — Maître de guerre Attaque 5

Vos alliés et vous-même faites front pour repousser l'assaut ennemi.

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, tout allié qui vous est adjacent bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Réflexes.

Maître du tir — Maître de guerre Attaque 5

Tandis que vos alliés effectuent des attaques à distance, vous empêchez l'ennemi de tirer avantage de leur distraction.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** 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, vous et chaque allié situé dans un rayon de 2 cases ne provoquez pas d'attaques d'opportunité lorsque vous effectuez des attaques à distance.

Exploits utilitaires de niveau 6

Cri revigorant — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous interpellez un allié avec des paroles inspirantes qui le poussent à reprendre le combat.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure **Distance** 5
Cible : un allié
Effet : la cible regagne une récupération et récupère des points de vie égaux à sa valeur de récupération.

Former la ligne — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous levez le poing pour appeler vos alliés à venir former une ligne défensive avec vous.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** mur 8
Effet : vous désignez un mur de position défensive qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le mur fait 1 case de haut et doit inclure une case que vous occupez. Vous et chaque allié situé dans le mur bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA, ou de +2 si vous êtes adjacent à un allié situé lui aussi dans le mur.
Maintien (mineure) : le mur persiste.

Geste d'encouragement — Maître de guerre Utilitaire 6

Un mot de réconfort, c'est bien, mais une tape amicale sur l'épaule, c'est mieux.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous utilisez *parole inspiratrice* sur un allié.
Effet : votre *parole inspiratrice* confère en plus à la cible des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.

Réorienter le front — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous réalisez que vos alliés doivent ajuster leur formation et ordonnez à certains d'entre eux de se déplacer.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence au prix d'une action libre.

Tenir la ligne — Maître de guerre Utilitaire 6

Vous aidez un allié à se relever ou à reprendre sa place dans la formation.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : un allié
Effet : la cible se relève, ou vous la faites glisser de 1 case.

Exploits de rencontre de niveau 7

À mon signal — Maître de guerre Attaque 7

Vous désignez un adversaire à un de vos alliés et frappez simultanément.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : choisissez un allié que vous voyez pour qu'il effectue une attaque de base contre la cible au prix d'une action libre. Si votre attaque touche la cible, l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir à son jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.
Présence du tirailleur : avant l'attaque, l'allié choisi peut se décaler de 3 cases au prix d'une action libre.

Avec les autres ! — Maître de guerre Attaque 7

Vous frappez un adversaire proche et le repoussez dans l'aire d'effet de l'attaque explosive d'un allié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un allié effectue une attaque de proximité ou de zone.
Cible : une créature qui n'est pas visée par l'attaque en question
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 Force.
Présence perspicace : si l'attaque en question touche la cible, elle inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.

Faveur du général — Maître de guerre Attaque 7

Vous êtes aussi généreux que brave. Votre présence suffit à empêcher un allié de succomber à la fatigue et aux blessures.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, à chaque fois qu'un allié est censé dépenser une récupération, vous dépensez une récupération à sa place au prix d'une action libre. Vous ne regagnez pas de points de vie, mais l'allié en gagne tous les avantages comme s'il l'avait dépensée lui-même.

La victoire ensemble — Maître de guerre Attaque 7

Vous hurlez de défi tout en abattant votre arme. Vos alliés suivent votre exemple et sentent leur confiance grandir.

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, à chaque fois qu'un allié touche la cible, il gagne des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.

Motivation soudaine — Maître de guerre Attaque 7

Votre cri de guerre farouche motive vos alliés, qui se jettent au combat.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'une action de mouvement supplémentaire à utiliser à son tour de jeu suivant.

Riposte féroce — Maître de guerre Attaque 7

Vous répondez à une attaque contre un allié par une riposte violente.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 3 cases touche un allié.
Effet : avant d'attaquer, vous vous décalez de 2 cases.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 9

Force du groupe — Maître de guerre Attaque 9

Après avoir veillé aux besoins de vos troupes, vous frappez avec la force du devoir accompli.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. L'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires pour chaque *parole inspiratrice* que vous avez utilisée durant cette rencontre, jusqu'à un maximum de 3[A] dégâts supplémentaires.
Effet : vous pouvez utiliser *parole inspiratrice* une fois de plus durant cette rencontre.

Meneur dangereux — Maître de guerre Attaque 9

Le chef le plus dangereux est celui qui est capable de blesser l'ennemi tout en aidant ses camarades.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous touchez en chargeant, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases regagne 5 points de vie.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Prêt pour la charge — Maître de guerre Attaque 9

Vous repoussez votre ennemi, ce qui permet à vos alliés de le charger.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 4 cases.
Échec : vous poussez la cible de 2 cases.
Effet : chaque allié qui était adjacent à la cible avant que vous la poussiez peut la charger au prix d'une action libre.

Repli tactique — Maître de guerre Attaque 9

Vous portez un dernier coup à l'ennemi avant d'ordonner un repli temporaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible ne peut plus effectuer d'attaques d'opportunité (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible ne peut plus effectuer d'attaques d'opportunité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : chaque allié adjacent à la cible peut se déplacer à sa VD au prix d'une action libre, mais doit terminer ce déplacement dans un espace non adjacent à la cible.

Tir éviscérant — Maître de guerre Attaque 9

Vous visez un point vital de sorte que l'adversaire est handicapé par la souffrance.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible confère un avantage de combat (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits utilitaires de niveau 10

Force de conviction — Maître de guerre Utilitaire 10

Vous créez une zone de calme alors même que la violence fait rage tout autour de vous.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut dépenser une récupération. Jusqu'à la fin de la rencontre, vos pouvoirs de guérison restaurent le nombre maximum de points de vie possible.

Ordres tactiques — Maître de guerre Utilitaire 10

Vous aboyez des ordres à vos alliés afin qu'ils se mettent en formation.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 3
Cible : vous et un allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible se décale de sa VD au prix d'une action libre.

Tir de couverture — Maître de guerre Utilitaire 10

Vous profitez de la confusion engendrée par une autre attaque pour envoyer un allié prendre position.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un allié effectue une attaque de proximité ou de zone qui vise un allié situé dans un rayon de 10 cases de vous.
Cible : un allié pris dans l'explosion visé par l'attaque en question
Effet : la cible se décale d'un nombre de cases égal à 3 + votre modificateur de Sagesse ou de Charisme au prix d'une action libre.

Exploits de rencontre de niveau 13

Attaque défensive — Maître de guerre Attaque 13

Vous frappez un ennemi et resserrez les rangs avec vos alliés, afin de les protéger de votre bouclier.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez utiliser un bouclier.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
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, tout comme vos alliés tant qu'ils vous sont adjacents.

Attaque impromptue — Maître de guerre Attaque 13

Alors que l'arme d'un allié passe la garde d'un ennemi, vous incitez d'autres compagnons à profiter de cette ouverture.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases touche un ennemi avec une attaque de corps à corps.
Présence perspicace : l'attaque de l'allié en question inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.
Cible : deux alliés pris dans l'explosion et adjacents à l'ennemi
Effet : chaque cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi au prix d'une action libre.

Intuition efficace — Maître de guerre Attaque 13

Vous aidez un allié en devinant les actions de son adversaire et en le préparant à son attaque.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases est touché par l'attaque d'un ennemi.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +3 à toutes les défenses contre l'attaque de l'ennemi. Si cette attaque échoue, la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre l'ennemi au prix d'une action libre avec un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.
Présence perspicace : le bonus à toutes les défenses de la cible est égal à 2 + votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.

Regain d'espoir — Maître de guerre Attaque 13

Un solide coup porté à un adversaire vous aide à restaurer la confiance de 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. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, votre *parole inspiratrice* fait regagner des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Charisme ou d'Intelligence.
Présence ingénieuse : ajoutez +3 aux points de vie que le pouvoir permet de regagner.

Signal de la charge — Maître de guerre Attaque 13

Votre tir signale à vos camarades le moment de se ruer à l'assaut.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Un allié que vous voyez peut charger la cible ou lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.
Présence du tirailleur : l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

Tenaille fatale — Maître de guerre Attaque 13

Votre allié et vous-même vous placez dans une position favorable et attaquez votre ennemi de manière coordonnée.

Rencontre ✦ martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : un allié et vous-même effectuez une attaque de base de corps à corps contre la cible. Si les deux attaques touchent, l'attaque de votre allié inflige un coup critique.

Exploits quotidiens de niveau 15

Charge du brave — Maître de guerre Attaque 15

Votre charge furieuse inspire vos alliés et les emplit de vigueur et de courage.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut dépenser une récupération.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Duel d'archers — Maître de guerre Attaque 15

Vous criez des encouragements à vos alliés pour qu'ils répondent aux tirs ennemis par une pluie de projectiles.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois qu'une attaque à distance touche un allié que vous voyez, cet allié peut effectuer une attaque de base à distance contre l'attaquant au prix d'une réaction immédiate.

Frères d'armes — Maître de guerre Attaque 15

Tandis que vous vous battez de concert avec un allié pour vaincre un ennemi, vous développez un lien avec cet allié qui vous confère un avantage dans ce combat.

Quotidien ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** ou **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi est touché par un allié.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous touchez un ennemi, l'allié bénéficie d'un bonus de pouvoir à son prochain jet d'attaque contre ce même ennemi. Ce bonus est égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse et persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Salve répulsive — Maître de guerre Attaque 15

Vous décochez une salve de tirs sur vos adversaires. Chaque projectile repousse un ennemi vers vos alliés, qui saisissent l'occasion pour porter une attaque.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une, deux ou trois créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse. Si la cible termine son déplacement forcé dans une case adjacente à l'un de vos alliés, ce dernier peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action d'opportunité.

Travail d'équipe — Maître de guerre Attaque 15

Votre adversaire est bien sot de penser qu'il a amorti le choc de votre attaque, car celle-ci était destinée à préparer le terrain pour vos alliés.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : chaque allié peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible au prix d'une action libre.

Exploits utilitaires de niveau 16

Aide ou entrave — Maître de guerre Utilitaire 16

Vous offrez des mots d'encouragement à un allié ou braillez des paroles démoralisantes à un ennemi.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 5 cases se sauvegarde, ou un allié situé dans un rayon de 5 cases rate un jet de sauvegarde
Cible : l'ennemi ou allié en question pris dans l'explosion
Effet : la cible relance le jet de sauvegarde. Si c'est un ennemi, elle subit un malus au jet de sauvegarde égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse. Si c'est un allié, elle bénéficie d'un bonus au jet de sauvegarde égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

Exemple à suivre — Maître de guerre Utilitaire 16

Un de vos alliés surmonte un effet préjudiciable et vous encouragez ses camarades à en faire de même.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 10 cases se sauvegarde contre un effet.
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets de sauvegarde égal à votre modificateur de Charisme.

Partage des coups — Maître de guerre Utilitaire 16

Vous encouragez l'esprit d'équipe chez vos alliés et incitez l'un d'eux à encaisser un coup destiné à un autre.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 10 cases est touché par une attaque.
Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion ; la cible doit être adjacente à l'allié en question.
Effet : la cible et l'allié en question échangent leurs places, puis l'attaque touche la cible et rate l'allié.

Terrain interdit — Maître de guerre Utilitaire 16

Vous revendiquez le contrôle de l'espace devant vous et tout ennemi qui a le front de s'y avancer en subit les conséquences.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** décharge 3
Effet : la décharge crée une aire de terrain interdit. Jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois qu'un ennemi pénètre dans cette aire, un allié ou vous-même pouvez charger cet ennemi ou lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une réaction immédiate.

Exploits de rencontre niveau 17

Nous n'échouerons pas — Maître de guerre Attaque 17

Votre attaque brutale distrait votre adversaire, donnant l'occasion à un allié de le frapper.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Proximité** explosion 10
Déclencheur : vous ratez une attaque contre un ennemi.
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible peut effectuer une attaque de base contre cet ennemi au prix d'une action libre. L'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à 5 + votre modificateur d'Intelligence.

Projectile incapacitant — Maître de guerre Attaque 17

Votre tir soigneusement ajusté laisse votre cible incapable de se concentrer sur sa défense.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié adjacent à la cible peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible provoque des attaques d'opportunité de vos alliés à chaque fois qu'elle attaque.
Présence du tirailleur : vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts de corps à corps contre la cible égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse. Ce bonus de pouvoir persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Susciter le respect — Maître de guerre Attaque 17

Votre attaque force vos ennemis à vous respecter, vous et vos alliés, et à réfléchir à deux fois avant de s'en prendre à vous.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction 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 : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Présence perspicace : un allié peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible au prix d'une action libre.

Tir en tenaille — Maître de guerre Attaque 17

Votre flèche repousse un ennemi droit sur l'épée de votre allié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse. Après que la cible a été poussée, un de vos alliés adjacent à celle-ci peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre. L'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux au nombre de cases dont vous avez poussé la cible.

Exploits quotidiens de niveau 19

Assaut du bélier — Maître de guerre Attaque 19

Vos camarades et vous-même vous précipitez sur vos adversaires et prenez l'avantage grâce à votre audace.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous ou un allié chargez, vous ou cet allié jouissez d'un avantage de combat contre la cible pour cette attaque de charge.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Chef des archers — Maître de guerre Attaque 19

Votre tir signale le début d'un déluge de projectiles. Vous guidez le tir de vos alliés et les alertez des actions des ennemis situés à proximité.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque à distance et ne provoquez pas d'attaques d'opportunité lorsque vous effectuez des attaques à distance.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base à distance.

Cible sous surveillance — Maître de guerre Attaque 19

L'attaque d'un allié pousse un adversaire à se jeter en avant et vous décochez un tir. Vous étudiez ensuite l'ennemi et guettez le moment où il baissera à nouveau sa garde.

Quotidien ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi est touché par un allié.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et à chaque fois que la cible se déplace à son tour de jeu, un allié que vous voyez lui porte une attaque de base au prix d'une action d'opportunité (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Danse macabre — Maître de guerre Attaque 19

Votre coup montre à vos alliés comment attaquer efficacement votre ennemi et à chaque coup suivant vous adaptez votre tactique afin que votre adversaire reste tout le temps pris au dépourvu.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, à chaque fois que vous touchez la cible, celle-ci confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fini de jouer — Maître de guerre Attaque 19

Votre attaque laisse votre ennemi chancelant, et vos alliés sentent leur moral remonter en flèche à chaque fois qu'ils le frappent.

Quotidien ✦ arme, guérison, 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 étourdie (sauvegarde annule). Tant que la cible est étourdie par ce pouvoir, à chaque fois qu'un allié la touche, il peut dépenser une récupération.
Échec : demi-dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits utilitaires de niveau 22

Au-delà des limites — Maître de guerre Utilitaire 22

Votre force de conviction pousse vos camarades à se dépasser.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, un allié qui vous voit peut dépenser un point d'action, même s'il en a déjà dépensé un ou plusieurs durant la rencontre. Un allié ne peut cependant dépenser qu'un seul point d'action par tour de jeu.

Défaut dans la cuirasse — Maître de guerre Utilitaire 22

Vous détectez une faille dans les défenses d'un ennemi et informez vos alliés de cette opportunité qui s'offre à eux.

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases touche avec une attaque d'opportunité.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : l'attaque de la cible inflige un coup critique.

Intuition vaillante — Maître de guerre Utilitaire 22

Votre sixième sens vous dit quand un allié est en danger, et vous vous précipitez pour voler à son secours.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un allié tombe à 0 point de vie ou moins à cause d'une attaque ennemie qui ne vous prend pas pour cible.
Effet : vous vous déplacez au double de votre VD. Vous devez terminer votre déplacement dans un espace adjacent à l'allié en question.
Cible : l'allié en question
Effet : l'attaque vous touche à la place de la cible, et celle-ci peut dépenser une récupération.

Terrain défensif — Maître de guerre Utilitaire 22

Vous repérez une portion du champ de bataille qui offre un avantage défensif et allez vous en emparer avec vos alliés.

Quotidien ✦ martiale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque allié pris dans la décharge
Effet : chaque allié pris dans la décharge gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse. La décharge crée une aire de terrain défensif. Jusqu'à la fin de la rencontre, tout allié situé dans l'aire dispose d'un abri et tout abri conféré par un allié devient un abri supérieur.

Exploits de rencontre de niveau 23

Attaque corrigée — Maître de guerre Attaque 23

Réalisant que le coup de votre allié va échouer, vous frappez la cible de son attaque afin de la distraire pour aider votre camarade à la toucher.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** ou **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi est raté par l'attaque d'un allié.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. L'allié peut relancer son jet d'attaque contre la cible et utiliser le résultat de son choix.

Démonstration étourdissante — Maître de guerre Attaque 23

Votre arme frappe l'ennemi, qui est sous le choc. Cela donne à un allié le temps de récupérer.

Rencontre ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Un allié situé dans un rayon de 5 cases peut utiliser son second souffle au prix d'une action libre.
Présence perspicace : le bonus à toutes les défenses dont bénéficie l'allié en utilisant son second souffle est de +4 au lieu de +2.

Projectile d'arrêt — Maître de guerre Attaque 23

Vous tirez sur un ennemi qui malmène un de vos alliés. Votre attaque déstabilise l'adversaire, donnant à votre allié un instant de répit.

Rencontre ✦ arme, guérison, martiale
Réaction immédiate **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi 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 l'allié regagne des points de vie égaux à 5 + votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.
Présence du tirailleur : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Riposte du défenseur — Maître de guerre Attaque 23

Vous vous précipitez à l'aide d'un allié et frappez l'ennemi qui l'assaille.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 3 cases touche un allié.
Effet : vous vous décalez de 2 cases avant de porter votre attaque.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Vague guerrière — Maître de guerre Attaque 23

Votre charge puissante exalte vos alliés qui s'avancent pour encercler l'ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : chaque allié situé dans un rayon de 5 cases peut se déplacer à sa VD au prix d'une action libre.
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 25

Aide à point nommé — Maître de guerre Attaque 25

Vous vengez vos camarades qui, voyant vos efforts, se sentent rassérénés et rejoignent le combat.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases peut effectuer un jet de sauvegarde contre chaque effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Effet : les alliés en péril situés dans un rayon de 5 cases peuvent dépenser une récupération au prix d'une action libre et effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Chef énergique — Maître de guerre Attaque 25

Votre charge inspire vos alliés qui vous suivent au combat, emportés par vos encouragements.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, un allié qui touche avec une attaque de charge regagne 5 points de vie.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Commandant vigilant — Maître de guerre Attaque 25

Vous frappez un ennemi de toutes vos forces, lui faisant payer tout ce que vos alliés et vous avez enduré durant ce combat.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. L'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires pour chaque *parole inspiratrice* que vous avez utilisée durant la rencontre, jusqu'à un maximum de 4[A].
Effet : vous regagnez tous les usages de *parole inspiratrice* que vous avez déjà dépensés.

Ordre du tirailleur — Maître de guerre Attaque 25

Chacun de vos tirs touche l'ennemi là où il est vulnérable, ce qui indique à vos alliés où viser.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, un ennemi que vous touchez avec une attaque à distance subit une vulnérabilité 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tirs tactiques — Maître de guerre Attaque 25

Vos tirs forcent vos adversaires à se regrouper et vous faites signe à un allié pour qu'il passe à l'attaque.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une, deux ou trois créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.
Effet : un allié adjacent à toute cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre celle-ci au prix d'une action libre.

RALPH BEISNER

Exploits de rencontre de niveau 27

Assaut combiné — Maître de guerre Attaque 27

Vous tirez sur un ennemi et incitez deux alliés à proximité à le charger ou à lui tirer dessus.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Un ou deux alliés que vous voyez peuvent choisir de charger la cible ou de lui porter une attaque de base à distance au prix d'une action libre.
Présence du tirailleur : les alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

Assaut perspicace — Maître de guerre Attaque 27

Vous sifflez, donnant le signal pour une attaque combinée avec vos alliés.

Rencontre ✦ martiale
Action simple **Proximité** explosion 20
Cible : vous et un, deux ou trois alliés pris dans l'explosion
Effet : choisissez un ennemi. Chaque cible peut lui porter une attaque de base au prix d'une action libre.
Présence perspicace : ces attaques de base infligent des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse ou de Charisme.

Élever le niveau — Maître de guerre Attaque 27

Votre attaque représente un sommet d'excellence que le reste du groupe brûle d'atteindre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Chaque allié que vous voyez bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Triomphe habile — Maître de guerre Attaque 27

Tandis que vous observez votre adversaire, le temps semble passer au ralenti. Puis, ayant repéré un point vulnérable où frapper, vous portez une attaque pleine de force.

Rencontre ✦ arme, guérison, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi touche un allié.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : l'allié qui a été touché peut dépenser une récupération.

Exploits quotidiens de niveau 29

Charge légendaire — Maître de guerre Attaque 29

Vous vous jetez en avant sans vous soucier du danger. Votre empressement et votre audace inspirent vos alliés qui se battent avec une vigueur renouvelée.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut dépenser une récupération au prix d'une action libre.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Démolissez-le ! — Maître de guerre Attaque 29

Vous décochez des tirs de diversion sur vos adversaires, ce qui permet à vos alliés de manœuvrer sur le champ de bataille et de lancer de nouveaux assauts.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, à chaque fois que vous touchez un ennemi avec une attaque à distance, un allié qui lui est adjacent peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse puis lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre. Si aucun allié n'est adjacent à cet ennemi, un allié peut lui porter une attaque de base à distance au prix d'une action libre.

Escouade loyale — Maître de guerre Attaque 29

Vous ne vous inquiétez jamais de la force de votre bras. Vous savez que si vous faiblissez, vos camarades seront là pour vous aider.

Quotidien ✦ arme, 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 peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre la cible avec un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Sagesse.

Frères de bataille — Maître de guerre Attaque 29

Vos compagnons et vous-mêmes attaquez un ennemi de concert, ce qui le force à diviser son attention.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : au prix d'une action libre, un allié que vous voyez peut effectuer une attaque de base contre la cible avec un bonus de pouvoir au jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence ou de Charisme. En cas de réussite, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et à votre tour de jeu, vous pouvez utiliser à nouveau ce pouvoir contre la cible.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

CAPITAINE DE FORTUNE

« La fortune nous sourit. À nous de saisir notre chance ! »

Prérequis : maître de guerre

Vous pensez qu'une grande destinée attend celui qui a l'audace de prendre son avenir en main. La confiance en soi et un œil aiguisé capable de ne pas laisser passer les occasions à saisir sont des qualités qui permettent à un héros d'accomplir son destin, même si ce dernier a parfois besoin d'un petit coup de pouce. Et c'est là que vous intervenez.

Vous enseignez à vos camarades et suivants à prendre les choses en main. Vous croyez qu'un individu en alerte et prêt à saisir les occasions qui se présentent à lui peut triompher de n'importe quel adversaire. Une force d'équilibre est à l'œuvre dans le monde et la fortune, le destin ou la chance, quel que soit le nom qu'on lui donne, entoure l'audacieux comme un invisible manteau. La fortune sourit rarement longtemps à ceux qui s'en prennent à autrui ou qui se placent du côté de l'iniquité. Leurs jours de malchance arrivent inévitablement, et vous avez bien l'intention d'être là quand cela arrivera.

Ceux que vous menez vous considèrent comme une sorte de porte-bonheur et se sentent renforcés par votre présence, car ils croient que vous avez un don surnaturel pour attirer la chance. En ce qui vous concerne, vous savez que la chance se crée, elle ne se trouve pas. Vous savez que même si la chance et le destin guident les destinées de vos amis et de vous-même, celles-ci ne s'accompliront jamais sans ce qu'il faut d'efforts et d'ambition.

APTITUDES DE CAPITAINE DE FORTUNE

Connais ta force (niveau 11) : lorsque vous déterminez les dégâts d'une attaque d'arme, considérez les 1 et les 2 comme des 3.

Jour de chance (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque et que vous obtenez un nombre impair sur votre premier jet d'attaque, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + la moitié de votre niveau. Si vous obtenez un nombre pair sur votre premier jet d'attaque, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases gagne des points de vie temporaires égaux à la moitié de votre niveau.

Présence de grandeur (niveau 16) : vous pouvez dépenser deux points d'action lors d'une même rencontre, mais pas plus d'un par round.

EXPLOITS DE CAPITAINE DE FORTUNE

Dame Fortune nous sourit — Capitaine de fortune Attaque 11

Vous êtes un porte-bonheur pour vos alliés et attirez la bénédiction de Dame Fortune dans tout ce que vous faites.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** 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, à chaque fois qu'un allié situé dans un rayon de 5 cases effectue un jet d'attaque de corps à corps ou à distance, il peut lancer deux fois le dé et utiliser le résultat de son choix.

Faveur de la fortune — Capitaine de fortune Utilitaire 12

Vous croyez en la chance, mais vous croyez aussi qu'il faut savoir profiter des occasions qui se présentent.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate — **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases effectuez un jet de dégâts.
Cible : le personnage en question pris dans l'explosion
Effet : la cible relance le jet de dégâts et utilise le meilleur résultat.

Coup du sort — Capitaine de fortune Attaque 20

Vous frappez votre adversaire et déversez sur lui la malchance, afin que celle-ci ne nuise pas à vos compagnons.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible est marquée. Tant que la cible est marquée par vous, à chaque fois qu'elle attaque un de vos alliés, elle doit effectuer deux jets d'attaque et utiliser le résultat le plus faible.

WAYNE REYNOLDS

Chef de guerre zéphyr

« Nous sommes une tempête de sable dévastatrice, et nous allons vous balayer. »

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la lune du désert

Vous maîtrisez l'art de la guerre telle que la pratiquent les nomades du désert. Vous êtes passé maître dans l'art du harcèlement, des attaques éclair, des escarmouches et des raids. Peut-être avez-vous quitté votre tribu, tel un vétéran grisonnant qui combat désormais en terre étrangère. Peut-être cherchez-vous une nouvelle bande à diriger ou à prendre la tête d'un groupe existant. Ou vous avez été exilé de votre tribu et menez la vie d'un vagabond déraciné. Quel que soit votre passé, celui-ci vous a permis d'apprendre l'art de la guerre et vous êtes devenu un chef belliqueux et ingénieux.

Vous avez appris votre style de commandement dans un environnement hostile où la peur et l'hésitation ne sont pas permises. Les sables impitoyables du désert ont fait de vous une arme acérée qui n'a aucune patience pour l'indolence des gens civilisés. Mais vous n'êtes pas non plus sans honneur. L'hospitalité, le respect des prisonniers et les règles de la guerre doivent être observés. Vous cherchez à tuer vos ennemis et à piller leur campement, mais cela ne signifie pas pour autant que vous êtes un animal. Il est important de respecter la tradition et vous l'exigez de tous ceux qui servent avec vous ou sous vos ordres.

Vos alliés reconnaissent en vous un meneur dur et juste. Chacun reçoit sa part, mais celle-ci se mérite. Le désert ne livre pas facilement ses trésors, et c'est aussi le cas de vos ennemis.

Aptitudes de chef de guerre zéphyr

Faveur du chef de guerre (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié situé dans un rayon de 5 cases peut se décaler de sa VD et effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre avant ou après votre action supplémentaire.

Vent du désert (niveau 11) : tout allié qui débute son tour de jeu dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +2 en VD quand il charge ou court.

Bénédiction du nomade (niveau 16) : à chaque fois que vous vous décalez, vous pouvez vous décaler de 1 case supplémentaire.

Exploits de chef de guerre zéphyr

Frappe cinglante Chef de guerre zéphyr Attaque 11

Vous chargez votre adversaire à une vitesse incroyable et tournez autour de lui pour donner le temps à vos alliés de prendre position.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Vous et chaque allié adjacent à la cible pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action libre.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

VINCENT DUTRAIT

Serpent du désert Chef de guerre zéphyr Utilitaire 12

Vous et vos alliés vous mouvez sur le champ de bataille avec l'agilité de serpents sur les dunes.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Proximité** explosion 3
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut se déplacer à sa VD + 2 au prix d'une action libre.

Mille et une entailles Chef de guerre zéphyr Attaque 20

Vous et vos alliés assaillez l'adversaire de toutes parts comme une terrible bourrasque du désert, ne lui laissant aucun répit.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Tant que la cible est affectée par ces dégâts continus, la première fois que vous ou un allié lui infligez des dégâts dans le round, celle-ci subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Commandant archer

« Tu contestes mon commandement ? Montre-moi donc que tu es capable de bander cet arc et on en rediscutera. »

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la flèche adamantine

Combat après combat, vous avez prouvé que l'arc fait partie des armes les plus dangereuses. Tandis que vous développiez vos talents d'archer, vous avez compris qu'une bande de héros était comme une flèche. Pour être efficace, il lui faut une tête aiguisée qui la guide et un bras puissant pour la mettre en mouvement, deux choses que vous êtes en mesure de lui apporter.

Même si vous privilégiez la liberté de mouvement au détriment des armures lourdes, vos capacités physiques font de vous un excellent combattant au corps à corps. Mais vous préférez ne pas vous retrouver noyé au milieu de la mêlée parce que vous risqueriez de rater des occasions de mettre votre esprit affûté à profit. Vous préférez avoir vue sur le champ de bataille et inciter vos alliés à frapper là où l'ennemi est le plus faible. Et si la défense ennemie ne présente aucune brèche, vous décochez une flèche pour en créer une.

Aptitudes de commandant archer

Action de débusquement (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, les alliés qui vous voient ignorent l'abri et le camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant lorsqu'ils attaquent la même cible que vous.

Pas d'échappatoire (niveau 11) : à chaque fois que vous utilisez une attaque à distance pour tirer, pousser ou faire glisser un ennemi dans une case adjacente à un allié ou hors de celle-ci, cet allié bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre l'ennemi en question jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tacticien habile (niveau 16) : vous augmentez de 2 le nombre de cases dont vous poussez un ennemi grâce à une attaque à distance.

Exploits de commandant archer

Ligne de tir — Commandant archer Attaque 11

Votre premier tir déséquilibre votre adversaire, l'exposant aux attaques de vos alliés. Vous décochez un second tir rapide frappant ceux qui cherchent à couvrir votre cible.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec un grand arc ou un arc long.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible principale confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une ou deux créatures conférant un abri à la cible principale.
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Tir directeur — Commandant archer Utilitaire 12

Vos flèches indiquent les points vulnérables d'un adversaire telles des épingles sur une carte.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, à chaque fois que vous touchez un ennemi avec une attaque à distance, la prochaine fois qu'un allié touche la cible avant la fin de votre tour de jeu, il ignore les résistances de celle-ci.

Tir transperçant — Commandant archer Attaque 20

Vous utilisez les ennemis qui se tiennent devant votre cible pour rediriger votre tir vers celle-ci.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec un grand arc ou un arc long.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et tout ennemi qui confère un abri à la cible principale subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.
Échec : si aucune créature ne confère d'abri à la cible principale, vous ne dépensez pas ce pouvoir. Sinon, effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature conférant un abri à la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et tout ennemi qui confère un abri à la cible secondaire subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.
Échec : demi-dégâts.

JULIE DILLON

Corbeau blanc

« La valeur d'un chef n'est que la somme de celle de ses soldats. »

Prérequis : maître de guerre

Vous êtes un capitaine renommé, connu pour sa générosité envers ses troupes et sa férocité face à l'ennemi. Vous aimez combattre entouré de vos alliés, affrontant dos à dos une foule d'adversaires. Vous avez grandi au sein d'une culture qui exalte la camaraderie, l'honneur, la coopération et la noblesse. L'attaque déloyale, la tromperie et la ruse sont indignes. Vous rejetez ces stratégies en faveur de tactiques honorables, d'un moral d'acier, de guerriers solidement entraînés, d'une armure et d'armes robustes, d'un plan soigneusement orchestré. Vous n'avez pas peur de vous salir les mains, mais vous pensez que le respect est dû à vos adversaires comme à vos amis.

Tout le monde ne possède pas les qualités pour devenir un corbeau blanc. Vous devez être attentif aux besoins de vos alliés, à l'honneur de vos adversaires et à l'héritage que vous laisserez derrière vous. Vous espérez gagner votre place dans la cour des dieux, une place que l'on ne peut obtenir que dans l'effort, et vous êtes prêt à faire tout ce qu'il faut pour vous montrer digne d'un tel honneur.

Le titre de corbeau blanc est bien souvent héréditaire et lié à la noblesse dans les sociétés guerrières. Malgré cette tradition, vous n'avez pas obtenu ce rang sans avoir prouvé votre compétence, votre valeur et votre respect des anciens et de ceux qui sont plus expérimentés dans l'art du combat et la connaissance du monde. C'est un immense honneur que d'avoir reçu ce titre. Si vous devez mourir demain, vous aurez la satisfaction de savoir que vous avez mené votre vie du mieux possible.

BEN WOTTEN

Aptitudes de corbeau blanc

Soutien fidèle (niveau 11) : à chaque fois que vous utilisez un pouvoir de guérison ou un pouvoir qui confère des points de vie temporaires, la cible du pouvoir gagne 2 points de vie supplémentaires (du type approprié) pour chaque allié situé dans un rayon de 2 cases de vous.

Tactique du corbeau blanc (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque de cette attaque égal à 2 + le nombre d'alliés situés dans un rayon de 2 cases.

Solide compagnie (niveau 16) : à chaque fois que vous touchez un ennemi et infligez des dégâts, vous infligez 2 dégâts supplémentaires par allié adjacent à cet ennemi.

Exploits de corbeau blanc

Assaut inspirant Corbeau blanc Attaque 11

Vous portez un coup puissant qui incite un allié à suivre votre exemple.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir à son prochain jet d'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant égal au nombre d'alliés situés dans un rayon de 2 cases de vous.

L'ordre né du chaos Corbeau blanc Utilitaire 12

Vous criez une série d'ordres brefs, envoyant vos alliés prendre des positions avantageuses au milieu de l'ennemi.

Quotidien ✦ martiale
Action de mouvement **Proximité** explosion 10
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut se décaler de sa VD au prix d'une action libre, en ignorant le terrain difficile. Chaque cible jouit d'un avantage de combat contre tous les ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ruse du corbeau blanc Corbeau blanc Attaque 20

Votre attaque brutale affaiblit les défenses de votre ennemi, ce qui permet à un allié de porter à son tour une attaque puissante.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Au prix d'une action libre, un allié adjacent à la cible peut porter une attaque de base de corps à corps à celle-ci avec un bonus de pouvoir au jet de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.
Échec : demi-dégâts, et un allié adjacent à la cible peut porter une attaque de base de corps à corps à celle-ci au prix d'une action libre.

Enchaîneur

« Je le tiens, il n'ira nulle part. »

Prérequis : maître de guerre, talent Maître des chaînes déchirantes

Vous êtes un maître dans un style de combat violent et impitoyable. Les grands discours sur l'espoir et les idéaux ne sont pas pour vous : vous inspirez vos camarades en leur montrant comment on met un ennemi en charpie. Vous combattez avec des armes qui vous permettent de tenir vos ennemis le temps que vos amis leur règlent leur compte. La chaîne cloutée est votre arme de prédilection car elle vous permet de frapper de loin.

Vous avez peut-être appris votre technique dans les combats de fosse d'une forteresse gobeline, dans les arènes d'une cité-état décadente ou chez les brigands de terres sans foi ni loi. Sorti de ce creuset, vous êtes devenu un chef de gang, un mercenaire sans cœur ou un gladiateur talentueux.

Aptitudes d'enchaîneur

Action emprisonnante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque avec un fléau et que cette attaque touche, vous pouvez étreindre une créature touchée par cette attaque.

Chaînes du maître de guerre (niveau 11) : choisissez l'un des pouvoirs à volonté de maître de guerre que vous connaissez parmi les suivants : *assaut impétueux*, *frappe intuitive* ou *tactiques de la meute*. Le pouvoir choisi est désormais associé au talent Élève des chaînes déchirantes et profite de ses avantages.

Étreinte immobilisante (niveau 11) : une créature que vous étreignez confère un avantage de combat.

Fuite douloureuse (niveau 16) : à chaque fois qu'un ennemi se décale et est censé subir les dégâts de votre talent Maître des chaînes déchirantes, vous pouvez à la place lui infliger des dégâts continus égaux à votre modificateur de Force (sauvegarde annule).

Exploits d'enchaîneur

Chaînes enveloppantes — Enchaîneur Attaque 11

Vous enroulez votre arme autour de votre adversaire, qui se retrouve à la merci d'un de vos alliés.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec un fléau.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étreinte. Un de vos alliés adjacent à la cible peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Danse du fléau — Enchaîneur Utilitaire 12

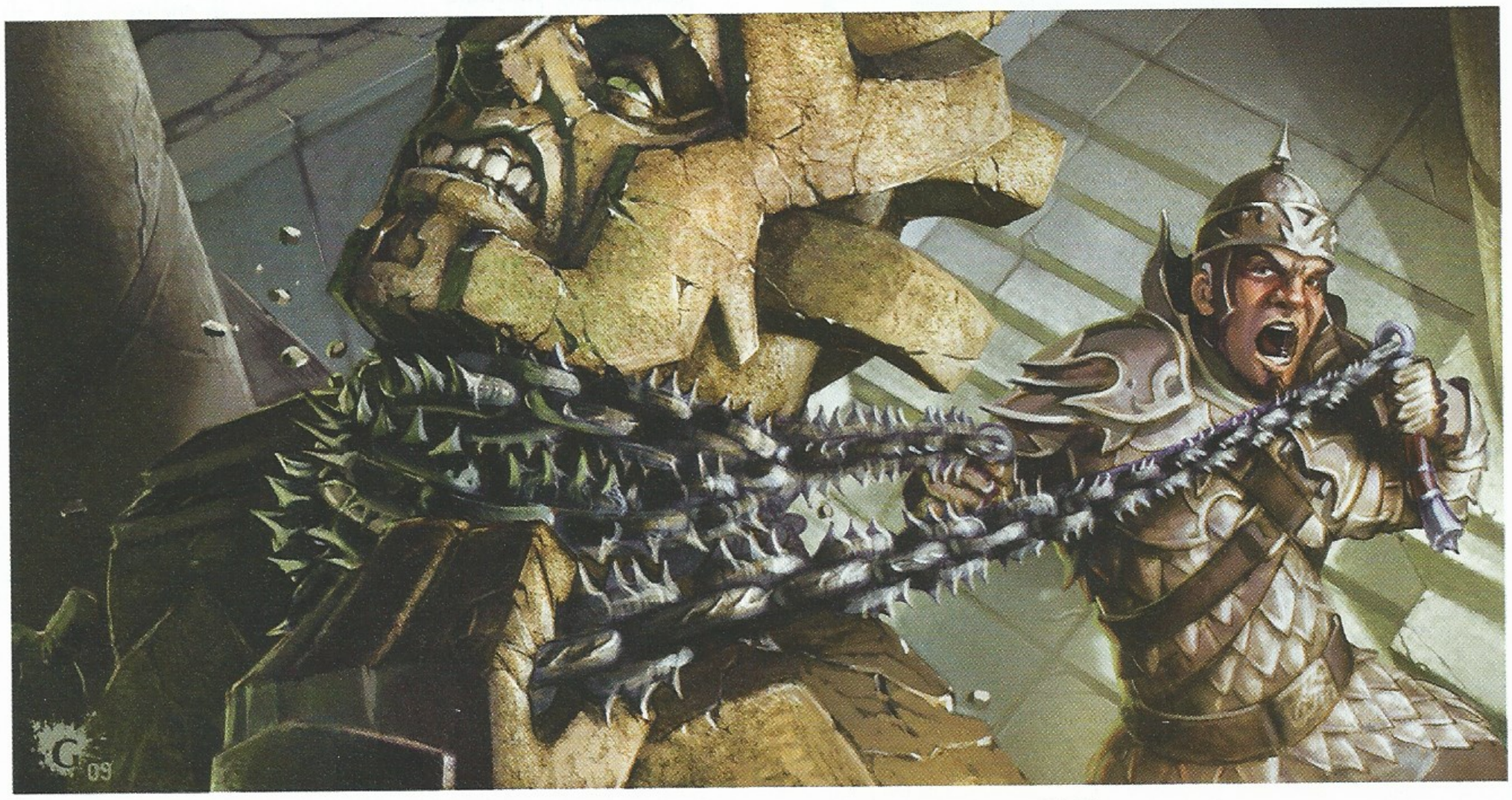
Vous obligez un ennemi à se déplacer contre son gré, ce qui permet à un allié de le frapper.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir persiste, à chaque fois que vous attaquez avec un fléau et tirez, poussez ou faites glisser un ennemi, un allié qui lui est adjacent à n'importe quel moment de son déplacement forcé peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Étreinte et collision — Enchaîneur Attaque 20

Votre arme frappe et rapproche un adversaire. C'est alors que vous attrapez un deuxième ennemi et l'envoyez se fracasser contre le premier.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec un fléau.
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 cases dans une case qui vous est adjacente. Si vous touchez deux cibles, chacune d'elle subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.



ADAM GILLESPIE

Maître de bataille arcaniste

« Au combat comme en alchimie, c'est la combinaison des éléments qui est importante. »

Prérequis : maître de guerre, formation en Arcanes

Depuis le moment où vous avez embrassé la carrière des armes, vous vous êtes senti un lien avec les magiciens parce que, tout comme eux, ce n'est que par une étude assidue que vous pouvez tirer le meilleur parti de vos talents naturels. Pendant que les apprentis magiciens étudiaient les éléments et l'énergie de l'univers, vous étudiiez la stratégie, et notamment les tactiques qui emploient la magie comme arme de guerre. La présence d'un puissant mage bouleverse toute la dynamique d'une bataille et vous avez travaillé dur et longtemps pour apprendre comment utiliser cette arme, et comment s'en défendre.

Dans le cadre de votre étude de la magie de guerre, vous avez vous-même appris un peu la magie. Mais ce n'est que lorsque vous menez des jeteurs de sorts au combat et utilisez leurs pouvoirs à bon escient que vous manifestez pleinement votre potentiel.

Aptitudes de maître de bataille arcaniste

Action élémentaire (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque qui touche, choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. L'attaque inflige des dégâts continus du type choisi égaux à votre modificateur d'Intelligence (sauvegarde annule).

Frappe du transmutateur (niveau 11) : à chaque fois que vous touchez un ennemi avec une attaque de base de corps à corps ou avec un pouvoir d'attaque à volonté de maître de guerre, choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. L'ennemi perd sa résistance à ce type de dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Inspiration énergisante (niveau 16) : à chaque fois que vous utilisez *parole inspiratrice*, choisissez un type de dégâts : acide, électricité, feu, froid ou tonnerre. La prochaine attaque effectuée par la cible de *parole inspiratrice* avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige des dégâts supplémentaires du type choisi égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Sorts de maître de bataille arcaniste

Nimbe crépitant Maître de bataille arcaniste Attaque 11

Votre arme projette des éclairs qui frappent votre ennemi et persistent un certain temps, lui faisant payer chaque blessure infligée à vos alliés.

Rencontre ✦ arcanique, arme, électricité
Action simple **Proximité** explosion 1 à portée de l'arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme à distance.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité. La première fois que la cible inflige des dégâts à un de vos alliés avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur d'Intelligence.

CHRIS SEAMAN

Faveur du transmutateur Maître de bataille arcaniste Utilitaire 12

Vous manipulez les forces élémentaires environnantes afin de protéger un allié.

Rencontre ✦ arcanique
Interruption immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases subit des dégâts d'acide, électricité, feu, froid ou tonnerre.
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'une résistance au type de dégâts en question égale à votre modificateur d'Intelligence.

Projectile étincelant Maître de bataille arcaniste Attaque 20

Vous chargez votre projectile de feu élémentaire et celui-ci explose à l'impact.

Quotidien ✦ arcanique, arme, feu
Action simple **Distance** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de zone 1 centrée sur la cible principale.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque secondaire : Force contre Réflexes
Réussite : la cible secondaire subit 5 dégâts de feu continus et confère un avantage de combat (sauvegarde annule les deux).

Maître épéiste arkhosien

« Nous nous battons avec honneur, conscients que nous pouvons y laisser la vie. »

Prérequis : maître de guerre, talent Élève du croc arkhosien

Le dernier maître épéiste arkhosien est mort il y a des siècles, mais vous assurez la pérennité de cette noble tradition par votre étude de l'escrime et votre dévouement à des idéaux de courage et d'honneur. Tout à la fois chevalier, pèlerin et kensei, vous êtes un maître épéiste et un capitaine itinérant en quête de causes dignes de vos talents. Votre tradition ne consiste pas seulement à affronter les ténèbres une épée à la main. Vous galvanisez les esprits et ralliez la résistance, redonnant courage à vos alliés.

Les anciens maîtres épéistes étaient pour beaucoup des drakéides, mais les défenseurs d'élite d'Arkhosia acceptaient dans leurs rangs des héros honorables d'autres origines et l'on rencontre aujourd'hui des représentants de toutes les races parmi les étudiants de l'antique art du combat arkhosien. Il arrive que des maîtres épéistes s'égarent et deviennent des mercenaires ou des assassins, mais la plupart plongent dans l'anonymat et continuent leur noble bataille dans l'ombre. En tant que maître épéiste, que vous portiez le harnois doré d'un seigneur de la noblesse, l'armure cabossée d'un infatigable chevalier errant ou la cape élimée d'un pauvre vagabond, vous luttez contre l'oppression où que vous la rencontriez.

BEN WOOTTEN

Aptitudes de maître épéiste arkhosien

Action de conclusion (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, tout allié qui vous a dans sa ligne de mire bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts contre les créatures en péril égal à votre modificateur de Force jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lame robuste (niveau 11) : le nombre de vos récupérations augmente de 2.

Récupération de bataille (niveau 16) : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous regagnez l'usage du pouvoir d'attaque de rencontre de plus bas niveau que vous avez déjà utilisé au cours de cette rencontre.

Exploits de maître épéiste arkhosien

Cri de défi Maître épéiste arkhosien Attaque 11

Vous attaquez en poussant un cri de guerre tonitruant qui défie vos ennemis et donne du cœur à vos camarades.

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, et chaque allié situé dans un rayon de 3 cases gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Charisme.
Effet : si la cible est en péril, vous la marquez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cœur des dragons Maître épéiste arkhosien Utilitaire 12

Le coup qui vous est porté par un ennemi raffermit votre résolution.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous ou un allié situé dans un rayon de 5 cases êtes mis en péril par l'attaque d'un ennemi.
Cible : le personnage en question pris dans l'explosion
Effet : la cible peut effectuer un jet de sauvegarde et gagne des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Charisme.

Lame inspirante Maître épéiste arkhosien Attaque 20

Une époustouflante démonstration d'escrime inspire vos alliés qui se battent avec une vigueur renouvelée.

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 vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : un allié situé dans un rayon de 10 cases regagne l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre déjà utilisé. De plus, pour chaque utilisation de *parole inspiratrice* que vous avez dépensée durant la rencontre, un allié supplémentaire situé dans un rayon de 10 cases regagne l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre déjà utilisé.

Prince des vauriens

« Voler aux riches pour donner aux pauvres, c'est très bien. Et nous sommes suffisamment dans le besoin pour nous servir les premiers ! »

Prérequis : maître de guerre, formation en Discrétion

Ceux qui vivent en marge des lois sont farouchement indépendants. Certains sont des marginaux par nature, mais la plupart se retrouvent à l'écart de la société parce qu'une autorité rigide ne leur a pas laissé d'autre choix. Il n'est pas facile pour des esprits indépendants de reconnaître qu'ils ont besoin d'un chef. Vous savez que ceux qui agissent seuls sont plus faciles à traquer et que les hors-la-loi ont tout intérêt à se mettre en bande. C'est là que vous intervenez.

En raison de votre charme et de votre témérité, et parce que vous ne baissez jamais les bras, vous êtes celui à qui ils s'en remettent pour les mener. Quand les temps sont favorables, c'est à vous que revient la tâche de confiance de partager le butin. Quand ce sont les autorités qui ont le dessus, c'est vous qui empêchez la bande de sombrer dans le désespoir et qui l'encouragez à continuer. Vous êtes un prince des vauriens et quelle que soit votre compagnie ou votre vilenie, personne ne peut nier que vous avez la dignité et le magnétisme d'un chef-né.

Quelques héros qui suivent cette voie sont véritablement d'ascendance noble. Les légendes regorgent d'histoires d'aristocrates déchus forcés de conduire une bande de brigands pour retrouver leur héritage perdu. D'autres espèrent utiliser leurs lames et leur intelligence pour se tailler un nouveau trône. Quels que soient votre passé et le futur qui vous attend, vous savez que vous triompherez si vous avez des amis à vos côtés, et un poignard caché dans votre manche.

Aptitudes de prince des vauriens

Action de diversion (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié que vous voyez peut se décaler de sa VD et effectuer un test de Discrétion pour se cacher au prix d'une action libre.

Tenaille généreuse (niveau 11) : tout ennemi que vous prenez en tenaille confère un avantage de combat.

Roi des scélérats (niveau 16) : les alliés qui vous sont adjacents ne confèrent pas d'avantage de combat.

Exploits de prince des vauriens

Manœuvre ingénieuse Prince des vauriens Attaque 11

Vous attaquez votre ennemi d'une botte rapide et le repoussez vers un allié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 cases. Si la cible termine son déplacement forcé adjacente à un allié, un de vos alliés adjacent à celle-ci peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

DAVE ALLSOP

Sauve qui peut Prince des vauriens Utilitaire 12

À votre signal, votre bande s'enfuit et disparaît.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Proximité** explosion 5
Cible : vous et un allié pris dans l'explosion
Effet : au prix d'une action libre, chaque cible peut se déplacer à sa VD et effectuer un test de Discrétion pour se cacher.

Prosternation devant le prince Prince des vauriens Attaque 20

Vous faites tomber votre adversaire et en profitez pour le frapper.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, puis vous faites glisser la cible de 3 cases et celle-ci se retrouve à terre. La cible ne peut pas se relever (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible se retrouve à terre.

CHAPITRE 3

RÔDEUR

« Chaque créature fait un même cauchemar récurrent : celui d'un prédateur silencieux prêt à frapper. Aujourd'hui, je suis ce prédateur et quand tu auras fait connaissance avec mes griffes, tu ne te réveilleras pas. »

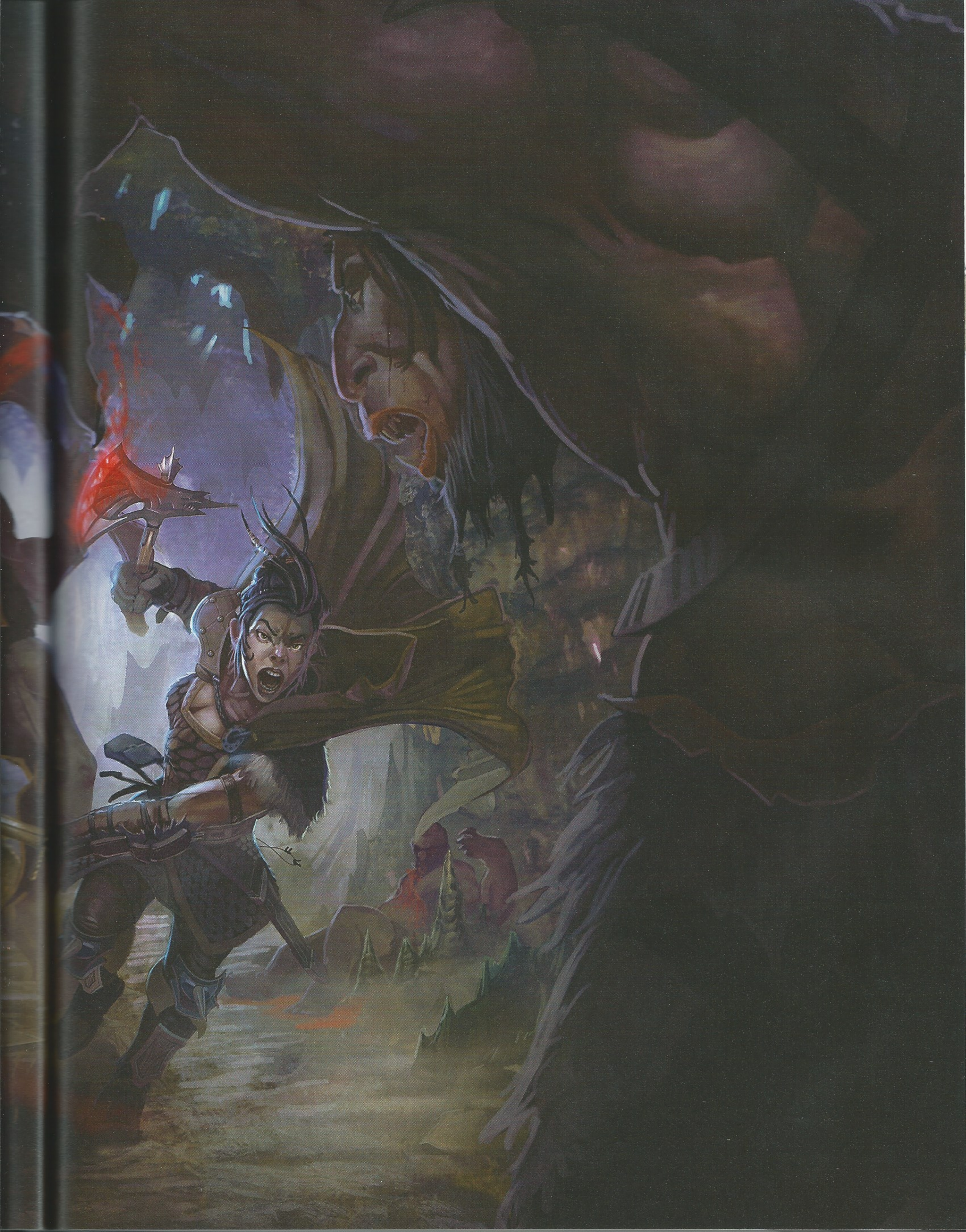
RARES SONT les gens du commun conscients des dangers qui planent au-delà de leurs champs. Bêtes affamées, maraudeurs sauvages et fées malveillantes hantent les forêts et les montagnes. Le rôdeur, lui, est dans cet environnement comme un poisson dans l'eau. Un rôdeur se rend là où tout le monde hésite à s'aventurer. Qu'il soit guide, chasseur, pisteur ou éclaireur, il accueille à bras ouverts les défis que lui offre la nature. Ses capacités d'adaptation à tous les styles de combat et ses facultés de survie en milieu hostile n'ont pas d'égales.

Le rôdeur est un expert en matière d'escarmouches, au corps à corps mais aussi à distance. Lors d'un combat, il peut harceler l'adversaire grâce à ses attaques à distance avant de fondre sur sa proie pour l'assaillir brutalement. Certains rôdeurs sont des experts du combat à l'épée et à l'arc, mais d'autres manient les armes de jet comme les hachettes et les javelines.

Ce chapitre présente un ensemble de nouveaux pouvoirs de corps à corps et à distance pour les rôdeurs afin d'élargir l'éventail de choix disponibles dans le *Manuel des Joueurs* et *L'Art de la Guerre*.

- **Nouvelles options de création** : l'une des nouvelles options présentées dans ce chapitre est le rôdeur chasseur qui passe du combat au corps à corps au combat à distance et inversement, et fait de l'embuscade sa spécialité. Vous y découvrirez également le rôdeur maraudeur, personnage rapide et agressif passé maître dans l'utilisation des armes de jet et les charges.
- **Nouvelles aptitudes de classe** : course d'assaut est une nouvelle aptitude de classe qui peut remplacer tir de proximité. Ce chapitre propose également deux nouveaux styles de combat : le style de combat du chasseur et le style de combat du maraudeur.
- **Nouveaux pouvoirs** : près d'une centaine d'exploits inédits ouvrent de nouvelles perspectives aux rôdeurs utilisant à la fois les attaques à distance et de corps à corps. Les pouvoirs conviennent aux nouvelles options de création et permettent à un rôdeur d'effectuer des attaques à distance basées sur la Force ou des attaques de corps à corps basées sur la Dextérité.
- **Nouvelles voies parangoniques** : vous pouvez personnaliser votre rôdeur à l'aide de l'une des huit nouvelles voies parangoniques, parmi lesquelles le bourlingueur souterrain, le loup solitaire et l'expert de la hache affamée.

RALPH BEISNER



NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION

Le *Manuel des Joueurs* présente le rôdeur archer et le rôdeur double-lame, et *L'Art de la Guerre* propose le rôdeur maître des bêtes. Dans ce chapitre, vous découvrirez le rôdeur chasseur, une option qui encourage le personnage à passer des armes à distance aux armes de corps à corps et vice versa, et le rôdeur maraudeur qui se déplace rapidement sur le champ de bataille en utilisant des armes de jet et en effectuant des frappes éclair.

Rôdeur chasseur

Discret et agile, vous êtes un combattant talentueux et vous adaptez à tout scénario de combat. Bien que vous soyez fort semblable au rôdeur archer, vos pouvoirs vous confèrent plus de mobilité et d'options de combat au corps à corps. Par ailleurs, votre faculté à combattre à n'importe quelle distance est inégalée.

Nouvelles aptitudes de classe

Vous pouvez choisir les aptitudes de classe suivantes au lieu de celles d'une autre option de création, comme celles du *Manuel des Joueurs* ou de *L'Art de la Guerre*. Toutefois, vous n'êtes pas obligé de choisir l'option de création de rôdeur chasseur pour choisir ces aptitudes.

Course d'assaut

Cette aptitude de classe remplace tir de proximité.

Course d'assaut : quand vous entreprenez une action simple qui vous permet de vous déplacer (comme une charge ou le pouvoir *tir brutal*) et que vous terminez votre déplacement à au moins 2 cases de l'endroit où vous l'avez débuté, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque effectués dans le cadre de cette action simple.

Style de combat du chasseur

Lorsque vient le moment de choisir votre style de combat, vous pouvez vous tourner vers celui du chasseur.

Style de combat du chasseur : vous gagnez Arme en main (cf. *MdJ* 193) en tant que talent supplémentaire même si vous ne remplissez pas les prérequis correspondants. De plus, vous pouvez rengainer une arme au prix d'une action libre et vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité que vous provoquez en effectuant une attaque à distance.

Options suggérées

La Dextérité est votre caractéristique principale. Elle vous sert pour les attaques à distance ainsi que pour certains pouvoirs d'attaque au corps à corps. Mettez ensuite l'accent sur la Sagesse, car c'est l'intuition qui guide vos attaques. En tant que caractéristique tertiaire, augmentez la Force ou la Constitution.

Aptitudes de classe suggérées : course d'assaut*, style de combat du chasseur*

Talent suggéré : Pieds prestes*

Compétences suggérées : Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Nature, Perception

Pouvoirs à volonté suggérés : *attaque-éclipse**, *frappe jumelle*

Pouvoir de rencontre suggéré : *tir brutal**

Pouvoir quotidien suggéré : *posture d'escarmouche**

* Nouvelle option présentée dans cet ouvrage.

Rôdeur maraudeur

Farouche, vif et impitoyable, vous avez l'habitude de combattre à deux armes et d'utiliser votre main secondaire pour manier des armes de jet ou parer. Nombre de vos attaques nécessitent des armes de jet. Vous êtes plus rapide que les autres personnages, mais vous ne cherchez pas à échapper aux ennuis : au contraire, vous êtes plutôt du genre à les chercher.

Nouvelle aptitude de classe

Vous pouvez choisir les aptitudes de classe suivantes au lieu de celles d'une autre option de création, qu'il s'agisse de celles du *Manuel des Joueurs* ou de *L'Art de la Guerre*. Toutefois, vous n'êtes pas obligé de choisir l'option de création de rôdeur maraudeur pour choisir ces aptitudes.

Course d'assaut

L'aptitude de classe de course d'assaut (cf. ci-dessus) représente également un bon choix pour le rôdeur maraudeur. Elle remplace alors tir de proximité.

Style de combat du maraudeur

Lorsque vient le moment de choisir votre style de combat, vous pouvez vous tourner vers celui du maraudeur.

Style de combat du maraudeur : vous gagnez Défense à deux armes (cf. *MdJ* 197) en tant que talent supplémentaire même si vous ne remplissez pas les prérequis correspondants. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en VD tant que vous n'utilisez ni bouclier ni arme à deux mains.

Options suggérées

La Force est votre caractéristique la plus importante. Vos attaques de corps à corps et d'armes de jet lourdes en dépendent. La Sagesse sera votre deuxième valeur de caractéristique la plus élevée, car vous vous fiez à votre instinct et à votre sens inné du combat. La Dextérité et la Constitution sont de bons choix de caractéristique tertiaire, selon que vous préférez éviter les attaques ou encaisser les coups sans broncher.

Aptitudes de classe suggérées : course d'assaut*, style de combat du maraudeur*

Talent suggéré : Fureur de la manticore*

Compétences suggérées : Acrobaties, Athlétisme, Endurance, Nature, Perception

Pouvoirs à volonté suggérés : *arme volante et arme au poing**, *ruée du maraudeur**

Pouvoir de rencontre suggéré : *projection et charge**

Pouvoir quotidien suggéré : *fauchage dévastateur**

* Nouvelle option présentée dans cet ouvrage.

NOUVEAUX POUVOIRS

Les nouveaux exploits présentés ici comprennent des options pour le rôdeur chasseur et le rôdeur maraudeur. Les rôdeurs archer, double-lame et maître des bêtes trouveront également nombre de pouvoirs utiles dans cette section.

EXPLOITS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

Arme volante et arme au poing — Rôdeur Attaque 1

Vous projetez une arme sur un adversaire avant d'effectuer une charge contre lui ou un autre ennemi.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet et une arme de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme de jet)
Réussite : 1[A] dégâts.
Niveau 21 : 2[A] dégâts.
Effet : vous chargez un ennemi.

Attaque-éclipse — Rôdeur Attaque 1

Vous effectuez une attaque contre votre adversaire avant de vous replier vivement en lieu sûr.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous vous décalez de 2 cases dans une case qui n'est pas adjacente à la cible.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Style de combat du chasseur : quand vous effectuez une attaque d'opportunité, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Ruée du maraudeur — Rôdeur Attaque 1

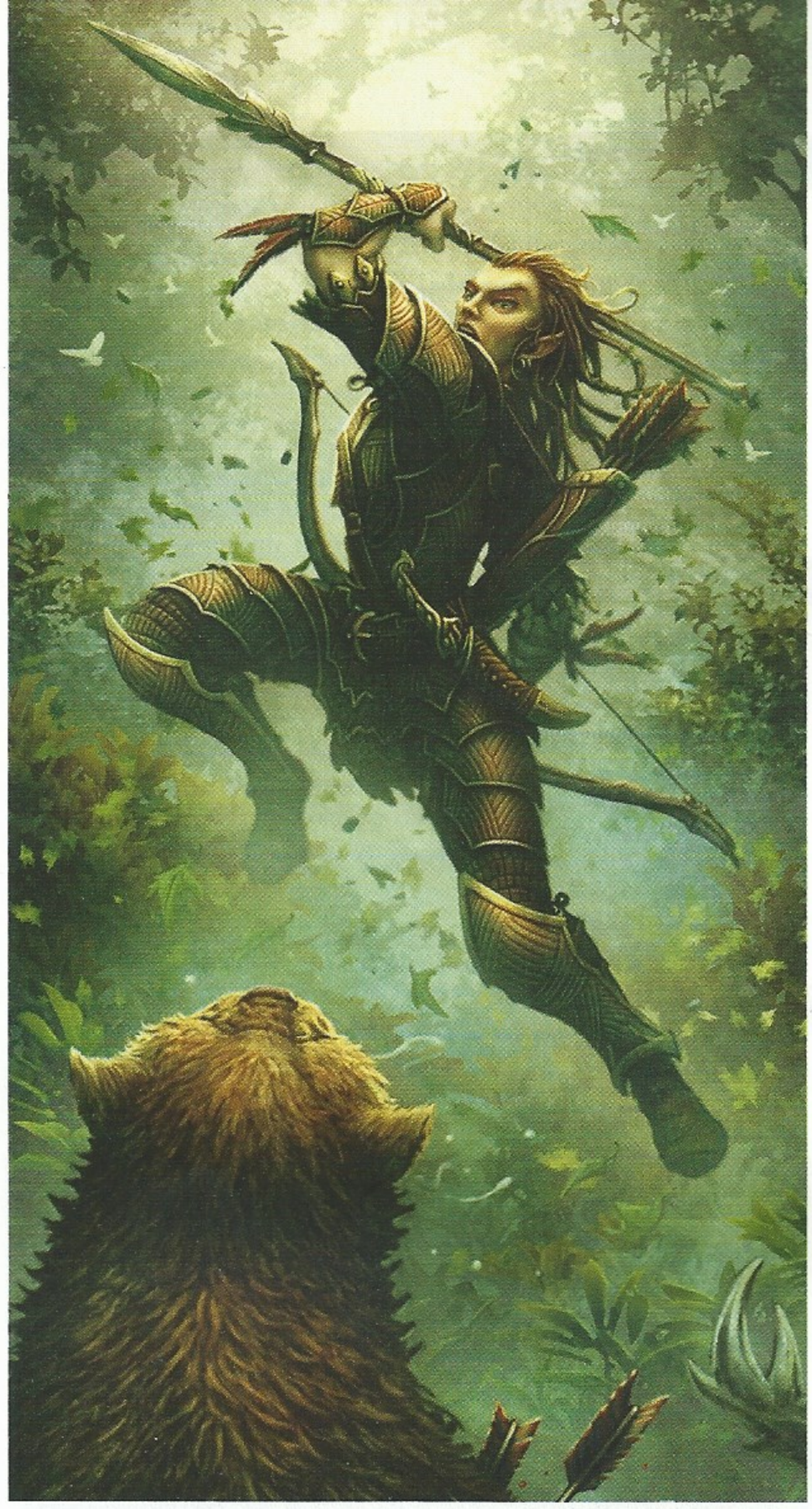
Vous vous précipitez en avant, laissant votre instinct guider votre attaque.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force + modificateur de Sagesse dégâts.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Sagesse dégâts.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

OPTIONS DE CRÉATION DE RÔDEUR ET COURSE D'ASSAUT

L'aptitude de classe de course d'assaut profite aux rôdeurs qui utilisent des pouvoirs et tactiques leur permettant de rester très mobiles durant le combat. Bien que cette aptitude soit conçue pour le rôdeur chasseur et le rôdeur maraudeur, les autres types de rôdeurs peuvent également en tirer profit. L'aptitude de classe de tir de proximité n'est guère utile aux rôdeurs double-lame et maîtres des bêtes qui effectuent rarement des attaques à distance. Course d'assaut peut donc efficacement remplacer tir de proximité dans ce cas : on ne sait jamais quand viendra le moment de charger un monstre.

KEREM BEYIT



EXPLOITS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

Assaut précis — Rôdeur Attaque 1

Percevant une faille dans la défense de l'ennemi, vous interrompez votre attaque en cours pour en tirer profit.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous déplacez à votre VD. Vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité pour avoir quitté une case au début de ce déplacement.
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Bond du chasseur — Rôdeur Attaque 1

Vous bondissez et portez un coup précis. Votre adversaire, profondément entaillé, titube sous le choc.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 2 cases.
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.

Embuscade de meute — Rôdeur Attaque 1

Vous détournez l'attention d'un ennemi pendant que votre bête se rue pour l'attaquer sauvagement.

Rencontre ✦ bête, martiale
Action simple **Corps à corps** bête 1
Cible : une créature
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 1[B] + modificateur de Force de la bête dégâts. Si vous et votre compagnon bestial prenez la cible en tenaille, l'attaque inflige 1[B] dégâts supplémentaires.
Bête : si votre compagnon est un félin, un loup, un rapace ou un serpent, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Projection et charge — Rôdeur Attaque 1

Vous jetez une de vos armes avant de vous ruer à l'assaut.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet et une arme de corps à corps.
Cible : une créature
Effet : utilisant votre aptitude de traque, vous désignez la cible qui devient votre proie.
Attaque : Force contre CA (arme de jet)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous chargez la cible.

Tir brutal — Rôdeur Attaque 1

Vous vous ruez avec agilité sur le champ de bataille pour tirer sur l'ennemi avec une brutalité dévastatrice.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous déplacez à votre VD.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 1

Diversion en équipe — Rôdeur Attaque 1

Vous distrayez votre adversaire tandis que votre compagnon bestial se rue à la curée.

Quotidien ✦ 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. Si l'attaque réduit la cible à 0 point de vie, ce pouvoir n'est pas dépensé.
Échec : demi-dégâts.
Effet : votre compagnon bestial se déplace à sa VD et effectue une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] + modificateur de Force de la bête dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts.

Domination offensive — Rôdeur Attaque 1

Vous portez un coup effroyable qui handicape l'adversaire à chaque nouvelle attaque que vous portez contre lui.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : votre proie
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : tant que la cible est votre proie, vos attaques de corps à corps lui infligent des dégâts supplémentaires égaux à 2 + votre modificateur de Sagesse.

Rôdeurs multiclassés

En tant que rôdeur, vous pouvez choisir des options de multiclassage tirant profit de votre Force ou de votre Dextérité et vous ouvrant un large éventail de perspectives. Toutes les combinaisons sont possibles, mais les classes suivantes sont plus adaptées à un rôdeur souhaitant se multiclasser.

Barbare : rares sont les combinaisons infligeant autant de dégâts qu'un personnage multiclassé rôdeur-barbare. L'aptitude de traque et l'augmentation naturelle des dégâts du barbare décuplent vos dégâts. Les drakéides et les goliaths sont des choix raciaux parfaits pour un rôdeur désirant se multiclasser en barbare.

Gardien : si vous voulez jouer un rôdeur-gardien, mieux vaut sans doute éviter le bouclier. Même sans bouclier, l'arsenal de pouvoirs des gardiens confère à votre personnage une durabilité supérieure à celle d'un rôdeur ordinaire. Mieux vaut alors qu'il soit féral longue-dent ou goliath.

Guerrier : vous pouvez facilement associer un rôdeur maître des bêtes ou maraudeur à la classe de guerrier, car tous utilisent la Force et peuvent manier les mêmes armes. Si vous utilisez le style de combat à deux armes, il vous faudra éviter les pouvoirs nécessitant une arme à deux mains ou un bouclier. Les forgeliers, goliaths, genasi, demi-orques, férals longue-dent et drakéides font d'excellents choix raciaux.

Maître de guerre : plusieurs pouvoirs conçus pour le maître de guerre archer fonctionnent bien avec les pouvoirs de rôdeur basés sur la Force. Vous pouvez combiner l'aptitude de traque aux pouvoirs de maître de guerre qui affaiblissent l'adversaire ou confèrent contre ce dernier des bonus à vos alliés. Grâce à cette combinaison mortelle, aucun ennemi ne fera long feu. Les genasi sont un bon choix si vous voulez que votre personnage devienne rôdeur-maître de guerre.

Paladin : grâce à l'option de maraudeur de ce livre, vous pouvez créer un rôdeur-paladin intéressant. En utilisant les attaques à distance basées sur la Force, votre paladin peut facilement maintenir son *défi de paladin* contre des adversaires non adjacents. Si votre personnage est drakéide, il constituera un adversaire exceptionnel.

Prêtre : si vous choisissez des pouvoirs de prêtre de corps à corps basés sur la Force, vous pouvez utiliser des pouvoirs adaptés aux options de création de maître des bêtes ou de maraudeur. Un féral longue-dent serait parfait dans ce rôle.

Voleur : rares sont les classes dont les attaques sont basées sur la Dextérité, mais le rôdeur et le voleur en font partie. Ces personnages ont généralement tendance à se focaliser sur des attaques à distance basées sur la Dextérité, mais vous pouvez également mettre à profit une valeur de Force correcte pour bénéficier à la fois des options du rôdeur et du voleur. Comme tous deux sont des cogneurs, leur association suscite des attaques mortelles. En termes de race, le choix d'un demi-orque ou d'un elfe renforce encore cette combinaison.

Fauchage dévastateur — Rôdeur Attaque 1

Vous tracez un large arc de cercle avec votre lame et envoyez deux ennemis à terre. Ensuite, vous les pourfendez.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 2 cases.
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Force ou Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre chaque cible.
Attaque secondaire : Force ou Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Frappe de dégagement — Rôdeur Attaque 1

Votre déluge de coups repousse vos adversaires, ce qui vous permet de vous concentrer sur un seul ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible n'est pas votre proie, vous pouvez la pousser d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.
Échec : demi-dégâts.

Posture d'escarmouche — Rôdeur Attaque 1

Vous adoptez une posture de combat défensive propice aux déplacements éclair. Votre célérité vous permet de prendre les adversaires par surprise et de leur infliger plus de dégâts.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, dès que vous vous déplacez d'au moins 4 cases de l'endroit où vous avez commencé votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, et votre prochaine attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige 1d8 dégâts supplémentaires.

Tir infaillible — Rôdeur Attaque 1

Vous alignez votre tir avec un soin méticuleux pour atteindre un organe vital de votre ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA. Vous pouvez relancer le jet d'attaque, mais vous devez conserver le second résultat.
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Vous pouvez relancer chacun des dés de dégâts une fois, mais vous devez conserver le second résultat.

Exploits utilitaires de niveau 2

Avantage du terrain — Rôdeur Utilitaire 2

Vous utilisez le terrain qui vous entoure comme première ligne de défense.

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 tant que vous occupez une case de terrain difficile.

Commencer la traque — Rôdeur Utilitaire 2

Vous identifiez rapidement votre proie et vous apprêtez à l'attaquer.

Quotidien ✦ martiale
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test d'initiative.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +2 au test d'initiative et, en utilisant votre aptitude de traque, vous désignez une créature que vous voyez qui devient votre proie. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre cette créature jusqu'à ce qu'elle ne soit plus votre proie.

Foulée revigorante — Rôdeur Utilitaire 2

Vous vous écartez du danger pour reprendre votre souffle.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse mais ne devez pas terminer ce déplacement dans un espace adjacent à un ennemi. Vous pouvez utiliser votre second souffle.

Exploits de rencontre de niveau 3

Charge vengeresse — Rôdeur Attaque 3

Vous tirez profit d'une ouverture dans la défense d'un ennemi qui se concentre sur votre allié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi attaque votre allié.
Effet : vous chargez l'ennemi en question et effectuez l'attaque suivante au lieu d'une attaque de base de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Coup handicapant — Rôdeur Attaque 3

Vous entaillez les jambes de votre adversaire avant de vous replier, le laissant boitillant gauchement.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
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.
Effet : après l'attaque, vous vous décalez de votre VD.

Coup prolongé — Rôdeur Attaque 3

Quand votre première attaque a raison d'un ennemi, vous conservez assez de force et d'élan pour en porter une autre.

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 CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Si cette attaque réduit la cible à 0 point de vie, ce pouvoir n'est pas dépensé. Vous bénéficiez alors d'un bonus de pouvoir de +2 au prochain jet d'attaque que vous effectuez avec ce pouvoir avant la fin de la rencontre.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

Encerclement de la proie — Rôdeur Attaque 3

Vous attirez vos ennemis à un endroit donné. C'est alors que votre compagnon bestial surgit.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. Vous pouvez vous décaler de 1 case.
Effet : votre compagnon bestial effectue une attaque de base de corps à corps contre la cible au prix d'une action libre.

Lancer renversant — Rôdeur Attaque 3

Vos muscles se tendent à se rompre tandis que vous effectuez une attaque à distance dévastatrice qui jette votre adversaire à terre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme de jet)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Tir embusqué — Rôdeur Attaque 3

Vous frappez soudainement avant de disparaître, laissant votre adversaire chercher en vain la source de l'attaque.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA. Si vous êtes caché quand vous attaquez, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour le rester si vous disposez d'un camouflage ou d'un abri.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 5

Animal blessé — Rôdeur Attaque 5

Vous répliquez au coup d'un ennemi par un grondement et une attaque. La rage qui vous envahit alimente votre vigueur.

Quotidien ✦ arme, guérison, martiale
Action simple (spécial) **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous pouvez dépenser une récupération.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir au prix d'une réaction immédiate quand un ennemi qui vous est adjacent vous met en péril ou réussit un coup critique contre vous.

Charge coordonnée — Rôdeur Attaque 5

Vous faites discrètement signe à votre compagnon animal qu'il est temps de vous ruer tous deux dans la mêlée.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : utilisant votre aptitude de traque, vous désignez la cible qui devient votre proie. Vous et votre compagnon bestial chargez la cible. Vous pouvez effectuer l'attaque suivante à la place d'une attaque de base de corps à corps.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Épreuve du chasseur — Rôdeur Attaque 5

Chacune de vos attaques met à l'épreuve les défenses de l'adversaire jusqu'à ce que vous ayez trouvé où frapper le plus efficacement.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : votre proie
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : tant que la cible est votre proie, elle se retrouve à terre quand vous la touchez au moyen d'une attaque de corps à corps.

Lancer dévastateur — Rôdeur Attaque 5

Vous frappez de vos armes un ennemi proche avant d'en projeter une au visage d'un autre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet secondaire et une arme de corps à corps principale.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible principale.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : effectuez une attaque tertiaire à distance. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
Cible tertiaire : une créature autre que la cible principale
Attaque tertiaire : Force contre CA (arme de jet)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible tertiaire subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
Échec : ce pouvoir n'est pas dépensé.

Posture du loup enragé — Rôdeur Attaque 5

Comme celles d'un animal acculé, vos attaques désespérées sont d'autant plus dangereuses.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, quand l'attaque de proximité ou de corps à corps d'un ennemi vous touche ou vous rate, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action d'opportunité. Vous pouvez ensuite vous décaler de 3 cases mais ne devez pas terminer ce mouvement dans une case adjacente à un ennemi.

Tir de repérage — Rôdeur Attaque 5

Vous touchez un point faible de votre adversaire, ce qui vous sert de repère pour vos attaques suivantes.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez aux jets de dégâts effectués contre la cible d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse.

Exploits utilitaires de niveau 6

Arme secondaire défensive — Rôdeur Utilitaire 6

Vous vous apprêtez à bloquer les attaques ennemies à l'aide de votre arme secondaire.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à la CA tant que vous êtes conscient et attaquez avec deux armes de corps à corps. Si vous n'effectuez pas d'attaque à l'aide de votre arme secondaire à votre tour de jeu, le bonus passe à +2 jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Évasion feutrée — Rôdeur Utilitaire 6

Vous vous fondez dans les ombres avec tant de discrétion que nul ne le remarque.

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Discrétion.
Déclencheur : vous effectuez un test de Discrétion et le résultat ne vous plaît pas.
Effet : refaites le test de Discrétion avec un bonus égal à votre modificateur de Sagesse. Vous pouvez utiliser le meilleur des deux résultats. Si le second résultat est inférieur au premier, ce pouvoir n'est pas dépensé.

Herbes médicinales — Rôdeur Utilitaire 6

Vous aidez un ennemi blessé en lui appliquant rapidement un cataplasme d'herbes médicinales.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure **Corps à corps** contact
Cible : un allié
Effet : vous effectuez un test de Soins. La cible regagne des points de vie égaux à la moitié du résultat de votre test. Elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet de poison qui l'affecte et qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler.

Judicieux travail d'équipe — Rôdeur Utilitaire 6

Vous manœuvrez tout autour de vos ennemis avec l'aide de vos alliés.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Proximité** explosion 5
Cible : vous et un allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible se décale de 1 case au prix d'une action libre.
Bête : si votre compagnon bestial est une cible, ajoutez votre modificateur de Sagesse au nombre de cases dont il peut se décaler.

Exploits de rencontre de niveau 7

Coup préparé — Rôdeur Attaque 7

De votre arme secondaire, vous marquez votre ennemi à un endroit précis pour mieux l'atteindre avec votre arme principale.

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 secondaire)
Réussite : 1[A] dégâts. Effectuez contre la cible une attaque secondaire pour laquelle vous ignorez tout malus au jet d'attaque.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Entaille fatale — Rôdeur Attaque 7

Vous exécutez une vive attaque contre un adversaire et tentez d'en finir avec lui.

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 ou à terre, l'attaque inflige 2[A] dégâts supplémentaires.

Lancer surprise — Rôdeur Attaque 7

Vous projetez votre arme sur votre ennemi pendant que votre allié le distrait.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme de jet). La cible vous confère un avantage de combat si elle est adjacente à un de vos alliés capable d'entreprendre des actions libres.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Ruée renversante — Rôdeur Attaque 7

Vous vous précipitez pour entailler les jambes de votre adversaire et lui faire perdre l'équilibre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous déplacez à votre VD.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Rôdeurs traditionnels

Toute race qui vit en lisière de zones civilisées ou en pleine nature convient tout à fait aux rôdeurs. Les races les plus appropriées associent puissance, vitesse et sens aiguisés afin de pouvoir survivre dans la nature.

Demi-orques : les demi-orques font des rôdeurs extrêmement polyvalents, et leur pouvoir racial *assaut enragé* renforce leur rôle de cogneur. N'importe quelle option de création de rôdeur leur convient et ils peuvent passer efficacement des pouvoirs de Force aux pouvoirs de Dextérité.

Elfes : dotés de bonus naturels en Sagesse et en Dextérité, les elfes font d'excellents rôdeurs chasseurs ou archers. Comme les rôdeurs utilisent des attaques visant plusieurs cibles à la fois, le pouvoir racial *précision elfique* leur est précieux. Vous trouverez plus de détails au sujet des rôdeurs elfes à la page 77 de *L'Art de la Guerre*.

Férals : dotés d'une nature bestiale, les férals sont faits pour la chasse. La voie du rôdeur est une seconde nature pour eux. Chaque type de féral convient à un ensemble d'options particulières. Grâce à leur Force élevée, les férals longue-dent excellent dans le rôle de rôdeur double-lame ou maraudeur. Les maîtres des bêtes longue-dent préfèrent partir à l'aventure avec des loups pour compagnons. Les griffe-effilée préfèrent les styles de combat à distance ou de chasseur, à moins qu'ils ne deviennent maîtres des bêtes et combattent à distance en envoyant leurs félins au corps à corps.

Va chercher ! — Rôdeur Attaque 7

Une fois que votre arme a touché un ennemi, votre animal saisit la créature et l'emporte.

Rencontre ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Distance** arme (bête 1)
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Cible : une créature adjacente à votre compagnon bestial
Attaque : Force contre CA (arme de jet)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et votre compagnon bestial effectue une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : votre compagnon bestial se décale d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse et tire la cible dans un espace adjacent à lui.

Exploits quotidiens de niveau 9

Affrontement revigorant — Rôdeur Attaque 9

Chaque coup porté à votre proie vous redonne des forces.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : votre proie
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : tant que la cible est votre proie, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse dès que vous la touchez au moyen d'une attaque de corps à corps.

Assaut fracassant — Rôdeur Attaque 9

Vous vous ruez sur votre adversaire et avant qu'il ne puisse réagir, vous le clouez sur place à l'aide de vos armes.

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 immobilisée (sauvegarde annule).
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Dégagement bestial — Rôdeur Attaque 9

Votre bête repousse un adversaire avant de charger.

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 votre compagnon bestial pousse la cible de 1 case.
Échec : demi-dégâts.
Effet : votre compagnon bestial charge une autre créature que la cible.

Marque fatale — Rôdeur Attaque 9

Un tir effectué avec soin met votre proie en fâcheuse posture.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : votre proie
Attaque : Force (corps à corps) ou Dextérité (distance) contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Jusqu'à la fin de la rencontre, votre aptitude de traque inflige deux dés de dégâts de traque supplémentaires à la cible.

Projection brutale — Rôdeur Attaque 9

Vous lancez votre arme en cloche et blessez grièvement votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Cible : une créature
Effet : utilisant votre aptitude de traque, vous désignez la cible qui devient votre proie.
Attaque : Force contre CA (arme de jet)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est votre proie, elle subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Tir fulgurant — Rôdeur Attaque 9

Au moment où un ennemi se rue vers vous, vous surgissez en lui tirant une flèche et vous le dissuadez d'approcher.

Quotidien ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi se déplace à son tour de jeu dans une case qui vous est adjacente.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 2 cases et ne devez pas terminer ce déplacement dans un espace adjacent à l'ennemi en question.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Exploits utilitaires de niveau 10

Esquive agile — Rôdeur Utilitaire 10

Rien ne peut vous ralentir.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque qui vous ralentit, vous immobilise, vous maîtrise ou vous hébète.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes les défenses contre l'attaque en question.

Options de création de rôdeur et styles de bataille

Les rôdeurs manient bon nombre d'armes et peuvent tirer profit des divers talents de style de bataille du Chapitre 5 de ce livre. Voici une courte liste des styles de bataille adaptés aux différentes options de rôdeur.

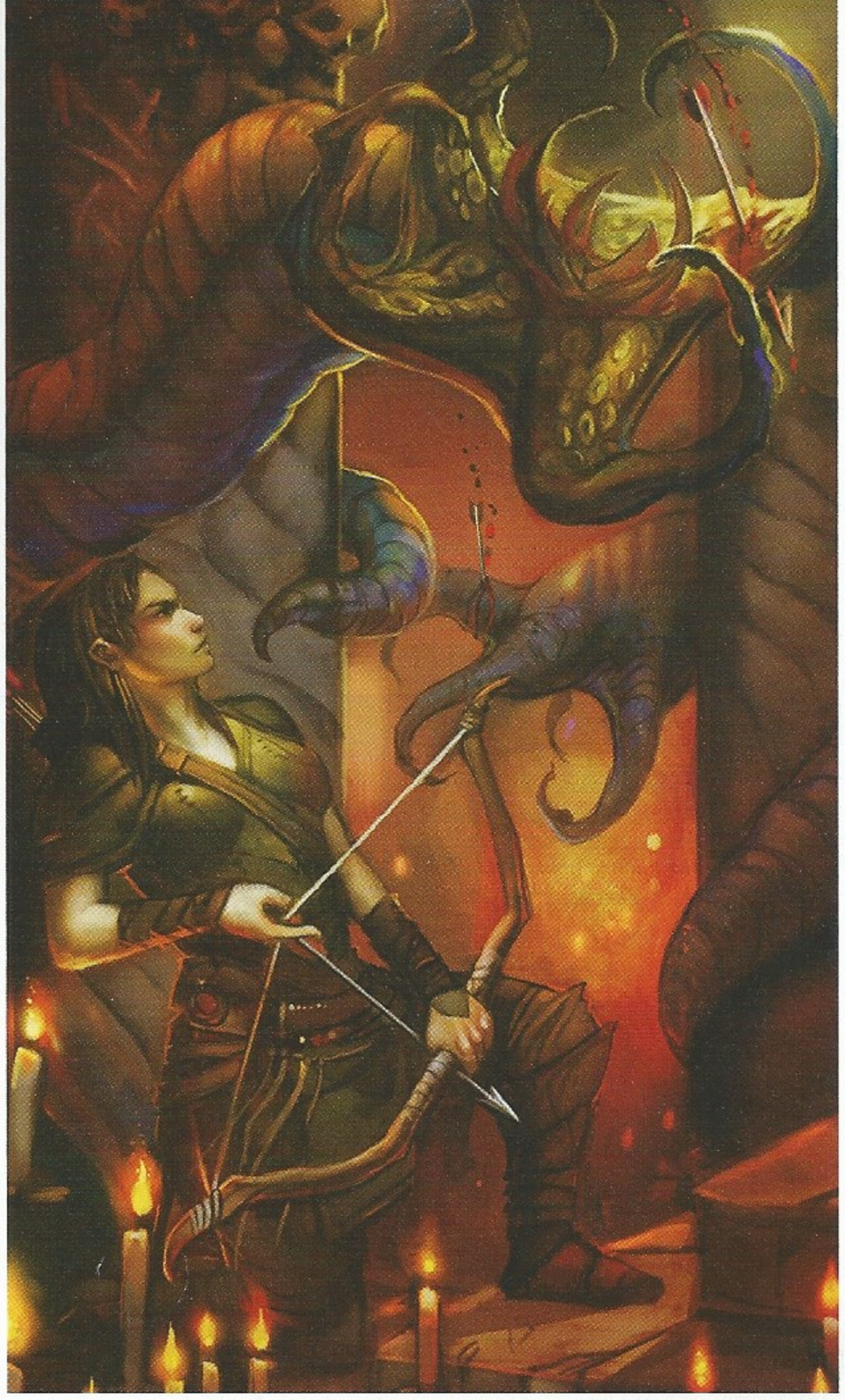
Rôdeur archer : coureur forestier, flèche adamantine, mille dards et tir silencieux.

Rôdeur chasseur : bras armé de Kulkor, capuchon noir, haute lame nérathaine et lance chasseresse.

Rôdeur double-lame : bras armé de Kulkor, chaînes déchirantes, croc arkhosien, étoile de fer, hache affamée, haute lame nérathaine, lune du désert, marteau d'Elsir et tonnerre de la montagne.

Rôdeur maître des bêtes : bras armé de Kulkor, capuchon noir, chaînes déchirantes, croc arkhosien, étoile de fer, hache affamée, lance chasseresse, lune du désert, marteau d'Elsir, tonnerre de la montagne et haute lame nérathaine.

Rôdeur maraudeur : étoile de fer, hache affamée, lame de minuit, marteau d'Elsir et tonnerre de la montagne.



JULIE DILLON

Pattes de velours — Rôdeur Utilitaire 10

Vous vous faufilez sur le sol comme un chat en maraude.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vous ne subissez pas de malus aux tests de Discrétion quand vous vous déplacez, et si une de vos attaques rate sa cible alors que vous êtes caché, vous restez caché.

Reprendre la traque — Rôdeur Utilitaire 10

Vous laissez choir un adversaire vaincu et vous précipitez en quête du prochain combat.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous réduisez un ennemi à 0 point de vie.
Effet : vous vous déplacez à votre VD. Vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité pour avoir quitté une case au début de ce déplacement. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

Résistance érodée — Rôdeur Utilitaire 10

Chaque revers, chaque faux pas, chaque blessure renforce votre détermination.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse quand vous êtes en péril.

Exploits de rencontre de niveau 13

Enfiler l'aiguille — Rôdeur Attaque 13

Vous tirez sur votre ennemi puis vous précipitez sur lui au corps à corps.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.
Effet : si la cible vous est adjacente au début de son tour de jeu suivant, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Lancer rapide — Rôdeur Attaque 13

Vous jetez une arme sur un adversaire, le prenant par surprise.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action mineure **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 1 case.
Cible : une créature que vous n'avez pas attaquée à ce tour de jeu
Attaque : Force (arme de jet) contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous ne pouvez pas attaquer de nouveau cette cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Marée dévastatrice — Rôdeur Attaque 13

Votre animal enragé se déchaîne contre tous les ennemis qui l'entourent.

Rencontre ✦ bête, martiale
Action simple **Corps à corps** bête 1
Cible : une créature
Attaque : bonus de base à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] + modificateur de Force de la bête dégâts, et tout ennemi adjacent à votre compagnon bestial subit des dégâts égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Rôdeurs et armes à deux mains

Les rôdeurs sont communément associés au combat à deux armes, mais tous n'empruntent pas cette voie. Étant donné le talent dont cette classe fait preuve en matière d'armes, un rôdeur peut fort bien combattre avec une arme à deux mains comme une épée à deux mains, une grande hache ou une grande lance (cf. *Le Comptoir de l'Aventure*). Mais une telle arme est un choix peu judicieux pour un rôdeur maraudeur ou double-lame, car il perd alors les avantages liés au style de combat. Les rôdeurs maîtres des bêtes et chasseurs, eux, n'ont aucun avantage particulier à combattre à deux armes et peuvent manier une arme à deux mains sans malus. Un rôdeur archer peut également porter une arme à deux mains pour les cas où il est risqué ou impossible de tirer à l'arc.

Réponse d'acier — Rôdeur Attaque 13

Vous attaquez instantanément dès qu'un ennemi s'approche trop de vous, puis vous vous écartez vivement.

Rencontre ✦ martiale, arme
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi se déplace à son tour de jeu dans une case qui vous est adjacente.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous vous décalez de 1 case.

Exploits quotidiens de niveau 15

Bête redoutable — Rôdeur Attaque 15

Votre bête ravage un ennemi qu'elle considère comme une proie. Une fois lassée, elle se rue sur un autre adversaire, détournant ainsi son attention.

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.
Échec : demi-dégâts.
Effet : votre compagnon bestial gagne 10 points de vie temporaires et marque la cible jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il attaque une autre créature. Jusqu'à la fin de la rencontre, dès que votre compagnon bestial effectue un jet d'attaque contre quelque créature que ce soit, il la marque jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'il attaque une autre créature.

Mettre le poisson en tonneau — Rôdeur Attaque 15

Vos mouvements vifs et précis exposent l'adversaire à une attaque ravageuse. Pendant que votre victime récupère, vous jetez une arme sur une cible différente.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 2 cases.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA (corps à corps). L'attaque peut réussir un coup critique sur un résultat de 16-20.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous vous décalez de 2 cases et effectuez une attaque secondaire à distance qui ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA (arme de jet). L'attaque peut réussir un coup critique sur un résultat de 16-20.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Morelle létale — Rôdeur Attaque 15

Vous appliquez une dose de poison sur votre flèche ou votre lame. Quand vous frappez, votre adversaire est momentanément affaibli.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale, poison
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force (corps à corps) ou Dextérité (distance) contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts. La cible est affaiblie et subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule les deux).

Pilonnage implacable — Rôdeur Attaque 15

Vous frappez votre ennemi de très loin et il se met à chanceler, mais le meilleur reste encore à venir.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : votre proie
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : la prochaine fois que vous touchez la cible avec une attaque de corps à corps avant la fin de la rencontre, celle-ci est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir ciblé — Rôdeur Attaque 15

Vous tirez plusieurs fois, de manière apparemment chaotique, touchant vos adversaires à divers endroits et les handicapant tous de façon différente.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une, deux ou trois créatures
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : lancez un d4 pour déterminer l'effet de chaque attaque.
1 - La cible se retrouve à terre.
2 - La cible est ralentie (sauvegarde annule).
3 - La cible est hébétée (sauvegarde annule).
4 - La cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Tir instinctif — Rôdeur Attaque 15

Vous tirez instinctivement au premier signe de déclenchement des hostilités.

Quotidien ✦ arme, martiale
Aucune **Distance** arme
Déclencheur : vous effectuez un test d'initiative.
Cible : une créature
Effet : utilisant votre aptitude de traque, vous désignez la cible qui devient votre proie.
Attaque : Force (arme de jet) ou Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force (arme de jet) ou de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Exploits utilitaires de niveau 16

Agilité stupéfiante — Rôdeur Utilitaire 16

Vous êtes habitué à vous battre sur des surfaces précaires et votre agilité vous est d'un grand secours quand vous bondissez comme un éclair d'un point à l'autre du champ de bataille.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez vous déplacer à votre VD quand vous escaladez ou êtes en équilibre, ou pouvez sauter jusqu'à votre VD. Vous ne conférez pas d'avantage de combat quand vous escaladez ou êtes en équilibre, et vous pouvez vous laisser tomber d'un nombre de cases égal à votre VD sans avoir à effectuer de test d'Acrobaties pour réduire les dégâts de chute.

La lame et l'arc — Rôdeur Utilitaire 16

Vous alternez entre attaques au corps à corps et attaques à distance, ce qui perturbe vos ennemis et les rend vulnérables aux deux techniques.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, dès que vous touchez votre proie avec une attaque de corps à corps, la prochaine attaque à distance que vous lui portez avant la fin de la rencontre inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse. De même, dès que vous touchez votre proie avec une attaque à distance, la prochaine attaque de corps à corps que vous lui portez avant la fin de la rencontre inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Parade du rôdeur — Rôdeur Utilitaire 16

Vous utilisez votre arme secondaire pour dévier une attaque ennemie.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps ou à distance.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA et en Réflexes contre l'attaque, et vous gagnez 10 points de vie temporaires.

Serment vengeur — Rôdeur Utilitaire 16

Quand vous voyez un adversaire blesser un de vos alliés, la colère vous donne des forces et vous endurcit face au coupable.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi met en péril votre allié ou réduit à 0 point de vie ou moins.
Effet : vous pouvez dépenser une récupération et effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde est en mesure d'annuler. Utilisant votre aptitude de traque, vous désignez l'ennemi en question qui devient votre proie.

Exploits de rencontre de niveau 17

Attaque de représailles — Rôdeur Attaque 17

Votre attaque châtie les ennemis qui ont blessé vos amis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force (corps à corps ou arme de jet) contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si un allié en péril est adjacent à la cible, vous poussez cette dernière de 1 case et elle se retrouve à terre.

Coup de griffes du glouton — Rôdeur Attaque 17

Vous surgissez parmi vos ennemis dans une position ramassée en frappant de part et d'autre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 2 cases.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : vous vous décalez de 2 cases et effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus à la CA égal à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Esquive offensive — Rôdeur Attaque 17

Vous esquivez en passant sous l'attaque ennemie et vous écartez pour attaquer à distance.

Rencontre ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Distance** arme
Déclencheur : un ennemi effectue une attaque de corps à corps contre vous.
Effet : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Tirs de couverture — Rôdeur Attaque 17

Vous faites pleuvoir les flèches sur vos ennemis pour les paralyser. Tout adversaire qui tente de traverser la zone que vous couvrez en subira les conséquences.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Zone** explosion 1 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer une attaque de base à distance au prix d'une action d'opportunité contre tout ennemi qui se déplace dans la zone de l'explosion à son tour de jeu.

Exploits quotidiens de niveau 19

Assaut effréné — Rôdeur Attaque 19

Vos tirs désignent la cible que vous avez l'intention d'achever. Tandis que vous l'affrontez au corps à corps, vos armes tourbillonnent dans un maelström d'acier, menaçant également vos autres ennemis.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : votre proie
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : tant que la cible est votre proie, dès que vous la touchez avec une attaque de corps à corps, tout ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse.

Flèches barbelées — Rôdeur Attaque 19

Vous lâchez quelques projectiles sur les ennemis proches. Quand vos adversaires les retirent, des morceaux de chair viennent avec.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA. Effectuez deux jets d'attaque et gardez le résultat le plus élevé.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Sonner les cloches — Rôdeur Attaque 19

Vous attaquez l'ennemi par-derrière et abattez votre arme sur sa tête pour l'étourdir.

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 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, cette dernière est également hébétée (sauvegarde annule).

Spirale mutilante — Rôdeur Attaque 19

Votre hachette blesse l'ennemi, le jetant à terre ou le clouant sur place. Une fois qu'il est entravé de la sorte, votre compagnon bestial se rue à la curée.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale
Action simple **Distance** arme (bête 1)
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Cible : une créature
Attaque : Force (arme de jet) contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). De plus, elle perd sa VD en vol (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible perd sa VD en vol jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Effet : votre compagnon bestial se décale de sa VD et effectue une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 2[B] + modificateur de Force de la bête dégâts.

Violence débridée — Rôdeur Attaque 19

Vous faites pleuvoir les flèches sur vos ennemis et concentrez vos efforts sur une des cibles.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : utilisant votre aptitude de traque, vous désignez une cible que vous voyez qui devient votre proie.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits utilitaires de niveau 22

Agilité ahurissante — Rôdeur Utilitaire 22

Vous bondissez dans les airs à une vitesse étonnante.

Rencontre ✦ martiale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Athlétisme.
Effet : vous vous décalez à votre VD et bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +10 aux tests d'Athlétisme durant ce déplacement.

Aiguiser les sens — Rôdeur Utilitaire 22

Vous vous concentrez sur vos perceptions et distinguez jusqu'aux plus minuscules détails.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Perception. De plus, vous voyez les créatures invisibles, sauf si elles le sont parce qu'elles sont cachées.

EVA WIDERMANN

Analyse tactique — Rôdeur Utilitaire 22

Vous tirez des informations de chaque coup et de chaque tir, ce qui vous permet d'anticiper les mouvements de l'adversaire.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, quand vous ratez votre proie avec une attaque, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Disparition subite — Rôdeur Utilitaire 22

Vous vous repliez et disparaissez dans les ténèbres ou la végétation.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous vous décalez de 1 case. Vous effectuez ensuite un test de Discrétion pour rester caché si vous disposez d'un abri ou d'un camouflage.

Prestesse — Rôdeur Utilitaire 22

Vous vous mouvez avec une telle vélocité sur le champ de bataille qu'au moment où vos ennemis frappent, vous avez déjà disparu.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vos déplacements ne provoquent pas d'attaques d'opportunité. De plus, vous ne subissez pas de malus aux jets d'attaque et ne conférez pas d'avantage de combat quand vous courez.

Exploits de rencontre de niveau 23

Avalanche furieuse — Rôdeur Attaque 23

Vous frappez le plus loin possible avec vos deux armes, et si cette stratégie s'avère inefficace, vous la gardez pour l'utiliser ultérieurement lors du combat.

Rencontre ✦ arme, fiable, 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 : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : ce pouvoir n'est pas dépensé.

Frappe de la brise — Rôdeur Attaque 23

Vous semblez planer au-dessus du sol comme une rafale de vent, et la vivacité de votre mouvement prend l'adversaire par surprise.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez à votre VD.
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA. La cible vous confère un avantage de combat pour cette attaque.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Frappe du hurlement du loup — Rôdeur Attaque 23

Vous surgissez brusquement dans la ligne de mire de votre ennemi pour le frapper en hurlant.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous déplacez à votre VD.
Cible : une créature
Attaque : Force (corps à corps) ou Dextérité (distance) contre CA. Si la cible ne pouvait pas vous voir avant votre déplacement, elle vous confère un avantage de combat pour cette attaque.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts.

Lancer ricochet — Rôdeur Attaque 23

L'arme que vous jetez frappe un adversaire puis rebondit vers un autre pour l'atteindre lui aussi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA (arme de jet)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Effectuez une attaque secondaire utilisant la même arme de jet que pour l'attaque principale.
Cible secondaire : une créature située dans un rayon de 5 cases de la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Tourbillon étourdissant — Rôdeur Attaque 23

Vous faites tourbillonner votre arme, traçant un éblouissant motif de papillon dans les airs. Les reflets de l'acier désorientent momentanément les ennemis que vous frappez.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une, deux ou trois créatures
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Le maître de la nature

En tant que rôdeur, vous êtes à la fois un guerrier habile et l'expert du groupe pour tout ce qui concerne la nature. Si vous voulez optimiser les talents de guide de votre personnage, choisissez quelques pouvoirs utilitaires qui aideront le groupe lors des tests de compétence : par exemple, *conseil crucial* ou *compétence partagée*, tous deux issus du *Manuel des Joueurs*. Ensuite, choisissez le talent Étude martiale (cf. page 135). Bien des exercices martiaux sont directement liés aux aventures en extérieur et aux voyages terrestres. Vos compagnons d'aventure apprécieront énormément que vous soyez capable de les orienter rapidement et sûrement dans les régions sauvages ou aux conditions climatiques extrêmes. Mieux encore, vous aurez vraiment l'impression que votre personnage est le maître de la nature.

Exploits quotidiens de niveau 25

Cercle ravageur — Rôdeur Attaque 25

Vous tournez autour de votre adversaire en le frappant sans relâche. Ce déferlement de fureur le laisse meurtri, ensanglanté et vacillant.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 2 cases.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous vous décalez de 2 cases et effectuez une attaque secondaire contre la cible. Cette dernière vous confère un avantage de combat pour cette attaque.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous vous décalez de 2 cases et effectuez une attaque tertiaire contre la cible. Cette dernière vous confère un avantage de combat pour cette attaque.
Attaque tertiaire : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si les trois attaques touchent la cible, celle-ci est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Complicité bestiale — Rôdeur Attaque 25

Vous effectuez un véritable tir de barrage, donnant ainsi l'avantage à votre bête.

Quotidien ✦ arme, bête, martiale, persistant
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Cible : une créature adjacente à votre compagnon bestial
Attaque : Force contre CA (arme de jet)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : tant que persiste ce pouvoir, vous pouvez effectuer une attaque de base à distance par round au prix d'une action mineure contre une créature adjacente à votre compagnon bestial. Si vous touchez la cible, cette dernière confère à votre compagnon bestial un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Épreuve débilitante — Rôdeur Attaque 25

Votre tir réduit l'ennemi à l'impuissance et vous donne l'avantage au combat rapproché.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : votre proie
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : tant que la cible est votre proie, elle est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant dès que vous la touchez au moyen d'une attaque de corps à corps.

Pas de côté mortel — Rôdeur Attaque 25

Quand votre ennemi s'approche, vous lui portez un coup brutal et mortel avant de vous écarter. Emportée par son élan, votre victime va bouler à terre.

Quotidien ✦ arme, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi se déplace à son tour de jeu dans une case qui vous est adjacente.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Sagesse et celle-ci se retrouve à terre.

Pluie de flèches dévastatrice — Rôdeur Attaque 25

Vous criblez de flèches un ennemi en approche, transperçant métal, chair et os.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Effet : effectuez l'attaque suivante quatre fois contre la cible.
Attaque : Dextérité contre Réflexes. L'attaque peut réussir un coup critique sur un résultat de 18-20.
Réussite : 10 + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits de rencontre de niveau 27

Brise d'acier — Rôdeur Attaque 27

Vous faites irruption au milieu de vos ennemis pour les soumettre à un véritable cyclone d'acier étourdissant.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 3 cases.
Cible : une, deux ou trois créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Décalage du tireur d'élite — Rôdeur Attaque 27

Vous traversez le champ de bataille en courant et en esquivant les attaques ennemies. Quand vous vous arrêtez, vous effectuez deux tirs parfaitement calculés.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA. Cette attaque ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Deux fauves au combat — Rôdeur Attaque 27

Vous frappez l'ennemi et détournez son attention tandis que votre bête se rue pour l'achever.

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 confère un avantage de combat à votre compagnon bestial jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : votre bête 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.
Échec : vous ne dépensez pas ce pouvoir.

Tir perforant — Rôdeur Attaque 27

Votre tir embroche l'ennemi dont la blessure béante saigne dès qu'il se déplace.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arme de jet.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme de jet)
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant que l'immobilité perdure, la cible subit 15 dégâts dès qu'elle se téléporte ou est victime d'un déplacement forcé, qu'il s'agisse de la tirer, de la pousser ou de la faire glisser.

Exploits quotidiens de niveau 29

Ferrer l'ennemi — Rôdeur Attaque 29

Vous accrochez votre cible à l'aide de votre arme après l'avoir touchée, et vous l'écartez rapidement de ses alliés.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse et tirez la cible qui vous est alors adjacente.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Flèche fatale — Rôdeur Attaque 29

La flèche la plus importante de votre carquois est celle qui achève votre adversaire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si vous réduisez la cible à 0 point de vie, ce pouvoir n'est pas dépensé.
Échec : demi-dégâts.

Gantelet d'acier — Rôdeur Attaque 29

Vous traversez aisément les rangs de vos ennemis en les abattant pour vous approcher d'une cible que vous entendez bien occire.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez à votre VD. Durant ce déplacement, vous pouvez vous décaler au travers de cases occupées par des ennemis. Effectuez une attaque de base de corps à corps contre chaque ennemi dont vous pénétrez l'espace. Aucun ennemi ne peut être attaqué plus d'une fois à partir d'un même usage de ce pouvoir.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.

Tempête bestiale — Rôdeur Attaque 29

Votre bête se transforme en un véritable tourbillon de crocs et de griffes, déchirant la chair et brisant les os de vos adversaires.

Quotidien ✦ bête, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1 (bête)
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : bonus à l'attaque de la bête contre CA
Réussite : 5[B] + modificateur de Force de la bête dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Ultime épreuve — Rôdeur Attaque 29

Vous étudiez les mouvements de l'adversaire et à mesure que le combat s'intensifie, les informations glanées de la sorte vous permettent de frapper de plus en plus efficacement.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : votre proie
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : tant que la cible est votre proie, vous infligez 1[A] dégâts supplémentaires dès que vous la touchez avec une attaque de corps à corps. Les dégâts supplémentaires augmentent de 1[A] chaque fois que vous touchez la cible avec une attaque de corps à corps, jusqu'à un maximum de 5[A] dégâts supplémentaires. Si une de vos attaques de corps à corps rate la cible, les dégâts supplémentaires retombent à 1[A].

C'est décidé, vous voulez jouer un rôdeur ?

Le rôdeur est un cogneur, un personnage destiné à infliger d'énormes dégâts à un seul ennemi. D'un certain point de vue, il est à cheval entre deux classes : l'une basée sur la Dextérité et attaquant à distance, et l'autre basée sur la Force et combattant au corps à corps. Quand vous créez un personnage, le mélange des deux approches peut nuire à son efficacité. Pour vous faciliter la tâche lorsque vous jouez un rôdeur alternant entre le combat à distance et le combat rapproché, cet ouvrage propose des pouvoirs à distance basés sur la Force et des pouvoirs de corps à corps basés sur la Dextérité.

Si vous choisissez de jouer un rôdeur basé sur la Force, les options de double-lame, de maraudeur et de maître des bêtes (cf. *L'Art de la Guerre*) s'offrent à vous. Elles mettent l'accent sur le combat au corps à corps, même si certains pouvoirs du maraudeur sont des attaques à distance. Choisissez des armes de jet lourdes, car elles vous permettent d'utiliser la Force pour les jets d'attaque et jets de dégâts des attaques de base à distance.

Un rôdeur basé sur la Dextérité sera plus efficace en tant qu'archer ou chasseur. Si vous pensez que votre personnage combattra beaucoup au corps à corps, choisissez le talent Entraînement en mêlée du *Manuel des Joueurs 2*. Il vous permettra d'effectuer des attaques de base de corps à corps en utilisant la Dextérité à la place de la Force.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

ARCHER AUX MILLE DARDS

« J'ai un œil infaillible et mes traits pleuvent sans discontinuer. Vous ne pouvez échapper aux mille dards de cet essaim d'acier. »

Prérequis : rôdeur, talent Élève des mille dards

Tout comme un essaim de guêpes submerge un ennemi, vous inondez vos adversaires de flèches ou de carreaux. Vous êtes un maître du style des mille dards. Vous effectuez des attaques implacables qui sèment la panique parmi vos ennemis et leur infligent des tourments apparemment sans fin.

En vous perfectionnant dans ce style, vous pouvez interrompre vos adversaires et infliger des blessures qui ne se referment pas. Vous avez étudié les déplacements gracieux de la guêpe et appris à rester en mouvement et à minimiser les dégâts issus des attaques adversaires. Un archer aux mille dards ne recule pas devant la perspective du combat au corps à corps. Vous pouvez choisir des pouvoirs de rôdeur réactifs ou qui permettent de se déplacer vivement parmi les ennemis. Ainsi, vous pouvez échapper rapidement à n'importe quelle situation dangereuse puis revenir frapper les ennemis qui s'en sont pris à vous.

STEVE ELLIS

Les archers aux mille dards ont souvent été formés en tant qu'archers municipaux ou membres de la milice avant d'entreprendre cette voie. Vous pouvez avoir choisi l'aventure pour diverses raisons. Peut-être s'agissait-il pour vous de courir après la fortune et la gloire, à moins que vous n'ayez voulu traquer les monstres les plus dangereux et redoutés afin de vous mesurer à eux. En tant qu'archer aux mille dards, vous avez étudié la nature, observant les défenses physiques des animaux ordinaires.

Vous avez appliqué les leçons que vous en avez tiré à vos propres techniques et désormais, où que vous alliez, vous êtes certain que la crainte de votre piqûre tiendra vos ennemis en respect.

APTITUDES D'ARCHER AUX MILLE DARDS

Action du tireur d'élite (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque à distance qui touche votre proie, cette dernière subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Les dégâts continus passent à 10 au niveau 21.

Tourmenter la proie (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre tout ennemi subissant des dégâts continus.

Coup oblique (niveau 16) : vous infligez vos dégâts de traque à votre proie même quand votre attaque la rate.

EXPLOITS D'ARCHER AUX MILLE DARDS

Dard cruel Archer aux mille dards Attaque 11

Votre trait transperce l'ennemi, provoquant une grave blessure qui le handicape.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Niveau 21 : 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Dérobade de la guêpe Archer aux mille dards Utilitaire 12

Vous vous faufilez et esquivez comme si vous chevauchiez les courants d'air, évitant ainsi le gros des coups adverses.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps ou à distance.
Effet : vous ne subissez que la moitié des dégâts des attaques de corps à corps et à distance jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Essaim meurtrier Archer aux mille dards Attaque 20

Vos ennemis passent leur temps à tenter d'esquiver vos traits, ce qui les rend vulnérables à d'autres effets néfastes.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une, deux, trois ou quatre créatures
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts.

Bourlingueur souterrain

« Un long voyage dans l'obscurité nous attend. Suivez-moi et vous reverrez peut-être le soleil un jour. »

Prérequis : rôdeur, formation en Exploration

Sous le monde qu'éclaire le soleil s'étend un vaste royaume où règne la nuit éternelle : les cavernes, les tunnels et les cryptes de l'Outreterre. Ces vastes souterrains abritent de dangereux monstres et des civilisations rapaces qui représentent un véritable fléau pour le monde émergé... et vous vous y sentez chez vous. Vous avez exploré les passages obscurs et arpenté d'innombrables kilomètres de labyrinthes rocheux. L'écologie bizarre de ce monde souterrain vous est aussi familière que la flore et la faune des forêts de surface, et vous savez comment survivre là où d'autres héros s'exposeraient à une mort cruelle et rapide.

En tant que bourlingueur souterrain, vous êtes à la fois explorateur, guide et chasseur. Vous avez entrepris de découvrir les sentiers secrets et les forteresses cachées de l'Outreterre, de vous accoutumer aux dangers uniques de cet horrible monde et d'apprendre les us et coutumes des créatures et des peuples qui y ont élu domicile. Vous pourriez servir d'espion, surveillant de près les intrigues des drows ou des flagelleurs mentaux. Vous pourriez devenir exterminateur et livrer une guerre secrète aux hordes grouillantes de troglodytes et de torves des immondes grottes situées sous les montagnes. À moins que vous ne préfériez mener l'existence d'un pionnier des souterrains, doué pour trouver des trésors qui n'ont plus vu la lumière depuis bien longtemps. Quoi qu'il en soit, les règles de l'Outreterre font appel à la discrétion, aux sens les plus aiguisés, aux embuscades et à la violence, et c'est un jeu dans lequel vous êtes passé maître.

Aptitudes de bourlingueur souterrain

Action souterraine (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Atout de bourlingueur (niveau 11) : au début d'une rencontre, vous jouissez d'un avantage de combat contre les créatures qui n'ont pas encore agi de la rencontre. De plus, vos attaques d'arme contre ces créatures ou celles aux yeux desquelles vous êtes caché infligent des dégâts supplémentaires égaux à 3 + votre modificateur de Sagesse.

Perception aveugle (niveau 16) : vous bénéficiez d'une vision aveugle sur un nombre de cases égal à 2 + votre modificateur de Sagesse, ce qui signifie que vous voyez parfaitement les créatures ou les objets situés dans ce rayon et dans votre ligne d'effet, même s'ils sont invisibles ou voilés.

BEN WOOTTEN

Exploits de bourlingueur souterrain

Embuscade de bourlingueur Bourlingueur souterrain Attaque 11

Vous tirez profit de votre avantage en portant un coup précis et calculé qui désoriente momentanément votre ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature qui vous confère un avantage de combat
Attaque : Force (corps à corps) ou Dextérité (distance) contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Drapé dans les ombres Bourlingueur souterrain Utilitaire 12

Vous disparaissez dans les failles obscures des rochers et des parois qui vous entourent.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez être adjacent à une paroi ou quelque autre élément rocheux de grande taille comme une colonne, un rocher ou une stalagmite.
Effet : vous êtes caché aux yeux des ennemis qui ne vous sont pas adjacents. Vous restez caché jusqu'à ce que vous vous déplaciez ou attaquiez.

Les ténèbres s'abattent Bourlingueur souterrain Attaque 20

Avec une stupéfiante précision, vous cinglez votre ennemi au visage dans le but de l'aveugler.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Force (corps à corps) ou Dextérité (distance) contre CA. L'attaque ignore le camouflage, mais pas le camouflage total.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts, puis la cible est aveuglée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).
Échec : 3[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts.

Chasseur bestial

« En colère ? Tu vas voir ce que c'est la colère ! »

Prérequis : féral, rôdeur

Tous les rôdeurs font ressortir la bête qui est en eux, une tâche particulièrement aisée pour un féral comme vous. Vous avez aiguisé vos sens. Vous percevez le moindre relent de sang dans l'air et entendez les battements de cœur de votre adversaire. Il vous arrive même de sentir l'odeur de la peur que vous inspirez. En cédant à l'appel de la bête qui vous habite, vous devenez un chasseur hors pair.

Certains férals répriment leurs instincts animaux : vous avez besoin de cet afflux d'adrénaline qui vous submerge quand vous libérez votre bête intérieure. Vos muscles sont chargés, vos sens exacerbés. C'est à cet instant que vous vous sentez vivant et que vous êtes le plus dangereux pour vos ennemis. En libérant la bête, vous devenez plus résistant. Vous avez passé énormément de temps seul dans la nature, là où les animaux étaient vos seuls compagnons. Vous les avez étudiés, vous avez observé leur façon de se mouvoir et de se battre. Comme eux, une fois blessé, vous devenez encore plus dangereux. Votre vitesse, votre force et votre férocité sont décuplées.

Vos adversaires feraient mieux de vous éliminer rapidement : dans le cas contraire, ils découvriront que vous constituez une menace mortelle quand votre vie ne tient plus qu'à un fil.

STEVE ELLIS

Aptitudes de chasseur bestial

Action de féral (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos attaques infligent des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Si vous êtes en péril, vous gagnez aussi des points de vie temporaires égaux à 10 + votre modificateur de Sagesse.

Transformation dynamique (niveau 11) : quand vous utilisez votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent* ou *sauvagerie griffe-effilée*, vous pouvez vous décaler de 2 cases.

Précision bestiale (niveau 16) : quand vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent* ou *sauvagerie griffe-effilée*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre votre proie.

Exploits de chasseur bestial

Sang pour sang — Chasseur bestial Attaque 11

Vos instincts animaux refont surface et vous aident à transcender vos limites physiques pour porter un coup mortel.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force (corps à corps) ou Dextérité (distance) contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts. Si vous êtes un féral longue-dent, la cible se retrouve également à terre. Si vous êtes un féral griffe-effilée, vous pouvez vous décaler de 2 cases après l'attaque.
Effet : vous pouvez subir 5 dégâts pour infliger des dégâts égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse à la cible.

Bête déchaînée — Chasseur bestial Utilitaire 12

À mesure que vos blessures s'aggravent, vous succombez à la fureur qui bouillonne en vous et réveillez votre bête intérieure.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure — **Personnelle**
Condition : vous devez être en péril.
Effet : tant que vous êtes en péril, vous conférez un avantage de combat et bénéficiez aux jets de dégâts d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Sagesse.

Saccage sanguinaire — Chasseur bestial Attaque 20

L'odeur du sang vous fait sombrer dans une telle rage sanguinaire que vous vous déchaînez littéralement contre vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple — **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez être sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent* ou *sauvagerie griffe-effilée*.
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Force (corps à corps) ou Dextérité (distance) contre CA. Si vous êtes en péril, l'attaque vise la valeur de la cible la moins élevée parmi les trois suivantes : CA, Vigueur ou Réflexes.
Réussite : 3[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Expert de la hache affamée

« La seule solution est de combattre le feu par le feu. »

Prérequis : rôdeur, talent Élève de la hache affamée

Vous avez grandi en marge de la société, et la vie vous a contraint à accomplir des actes que vous voulez oublier. Vous n'aviez pas le choix : le combat était le seul moyen de survivre. Vous avez peut-être été pirate ou bandit de grand chemin. Aujourd'hui, vous utilisez vos talents contre tous ceux qui vous rappellent le monstre que vous avez été. Vous prenez l'offensive sur vos adversaires et vous ne faites pas de distinction : un ennemi reste un ennemi, qu'il s'agisse d'un simple coupe-jarret ou du plus ignoble seigneur de guerre.

Vous ne croyez pas que votre mission consiste à protéger les faibles et les innocents : nombreux sont déjà ceux qui acceptent d'endosser ce rôle. Le domaine où vous brillez, c'est la connaissance des méthodes des scélérats et des pillards, car vous les avez employées autrefois.

Vous n'avez pas de nobles idéaux et peu vous importe la façon dont les autres vous voient : vous n'hésitez pas à porter des coups bas, cela vous convient à merveille. Vous en avez après les pirates qui pillent les villages de pêcheurs, les organisations criminelles qui font payer leur « protection » ou les bandes d'envahisseurs drows qui cherchent des esclaves à ramener dans leurs foyers de l'Outreterre. Vous n'avez pas besoin de gagner un statut particulier ni d'être enfermé dans le carcan de la hiérarchie. L'ingérence d'un gouvernement ne ferait que vous freiner dans votre tâche. Vous n'êtes certes pas un héros traditionnel, mais vous affrontez des méchants tout à fait classiques.

Aptitudes d'expert de la hache affamée

Action du pillard (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez effectuer une attaque de base au prix d'une action libre contre une créature à terre, ralentie, immobilisée ou maîtrisée avant ou après votre action supplémentaire.

Avantage déloyal (niveau 11) : les créatures ralenties ou immobilisées vous confèrent un avantage de combat, et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque de corps à corps contre les créatures à terre.

La roue tourne (niveau 16) : quand vous vous sauvegardez contre un effet, votre proie vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

ARNIE SWEKEL

Exploits d'expert de la hache affamée

Cri de guerre du pillard Expert de la hache affamée Attaque 11

Vous attaquez brutalement votre ennemi en poussant un cri sanguinaire et vous le clouez au sol.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : la cible se retrouve à terre.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Proie terrifiée Expert de la hache affamée Utilitaire 12

Vous espionnez un nouvel ennemi et vous jurez de l'abattre.

Quotidien ✦ martiale
Action mineure **Distance** mire
Cible : l'ennemi le plus proche que vous voyez
Effet : utilisant votre aptitude de traque, vous désignez la cible qui devient votre proie. Tant que la cible est votre proie, vous lui infligez un dé de dégâts de traque supplémentaire.

Coup fourré Expert de la hache affamée Attaque 20

Vous frappez l'ennemi en un point sensible pour lui infliger une douleur atroce.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible vous confère un avantage de combat, elle est affaiblie et hébétée (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts. Si la cible vous confère un avantage de combat, elle est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Gardien shinaelestréen

« Nul maléfice ne viendra hanter mon domaine. »

Prérequis : rôdeur

Au cœur de la forêt Hurlante s'étend un royaume plein de merveilles et de magie : la ville éladrine de Shinaelestra, légendaire Cité des Rôdeurs. Chaque nuit, Shinaelestra traverse silencieusement le voile qui sépare la Féerie du monde physique. Elle apparaît dans la forêt quelques heures durant avant de disparaître à nouveau en Féerie au lever du soleil. Les monstres terrifiants et les humanoïdes sauvages qui rôdent dans la forêt Hurlante ont appris à rester à l'écart de la cité éladrine, car chaque nuit les gardiens de Shinaelestra patrouillent sur les sentiers tortueux et dans les vallons enténébrés pour traquer les serviteurs du mal.

Vous avez vécu parmi les ruines couvertes de végétation de Shinaelestra et ses sanctuaires abrités du soleil par les arbres, apprenant les leçons des grands seigneurs rôdeurs qui gouvernent la cité. Vous pouvez avoir visité cette ville entre deux aventures, à moins que vous y ayez vécu et étudié il y a bien longtemps et que vous ayez désormais assez de maturité pour porter le titre de gardien shinaelestréen. Vous êtes libre d'y revenir à tout moment pour servir le seigneur Calenon, le dirigeant de la ville. Toutefois, les talents que vous avez développés dans la Cité des Rôdeurs sont extrêmement demandés dans le monde entier, et vous pouvez faire honneur à vos anciens mentors en affrontant les monstres et la barbarie partout où ils menacent les êtres au cœur pur.

Aptitudes de gardien shinaelestréen

Action tutélaire (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au prix d'une action libre avant ou après cette action supplémentaire. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Défense du gardien (niveau 11) : quand vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque grâce à l'une de vos aptitudes de classe de rôdeur, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vigilance du gardien (niveau 16) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Perception. De plus, vous pouvez désigner votre proie au prix d'une action libre à votre tour de jeu pendant un round de surprise.

Exploits de gardien shinaelestréen

Poursuite empressée Gardien shinaelestréen Attaque 11

Votre attaque est le signal qui indique que vous êtes le chasseur et votre ennemi la proie. Si ce dernier s'enfuit, vous serez sur ses talons.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre la cible. La première fois que la cible se déplace à son tour de jeu suivant, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au prix d'une réaction immédiate. Vous devez terminer ce déplacement plus près de la cible que vous ne l'avez commencé.

Foulée invisible Gardien shinaelestréen Utilitaire 12

Vous faites appel au pouvoir des éladrins pour vous téléporter sur une courte distance, disparaissant alors un court instant.

Rencontre ✦ arcanique, illusion, téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous téléportez de 5 cases et devenez invisible jusqu'au début de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous attaquiez.

Courroux de la lune Gardien shinaelestréen Attaque 20

Vous faites appel à une puissante invocation arcanique qui enveloppe votre arme de flammes pâles.

Quotidien ✦ arcanique, arme, radiant
Action simple **Distance** arme
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts radiants, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Effet secondaire : la cible ne peut pas se téléporter (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, puis la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et ne peut pas se téléporter (sauvegarde annule les deux).

VINCENT DUTRAIT

Loup solitaire

« Ils tombent un par un, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne debout. »

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de traque

Grâce à des manœuvres subtiles et des feintes rapides, vous excellez dans l'art d'isoler un adversaire d'un groupe. Vous utilisez ces tactiques comme un loup, en vous concentrant sur votre adversaire et en l'écartant de ceux qui peuvent lui porter secours. Pour vous, le combat est une forme d'art. Vous choisissez votre cible avec le même soin qu'un sculpteur sélectionne un bloc de marbre.

Vous adorez ce moment de l'affrontement où les plans de l'ennemi s'effondrent comme un château de cartes. En combat singulier, vous combattez selon vos propres conditions. Vous êtes le rasoir capable de découper et d'arracher le cœur d'un groupe, laissant les autres adversaires désemparés. Vous êtes passé maître dans l'art de choisir judicieusement le terrain où vous combattez et l'adversaire que vous affrontez.

Même si vous préférez agir seul, vous vous appuyez sur vos amis pour déconcerter les ennemis et diviser leur attention. Cette stratégie vous donne l'occasion de vous infiltrer et de mettre vos talents à profit. Tandis que les autres membres de votre groupe sont occupés à combattre les ennemis et à s'entraider pour échapper au danger, vous-même êtes occupé à abattre l'ennemi le plus redoutable.

EVA WIDERMANN

Aptitudes de loup solitaire

Action accablante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque qui touche la cible de votre aptitude de traque, celle-ci est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Concentration du chasseur (niveau 11) : quand vous êtes adjacent à la cible de votre aptitude de traque et que nulle autre créature ne vous est adjacente, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre celle-ci.

Traque victorieuse (niveau 16) : quand une de vos attaques touche la cible de votre aptitude de traque, vous pouvez la pousser de 1 case et vous décaler de 1 case dans une case adjacente à elle.

Exploits de loup solitaire

Assaut en combat singulier Loup solitaire Attaque 11

Vous défiez un adversaire de vous affronter, monopolisant son attention.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et si elle se situe dans un rayon de 5 cases, vous la tirez dans un espace qui vous est adjacent.

Échapper au piège Loup solitaire Utilitaire 12

Vous déjouez les manœuvres de vos adversaires et vous vous faufilez à travers leurs défenses

À volonté ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez être adjacent à deux ennemis.
Effet : vous vous décalez de 1 case.

Disperser la horde Loup solitaire Attaque 20

En vous focalisant sur votre véritable adversaire, vous repoussez les ennemis insignifiants qui vous entourent et vous vous frayez un chemin jusqu'à votre proie.

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. Si la cible est votre proie, l'attaque lui inflige 2[A] dégâts supplémentaires. Sinon, vous poussez la cible de 2 cases et elle se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts, ou 2[A] + modificateur de Force dégâts si la cible est votre proie.

Maître de chasse

« Regardez, du sang sur les feuilles. Nous avons blessé la vouivre. Elle a dû atterrir dans les environs. Allons l'achever. »

Prérequis : rôdeur, talent Élève de la lance chasseresse

Vous êtes un tueur de monstres renommé et respecté pour le talent que vous avez de traquer et d'abattre des créatures féroces. Nul n'est meilleur pisteur que vous et vos sens aiguisés empêchent vos ennemis de vous prendre aisément par surprise.

La lance est votre arme de prédilection, car elle est parfaitement adaptée à la chasse. L'arc n'est pas hors de propos, mais vous êtes trop souvent forcé d'affronter l'ennemi dans des fourrés épais ou des antres exigus où son usage est malaisé. Dès que vous avez quelques mètres de marge pour effectuer un tir en bonne et due forme, votre lance devient un instrument mortel. Dans le cas contraire, c'est une arme simple, rapide et pratique capable d'infliger des blessures létales en restant hors de portée de crocs ou de griffes.

Bien que vous soyez doué pour tuer, vous n'éprouvez aucun intérêt pour les massacres gratuits : pour vous, le véritable défi consiste à mettre à l'épreuve vos talents et votre force face à des monstres maléfiques ou sanguinaires, les créatures auxquelles des chasseurs moins compétents n'osent pas se frotter. Les sangliers sanguinaires et les ours des cavernes sont plus à votre goût que les créatures ordinaires des bois, et les bêtes fantastiques comme les griffons et les vouivres sont des proies encore plus stimulantes.

Aptitudes du maître de chasse

Action du maître de chasse (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, les attaques que vous effectuez contre votre proie infligent des dégâts supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Chasseur intrépide (niveau 11) : quand vous désignez votre proie, vous pouvez marquer la créature jusqu'à ce qu'elle ne soit plus votre proie. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre une proie que vous avez marquée, ainsi que d'un bonus de +5 aux tests de Perception effectués pour la percevoir ou la pister.

Chasseur à l'affût (niveau 16) : vous n'êtes jamais surpris.

Exploits de maître de chasse

Coup de la lance écarlate Maître de chasse Attaque 11

Vous fondez sur votre ennemi et versez le premier sang, l'arrêtant net pendant un instant.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme + 1
Condition : vous devez attaquer avec une lance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Préparation à la charge Maître de chasse Utilitaire 12

Vous abaissez la pointe de votre lance et la maintenez entre vous et vos adversaires : quiconque tente de vous charger devra en payer le prix.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps avec une lance au prix d'une réaction immédiate contre tout ennemi qui se déplace dans un espace qui vous est adjacent à son tour de jeu. Si vous touchez avec cette attaque, vous réussissez un coup critique.

Lance perforante Maître de chasse Attaque 20

Votre lance embroche votre proie, la clouant sur place.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lance.
Cible : votre proie
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. À votre tour de jeu suivant, vous pouvez utiliser à nouveau ce pouvoir contre la cible.
Échec : demi-dégâts.

CHRIS SEAMAN

Tigre des neiges

« La mort arrive et elle a deux crocs d'acier. Les tigres des neiges viennent pour toi ! »

Prérequis : rôdeur

Vous avez étudié les coutumes des barbares tigres des neiges des forêts glaciales. Vous avez peut-être des parents issus de ce clan, à moins que vous n'ayez gagné leur respect lors d'un séjour parmi eux, ou en tant qu'enfant adoptif élevé par la tribu. Il se peut également que vous soyez devenu l'ami d'un voyageur du clan qui vous a enseigné les talents de forestier et le style de combat de ce peuple farouche. Vous pouvez même être un ennemi de ces barbares qui a appris à imiter leur style de combat débridé. Quelle que soit la façon dont vous avez appris leurs coutumes, votre savoir fait de vous un guerrier d'une rare férocité.

Comme vos semblables barbares, vous ne voyez guère de raison d'utiliser une arme plus grande qu'une dague. Selon vous, les armures et armes lourdes sont réservées aux impotents : le vrai guerrier se mesure à sa force et à sa brutalité sauvage. Si vous ne pouvez vaincre l'ennemi avec une dague, pourquoi auriez-vous plus de chances avec un morceau d'acier plus gros ? Les prédateurs des pays du nord (ours, tigres, loups et griffons) n'ont rien d'autre que leurs crocs et leurs griffes, et pourtant rares sont les humains capables de rivaliser en puissance avec ces créatures redoutables.

Maître de la toundra et de la taïga, des glaciers et du permafrost, vous pouvez être un pillard aux mains rouges de sang ou un noble pourfendeur de monstres. Quelle que soit la voie que vous aurez choisi d'emprunter, vous le ferez sans connaître la peur, car vous avez gagné à la dure le respect des guerriers des tigres des neiges.

EVA WIDERMANN

Aptitudes de tigre des neiges

Action du tigre des neiges (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre avant ou après cette action supplémentaire.

Guerrier griffu (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts des attaques d'arme utilisant une dague, un katar ou un kukri. Ce bonus passe à +4 au niveau 21.

Coureur de la toundra (niveau 16) : vous bénéficiez d'une résistance au froid 10 et ignorez le terrain difficile quand il s'agit de neige, de glace ou de toundra. Le nombre de récupérations dont vous disposez augmente de 2.

Exploits de tigre des neiges

Bond du tigre Tigre des neiges Attaque 11

Vous vous jetez sur l'ennemi en levant vos couteaux et vous le jetez à terre avant de lui tomber dessus en lui portant un coup mortel.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux lames légères.
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre Vigueur (arme principale)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et votre cible se retrouve à terre. Vous pouvez vous retrouver à terre et effectuer une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Force contre CA (arme secondaire)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Résolution inébranlable Tigre des neiges Utilitaire 12

Les coups que vous porte l'ennemi renforcent votre résolution.

Rencontre ✦ guérison, martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous touche.
Effet : vous pouvez dépenser une récupération pour regagner des points de vie, ou dépenser une récupération sans regagner de points de vie mais en effectuant un jet de sauvegarde avec un bonus de +2.

Frénésie tranchante Tigre des neiges Attaque 20

Vous plongez au milieu des adversaires en donnant des coups de lame tous azimuts. La vivacité et la férocité de cette attaque terrifient les ennemis qui en réchappent.

Quotidien ✦ arme, martiale, terreur
Action simple **Proximité** explosion 2
Condition : vous devez attaquer avec deux lames légères.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
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, chaque cible que vous touchez subit aux jets d'attaque un malus égal au nombre de cibles que vous touchez à l'aide de ce pouvoir.

CHAPITRE 4

VOLEUR

« Tu peux toujours t'époumoner avec tes histoires d'honneur, mon gars, mais tout ce qui compte, c'est d'en sortir vainqueur. Quand c'est fini et que tu respires plus, c'est pas bon signe. »

LE VOLEUR est une canaille qui n'hésitera pas à recourir aux tactiques déshonorantes et à la tromperie pour vaincre l'ennemi. Vous êtes peut-être un tueur qui se tapit dans les ténèbres en attendant le meilleur moment pour frapper. À moins que vous ne préfériez déconcerter l'adversaire par vos menaces et vos paroles blessantes, avant de mettre à exécution vos cruelles promesses.

Vous savez souvent déceler les faiblesses de l'ennemi. Les voleurs se distinguent des autres aventuriers par leur capacité à exploiter les occasions qui se présentent à eux et les vulnérabilités de leurs adversaires. Vous profitez des moments où l'ennemi se concentre sur un protecteur, ou bien vous restez caché jusqu'à ce que l'on baisse la garde. Quand l'occasion se présente enfin, vous éliminez les imprudents d'un rapide coup de surin ou d'un carreau savamment décoché.

Ce chapitre élargit l'éventail de choix dont dispose la classe de voleur. Il y ajoute de nouveaux pouvoirs pour les options de création présentées dans le *Manuel des Joueurs* et dans *L'Art de la Guerre*. Vous y trouverez les rubriques suivantes.

- **Nouvelle option de création :** pour ceux qui préfèrent se tapir en marge du combat, le voleur des ombres surgit de nulle part et disparaît aussitôt après avoir frappé.
- **Nouvelles aptitudes de classe :** l'aptitude de classe de furtivité offre de nouvelles possibilités tactiques à votre voleur. En outre, vous découvrirez une aptitude de classe faisant de vous un spécialiste des arbalètes ou des frondes.
- **Nouveaux pouvoirs :** avec près de cent nouveaux pouvoirs, ce chapitre a de quoi satisfaire tous les genres de voleurs, des fourbes aux voltigeurs, en passant par les coupe-jarrets et les brutaux. De nombreux pouvoirs peuvent agrémenter l'option de voleur des ombres.
- **Nouvelles voies parangoniques :** huit nouvelles voies parangoniques permettent de personnaliser vos capacités de voleur, notamment la cape rouge, le sicaire émérite et le touche-à-tout.

ADAM GILLESPIE

NOUVELLE OPTION DE CRÉATION

Le *Manuel des Joueurs* présentait le voleur brutal et le voleur fourbe, tandis que *L'Art de la Guerre* fournissait le voleur voltigeur et le voleur coupe-jarret. Ce chapitre vient ajouter le voleur des ombres, une option de création pour les voleurs qui frappent tout en restant dissimulés.

Voleur des ombres

Alors que vos alliés chargent dans le tas, vous restez en retrait et vous mettez à couvert. Les épées s'agitent et les sorts détonent, tandis que vous choisissez soigneusement votre cible, ajustez votre tir et décochez. L'ennemi vacille sous votre coup meurtrier et vous avez disparu depuis belle lurette quand il se décide à vous chercher. La mort s'abat depuis votre arbalète ou votre fronde, harcelant l'ennemi de toutes parts. Vous canardez l'adversaire de projectiles et apportez votre soutien à vos alliés sans risquer votre peau.

Les voleurs des ombres recourent aux pouvoirs qui parfont leur camouflage et leurs abris, ceux qu'ils peuvent utiliser à distance, même s'ils ne négligent pas le corps à corps. Tous les pouvoirs qui permettent de se déplacer dans le cadre d'une attaque constituent d'excellents choix, car ils facilitent la dissimulation par l'intermédiaire de l'aptitude de classe de furtivité.

Nouvelles aptitudes de classe

Vous pouvez choisir les aptitudes de classe suivantes au lieu de celles d'une autre option de création, comme celles du *Manuel des Joueurs* ou de *L'Art de la Guerre*. Toutefois, vous n'êtes pas obligé de prendre l'option de création de voleur des ombres pour choisir ces aptitudes de classe.

Tactique du roublard

Lorsque vient le moment de choisir votre tactique du roublard, vous pouvez vous tourner vers celle qui suit.

Furtivité : vous ne subissez pas de malus aux tests de Discrétion lorsque vous vous déplacez de plus de 2 cases, et celui qui vous est imposé en cas de course est de -5 au lieu de -10.

Si vous terminez une action de mouvement à au moins 3 cases de votre point de départ, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher à condition de disposer d'un camouflage ou d'un abri, sans tenir compte cependant de l'abri que vous confèrent vos alliés.

Tireur d'élite

Cette aptitude de classe remplace armes du voleur.

Tireur d'élite : vous avez le choix entre les arbalètes et les frondes. Quand vous attaquez avec une arme du groupe choisi, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

Vous gagnez Tir lointain (cf. *MdJ* 201) en tant que talent supplémentaire, même si vous ne remplissez pas les prérequis.

Options suggérées

Comme pour les autres options de création, la Dextérité est votre valeur de caractéristique la plus importante, car elle améliore la précision et la puissance de vos attaques à distance. Les pouvoirs de l'option de création tirent également avantage de l'Intelligence, qui mérite donc d'être votre deuxième valeur la plus élevée. Si vous projetez de prendre des pouvoirs associés à l'option de voleur brutal, la Force devrait être votre choix tertiaire, sans quoi le Charisme s'impose.

Aptitudes de classe suggérées : furtivité*, tireur d'élite*

Talent suggéré : Pieds prestes*

Compétences suggérées : Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Exploration, Larcin, Perception

Pouvoirs à volonté suggérés : *entaille du crépuscule**, *frappe perforante*

Pouvoir de rencontre suggéré : *tir de diversion**

Pouvoir quotidien suggéré : *tir épouvantail**

* Nouvelle option présentée dans cet ouvrage.

GUILDES DE VOLEURS

Les guildes de voleurs constituent un excellent moyen d'impliquer les personnages de cette classe dans les intrigues urbaines. Les membres de ces organisations se regroupent habituellement par profession, comme assassins, artificiers ou voleurs à la tire. Les guildes se caractérisent souvent par le style de combat de leurs membres ou autres particularités dominantes. Il est peut-être plus facile de représenter ces divisions en termes d'options de création. Les différentes guildes recourent à des styles de combat qui rappellent ceux des options de création de voleur, comme brute des bas-fonds ou esthète de l'esquive.

On peut aussi catégoriser les guildes en fonction de leurs styles de bataille. Plusieurs des styles de bataille de ce livre sont adaptés aux voleurs, notamment ceux de la cape rouge, du coureur forestier, de la lame de minuit, des mille dards, du tir silencieux et du tonnerre de la montagne (pour l'option de création de coupe-jarret).

Les adeptes du style des mille dards sont des mercenaires qui brandissent leurs arcs pour maîtriser les foules. Leurs guildes travaillent de concert avec les autorités urbaines ou de puissants marchands. Les coureurs forestiers sont des bandits des bois ou des gardes qui escortent des convois illicites en transit sur des terres sauvages rivales. La lame de minuit est issue de Gisombre et des guildes associées à ce style qui émergent çà et là ont également leurs racines dans ce plan. Leurs membres évoluent par paires et recourent abondamment aux tactiques d'équipe. Les guildes du tonnerre de la montagne veillent à l'application des lois de ceux qui les emploient, sans hésiter à casser une jambe ou deux pour se faire respecter. La cape rouge est plus un mode de vie qu'une guilde ; ses adeptes se distinguent par leurs vêtements écarlates. Ils travaillent au sein de guildes durant la journée et courent sur les toits quand survient la nuit. Les tireurs silencieux rejoignent les guildes d'assassins et recourent à la discrétion et aux attaques à distance pour tuer leurs victimes désignées.

Discrétion

Les règles de Discrétion suivantes remplacent celles de la page 184 du *Manuel des Joueurs*. Elles ont d'abord fait leur apparition dans le *Manuel des Joueurs 2* et sont rappelées ici pour plus de commodité.

Discrétion : à la fin d'une action de mouvement.

- **Test opposé :** Discrétion contre Perception passive. Si plusieurs ennemis sont présents, votre test de Discrétion est opposé au test de Perception passive de chaque ennemi. Si vous vous déplacez de plus de 2 cases au cours de l'action de mouvement, vous subissez un malus de -5 au test de Discrétion. Si vous courez, ce malus est de -10.
- **Se cacher :** vous ne pouvez effectuer un test de Discrétion contre un ennemi que si vous disposez d'un abri supérieur ou d'un camouflage total contre celui-ci, ou encore si vous n'êtes pas dans sa ligne de mire. En dehors du combat, le MD peut vous laisser effectuer un test de Discrétion contre un ennemi distrait, même si vous ne disposez pas d'un abri supérieur ou d'un camouflage total et êtes dans la ligne de mire de l'ennemi. L'ennemi distrait est peut-être concentré sur autre chose, ce qui vous permet de vous cacher.
- **Réussite :** vous êtes caché, ce qui signifie que vous êtes silencieux et invisible pour l'ennemi (cf. *Camouflage* et *Frapper ce que l'on ne voit pas, MdJ* 281).
- **Échec :** vous pouvez essayer à nouveau à la fin d'une autre action de mouvement.
- **Rester caché :** vous restez caché tant que vous remplissez ces conditions :

  Rester hors de vue : si vous ne disposez plus d'un abri ou camouflage contre un ennemi, vous n'êtes plus caché vis-à-vis de lui. Vous n'avez pas besoin d'un abri supérieur, d'un camouflage total ou d'être en dehors de sa ligne de mire, mais vous avez besoin d'un minimum d'abri ou de camouflage pour rester caché. Vous ne pouvez pas profiter d'une autre créature comme abri pour rester caché.

  Rester silencieux : si vous ne vous limitez pas à de simples murmures ou attirez l'attention, vous ne restez pas caché vis-à-vis des ennemis qui peuvent vous entendre.

  Rester immobile : si vous vous déplacez de plus de 2 cases au cours d'une action, vous devez effectuer un nouveau test de Discrétion assorti d'un malus de -5. Si vous courez, ce malus est de -10. Si le test de Perception passive d'un ennemi est supérieur au résultat de votre test, vous ne restez pas caché vis-à-vis de lui.

  Ne pas attaquer : si vous attaquez, vous n'êtes plus caché.
- **Ne pas rester caché :** si vous entreprenez une action qui vous empêche de rester caché, vous conservez les avantages d'être caché jusqu'à ce que l'action soit résolue. Vous ne pouvez pas vous cacher dans le cadre de la même action.
- **Activité ennemie :** un ennemi peut tenter de vous trouver à son tour de jeu. S'il effectue un test de Perception active et obtient un résultat supérieur à celui de votre test de Discrétion (n'effectuez pas de nouveau test), vous n'êtes plus caché vis-à-vis de lui. Par ailleurs, si un ennemi tente d'entrer dans votre espace, vous n'êtes plus caché vis-à-vis de lui.

NOUVEAUX POUVOIRS

Les voleurs recourent à une combinaison de ruse, de chance et d'audace pour vaincre l'ennemi. Les pouvoirs suivants élargissent leur arsenal de nouvelles perspectives. Outre les pouvoirs conçus spécialement pour le voleur des ombres, ce chapitre en propose d'autres pour les options de création du *Manuel des Joueurs* et de *L'Art de la Guerre*.

Exploits à volonté de niveau 1

Entaille du crépuscule — Voleur Attaque 1

Des ombres vous surgissez, et par les ombres vous vous esquivez.

À volonté ✦ 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 : 1[A] dégâts.
Niveau 21 : 2[A] dégâts.
Effet : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence, et vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.

Frappe acrobatique — Voleur Attaque 1

Vous attaquez en vous contorsionnant, ce qui a le don de troubler l'adversaire.

À volonté ✦ 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 : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si vous êtes étreint, vous vous dégagez.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : vous vous décalez de 1 case avant ou après l'attaque.

Tir de préparation — Voleur Attaque 1

Vous feintez et entamez la cible, dont la gaucherie soudaine favorise l'attaque à venir, encore plus meurtrière.

À volonté ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : modificateur de Dextérité + modificateur d'Intelligence dégâts, et la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Niveau 21 : 5 + modificateur de Dextérité + modificateur d'Intelligence dégâts.

MOT-CLÉ 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 malus de -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.

VOLEURS MULTICLASSÉS

En tant que voleur, votre personnage dispose d'un grand nombre de compétences et se montre très polyvalent. Le multiclassage est un choix intéressant pour un voleur, certaines combinaisons s'imposant davantage que d'autres. Voici quelques-unes des classes les plus intéressantes pour un voleur.

Guerrier : si vous choisissez l'option de création de brute des bas-fonds ou de ruffian impitoyable, votre personnage est doté d'une Force assez élevée pour effectuer de bonnes attaques de guerrier. Il peut alors facilement devenir un combattant en armure légère comme un mercenaire ou un soldat de métier. Les pouvoirs de guerrier sont intéressants sur le plan défensif ou pour étayer un groupe en mal de protecteurs.

Magicien : même s'il n'est pas facile à gérer, le modèle du voleur arcanique présente bien des attraits. Bien que la classe de voleur n'exige pas une Intelligence élevée, vous pouvez opter pour l'option de voleur des ombres pour profiter d'un personnage plus rusé que la moyenne. Il peut se cantonner aux ombres tout en recourant à ses exploits comme à ses sorts. Vous pouvez vous consacrer aux pouvoirs d'illusion et de charme pour renforcer votre image mystérieuse et furtive. Les sorts qui contrôlent le champ de bataille peuvent garder l'ennemi à l'écart et vous mettre à l'abri tandis que vous effectuez des attaques à distance. L'éladrin est un choix racial qui s'impose pour cette combinaison, en raison de sa mobilité et de ses bonus de caractéristique.

Paladin : de toutes les possibilités de multiclassage pour le voleur, le paladin peut paraître comme la plus étrange. Les paladins ont une réputation de bienfaiteurs vertueux, certes, mais votre personnage n'est pas tenu de coller à ce stéréotype. Un paladin peut vénérer une divinité, notamment un dieu révéré par les voleurs. Si vous avez choisi l'une des options de création de voleur qui prend la Force ou le Charisme comme valeur de caractéristique secondaire, vous disposez d'un bon atout pour les attaques de paladin. Les halfelins et les drows font d'excellents personnages de ce type. Tant que votre aventurier dispose d'une bonne Dextérité et d'une Force ou d'un Charisme décent en valeur secondaire, la combinaison paraît tout à fait viable.

Rôdeur : la classe de rôdeur apparaît comme un choix naturel pour les voleurs multiclassés. Les deux classes ont la Dextérité comme valeur de caractéristique principale. Si votre voleur recourt à l'option de création de coupe-jarret, vous pouvez préférer les pouvoirs d'attaque à deux armes du rôdeur qui comptent sur la Force comme valeur de caractéristique pour leurs attaques. L'aptitude de classe de traque du rôdeur permet à votre voleur d'infliger de gros dégâts dès les premiers niveaux. L'elfe est un excellent choix racial en raison de ses bonus de caractéristique et de sa mobilité.

Sorcier : si votre voleur a le Charisme comme valeur de caractéristique secondaire, un multiclassage en sorcier ajoute des pouvoirs arcaniques à distance à son répertoire. Les pactes ténébreux et féerique sont les plus adaptés et sont féconds en idées d'interprétation. La nature sombre et insondable de ces pactes colle parfaitement à un voleur au passé mystérieux. Vous pouvez choisir des pouvoirs de sorcier qui offrent l'invisibilité pour faciliter le recours à la compétence Discrétion et aux attaques sournoises. Les halfelins et les drows sont les choix raciaux de prédilection pour cette combinaison en raison de leurs valeurs de caractéristique, tandis que les éladrins, les gnomes et les changelins sont également des solutions viables.

VINCENT DUTRAIT

Exploits de rencontre de niveau 1

D'une lame deux coups — Voleur Attaque 1

Vous plantez votre lame dans le dos d'un adversaire, puis la plongez dans le poitrail d'un autre.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] dégâts. Si vous touchez les deux cibles, vous pouvez infliger vos dégâts d'attaque sournoise à chaque cible au lieu d'une seule.

Frappe d'ombre — Voleur Attaque 1

Vous surgissez des ténèbres pour asséner un coup rapide, juste avant de vous replonger dans les ombres.

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. Si vous êtes caché au moment de l'attaque, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour le rester après l'attaque.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Pierre qui saute — Voleur Attaque 1

Votre pierre de fronde ricoche sur la première cible pour s'écraser sur une autre.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une fronde.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature située dans un rayon de 10 cases de la cible principale
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Réussite : modificateur de Dextérité dégâts, et la cible secondaire est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Furtivité : l'attaque secondaire inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Tir de diversion — Voleur Attaque 1

Votre assaut monopolise l'attention de votre ennemi, le temps d'offrir une ouverture à votre allié.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Furtivité : si vous êtes caché au moment de l'attaque, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour le rester, à condition de disposer d'un abri supérieur ou d'un camouflage total.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible confère un avantage de combat à l'un de vos alliés qui lui sont adjacents.

Tour de lame de l'acrobate — Voleur Attaque 1

Vous vous lancez dans une démonstration de pirouettes de lames, puis le spectacle se mue en attaque meurtrière.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Proximité** explosion 1
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
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.
Effet : après l'attaque, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal au nombre d'ennemis que vous touchez avec cette attaque. Durant ce décalage, vous pouvez traverser les cases occupées par des ennemis que vous touchez avec cette attaque.

Exploits quotidiens de niveau 1

Bond de la lame tournoyante — Voleur Attaque 1

Vous bondissez pour atterrir sur votre adversaire. Vous assénez un coup de lame et repartez d'un saut.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Effet : vous pouvez vous décaler de votre VD avant ou après l'attaque.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Harcèlement martial — Voleur Attaque 1

Votre attaque réduit les chairs en lambeaux, mais aussi la vaillance de l'adversaire désormais tremblotant.

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.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vos attaques de corps à corps s'accompagnent du mot-clé désarçonnant.

Menace crépusculaire — Voleur Attaque 1

Votre assaut submerge votre adversaire, qui défaille et détourne le regard tandis que vous continuez de le malmener.

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 : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible considère que vous disposez d'un camouflage (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible considère que vous disposez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir épouvantail — Voleur Attaque 1

Les ennemis fuient la cible de votre assaut, craignant de devenir votre prochaine victime.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **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.
Échec : vous ne dépensez pas ce pouvoir si vous étiez caché vis-à-vis de votre cible au moment de l'attaque.
Effet : chaque ennemi adjacent à la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule). En outre, chaque ennemi adjacent à la cible est poussé de 1 case par rapport à elle.

Exploits utilitaires de niveau 2

Bras long et aiguisé — Voleur Utilitaire 2

Vous ajustez votre visée et les muscles de vos bras se crispent, avant de lancer votre dague vers un ennemi lointain.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que ce pouvoir persiste, chaque fois que vous effectuez une attaque à distance avec une arme de jet ou une fronde, vous doublez la portée normale et la portée longue correspondantes.

Cape du prédateur — Voleur Utilitaire 2

Vous tirez plus que parti de l'obstacle ou des ombres qui vous masquent.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses, à condition de disposer d'un camouflage ou d'un abri.

Dans la plaie — Voleur Utilitaire 2

Vous exercez une torsion sur votre arme et ajustez votre visée, blessant encore davantage votre ennemi.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : votre attaque met un ennemi en péril ou réussit un coup critique contre un ennemi.
Effet : l'attaque en question inflige à l'ennemi des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Foulée rusée — Voleur Utilitaire 2

Vous évitez les obstacles et prenez au plus court vers votre destination, ce qui vous confère une vélocité presque surnaturelle.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que ce pouvoir persiste, vous bénéficiez à votre VD d'un bonus de pouvoir égal à la moitié de votre modificateur d'Intelligence.

Volte-face mystificatrice — Voleur Utilitaire 2

D'une volte-face de derrière les fagots, vous surprenez vos ennemis.

À volonté ✦ martiale
Action de mouvement **Proximité** explosion 1
Cible : vous et un allié pris dans l'explosion
Effet : les cibles échangent leurs places.

Exploits de rencontre de niveau 3

Assaut de la lame bondissante — Voleur Attaque 3

Vous assénez un coup de pied violent en plein visage de l'ennemi, qui se retrouve à terre. Vous plongez aussitôt votre lame dans un organe vital.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Esthète de l'esquive : si vous utilisez ce pouvoir dans le cadre d'une charge, vous pouvez viser les Réflexes au lieu de la CA.
Effet : la cible se retrouve à terre.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Comme une crêpe — Voleur Attaque 3

Votre pierre de fronde fond sur un ennemi qu'elle renverse avec fracas.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une fronde.
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.
Furtivité : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

De ma part — Voleur Attaque 3

L'ennemi recule devant votre lame effrénée et frappe malencontreusement un de ses alliés.

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. Vous poussez la cible de 1 case, et après l'avoir poussée, chaque ennemi qui lui est adjacent subit 3 dégâts.
Brute des bas-fonds : chaque ennemi subit en fait des dégâts égaux à 2 + votre modificateur de Force.

Frappe de l'esprit follet — Voleur Attaque 3

Vous filez d'ombre en ombre, sans oublier de sévir chaque fois.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 3 cases.
Furtivité : après vous être décalé, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Vous vous décalez de 3 cases.
Furtivité : après vous être décalé, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.

Frappe de manœuvre — Voleur Attaque 3

Vous esquivez un coup sur le côté tout en poussant avec votre arme pour obliger votre adversaire à reculer, sous peine de connaître une contre-attaque dévastatrice.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. Si vous faites glisser la cible, elle confère un avantage de combat à un allié que vous voyez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si vous ne faites pas glisser la cible, elle vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Roulade d'ombre et d'acier — Voleur Attaque 3

Vous roulez d'ombre en ombre en vous frayant un passage dans les rangs ennemis au fil de la lame.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de votre VD, et vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA. Si vous êtes caché au moment d'attaquer, vous le restez après l'attaque.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Furtivité : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Tour de la brute — Voleur Attaque 3

Vous créez une ouverture qui donne une fausse impression de sécurité à l'ennemi. Alors, vous libérez une attaque dévastatrice.

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. Cette attaque provoque une attaque d'opportunité de la part de la cible. Si elle la rate, vous visez la plus faible de ses défenses entre CA et Réflexes.
Ruffian impitoyable : si la cible vous rate ou n'effectue pas l'attaque d'opportunité, vous pouvez viser la plus faible de ses défenses entre CA, Vigueur et Réflexes.
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Exploits quotidiens de niveau 5

Assaut de pénombre — Voleur Attaque 5

Les ombres voilent vos mouvements, ce qui vous permet de changer furtivement de position pour administrer une attaque féroce.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Effet : si vous êtes caché vis-à-vis de la cible, vous pouvez vous décaler avant l'attaque d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence. Vous restez caché pendant tout ce déplacement.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.
Furtivité : après vous être décalé, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.
Échec : demi-dégâts.

Clopin-clopant — Voleur Attaque 5

Vous assénez une attaque violente à votre adversaire, qui en est réduit à ramper.

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 CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : la cible se retrouve à terre. La cible ne peut pas se relever (sauvegarde annule).

Dans les yeux — Voleur Attaque 5

Vous frappez l'ennemi en plein visage pour tenter de l'aveugler. Si vous ratez, la créature ferait bien de vous localiser avant que vous ne répétiez l'attaque.

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, puis la cible est aveuglée et ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet secondaire : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous infligez des dégâts à la cible, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque et ne peut pas se décaler jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : si vous étiez caché vis-à-vis de la cible avant l'attaque, vous ne dépensez pas ce pouvoir.

Effusion de sang — Voleur Attaque 5

Vous tranchez une artère de votre adversaire, qui se met à se vider de son sang.

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 Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et des dégâts continus égaux aux dégâts d'attaque sournoise infligés avec cette attaque (sauvegarde annule).
Effet : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Jeu de quilles — Voleur Attaque 5

Vous foncez sur votre adversaire, qui est projeté sur l'un de ses alliés.

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 : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : vous faites glisser la cible de 5 cases jusqu'à une case adjacente à un ou plusieurs de ses alliés. La cible se retrouve à terre, ainsi que chacun de ses alliés adjacents.

Singerie funeste — Voleur Attaque 5

Vous reproduisez les mouvements de votre adversaire, qui se met à douter de lui-même.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit un malus de -3 à toutes les défenses contre vos attaques jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus de -3 à toutes les défenses contre vos attaques (sauvegarde annule).

Exploits utilitaires de niveau 6

Angle mort improvisé — Voleur Utilitaire 6

Vous tirez profit de l'angle mort de votre ennemi pour vous assurer qu'il ne vous touchera pas.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous disposez d'un camouflage contre un ennemi que vous voyez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Feinte idéale — Voleur Utilitaire 6

Votre feinte surprend tout le monde.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 1
Prérequis : vous devez être formé en Bluff.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Effet : chaque cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Horrible fin — Voleur Utilitaire 6

Votre démonstration de violence sanglante déstabilise les proches ennemis.

Quotidien ✦ martiale, terreur
Action libre **Proximité** explosion 5
Prérequis : vous devez être formé en Intimidation.
Déclencheur : avec une attaque de corps à corps, vous réussissez un coup critique contre un ennemi ou réduisez un ennemi à 0 point de vie.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : chaque cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits de rencontre de niveau 7

Bris de fémur — Voleur Attaque 7

Vous assénez un rude coup à un membre de l'ennemi, qui se tord de douleur.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible se déplace d'au moins 2 cases à son tour de jeu suivant, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.
Brute des bas-fonds ou ruffian impitoyable : les dégâts subis par la cible pour son déplacement sont égaux à votre modificateur de Force + votre modificateur de Dextérité.

Comme son ombre — Voleur Attaque 7

Vous surgissez de l'ombre de votre adversaire déconcerté par votre apparition éclair.

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, et jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible vous confère un abri supérieur tant que vous lui êtes adjacent.
Effet : vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.
Furtivité : vous bénéficiez au test de Discrétion d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence.

Double chute — Voleur Attaque 7

Vous maniez votre arme d'une main preste pour tenter de terrasser deux ennemis d'un coup.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Esthète de l'esquive : vous vous décalez de 2 cases.

Crime

Les voleurs se retrouvent parfois impliqués dans des activités illégales. La classe a automatiquement accès à Larcin, une compétence qui permet au personnage de faire les poches, de crocheter les serrures et de désamorcer les pièges. Les voleurs ont également accès à Discrétion, qui les aide à atteindre sans se faire voir des lieux où ils ne sont pas censés être. Même quand un voleur se concentre sur d'autres aspects de la classe, les capacités conférées par Larcin et Discrétion lui offrent un ensemble parfaitement adapté aux activités criminelles.

Les aventuriers qui arrivent dans une nouvelle contrée ne sont pas forcément au fait des lois locales. En revanche, il y a fort à parier qu'ils connaissent le droit de leur région d'origine. Ils sont censés savoir à quels châtiments ils s'exposent : mutilations, exécution, emprisonnement, esclavage et autres. Certaines sociétés sont gérées par une bureaucratie complexe avec des lois très codifiées. D'autres limitent les règles et sont assujetties aux caprices du seigneur local ou des bandits dominants. Les personnages peuvent avoir affaire à des hors-la-loi ou des tyrans, aussi bien comme complices que comme ennemis. Le droit d'une société ou son absence peut servir d'excellent vecteur pour impliquer des personnages corrompus, mais aussi ceux qui obéissent à des principes.

Embuscade du tueur — Voleur Attaque 7

Votre ennemi ne vous repère que trop tard ; quand vous lui avez laissé une belle plaie en souvenir.

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 vis-à-vis de laquelle vous êtes caché
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Vous vous décalez de 1 case.
Furtivité : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence, et vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.

Lame-rivet — Voleur Attaque 7

Vous plantez votre arme dans le pied de votre adversaire, qui se retrouve cloué sur place.

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, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir douloureux — Voleur Attaque 7

Vous frappez votre adversaire en pleine tempe, et il titube d'agonie.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Furtivité : la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 9

Assaut aérien — Voleur Attaque 9

Vous vous jetez sur l'adversaire en affichant toute votre aisance aérienne. La créature vous regarde stupéfaite, jusqu'à ce que vous fichiez votre arme dans ses chairs.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Effet : avant l'attaque, vous pouvez vous déplacer de votre VD et effectuer un test d'Athlétisme pour sauter en bénéficiant d'un bonus de +10. Vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité durant le saut.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes. La cible vous confère un avantage de combat pour l'attaque si vous avez sauté d'au moins 3 cases avant l'attaque.
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Assaut déroutant — Voleur Attaque 9

Vous surgissez de l'obscurité et assénez un coup qui déséquilibre l'adversaire. Vous vous retranchez aussitôt dans les ombres.

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 vis-à-vis de laquelle vous êtes caché
Attaque : Dextérité contre CA
Furtivité : si vous disposez d'un camouflage total ou d'un abri supérieur, vous restez caché après l'attaque.
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases. La cible subit une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.

Voleurs traditionnels

Le voleur est un cogneur très recherché, et à juste titre. Il s'adapte à une grande variété de situations, qu'il s'agisse d'affronter des démons ou désamorcer des pièges, ce qui fait de lui un atout pour tout groupe d'aventuriers. Si les voleurs ont bien des avantages, votre choix de race peut rendre votre personnage encore plus efficace.

Voleurs demi-orques : bien que les demi-orques fassent d'excellents barbares et guerriers, la race produit également de bons voleurs brutaux. Force et Dextérité sont des caractéristiques primordiales pour cette option de création, et le demi-orque dispose de bonus dans les deux. Une Force élevée lui permet de vraiment faire mal avec ses attaques sournoises, avant même d'appliquer un éventuel talent de Surineur. Le demi-orque peut foncer sur l'adversaire au début du combat, profitant de son modificateur d'initiative et de sa VD accrue en charge.

Voleurs drows : les drows (cf. page 8 du *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*,) disposent de bonus en Dextérité et en Charisme, et ils ont des bonus raciaux en Intimidation et en Discrétion. Ces bonus les prédestinent à l'option de création de voleur de coupe-jarret. Le drow est également adapté au voleur fourbe et au voleur voltigeur. Son principal atout est le trait racial lolthaïque. Les deux pouvoirs qu'il confère (*chape d'obscurité* et *noirfeu*) vous permettent de provoquer des avantages de combat, même si la *chape d'obscurité* reste le meilleur choix puisque vous n'avez pas besoin d'effectuer de jet d'attaque pour en profiter et qu'elle ne facilite pas la tâche des ennemis qui vous visent.

Voleurs gnomes : le gnome est un excellent choix pour un voleur des ombres, en raison de ses bonus en Charisme et en Intelligence. Les gnomes ont le chic pour ne pas se faire repérer par l'ennemi, grâce à leur bonus racial aux tests de Discrétion associé au trait racial discrétion réactive. Même quand un gnome est acculé, il peut utiliser *effacement* avant d'attaquer avec un avantage de combat à son tour de jeu suivant. Ces traits associés à l'aptitude de classe de furtivité font que les voleurs gnomes sont passés maîtres dans l'art d'éliminer l'ennemi avant qu'il ait le temps de réagir.

Voleurs halfelins : peu de combinaisons sont plus emblématiques que le voleur halfelin. La race engendre les meilleurs voleurs fourbes. Les halfelins disposent de bonus en Dextérité et en Charisme, deux caractéristiques idéales pour l'option de création. Grâce à sa CA accrue contre les attaques d'opportunité et son pouvoir *deuxième chance*, le halfelin peut sillonner impunément le champ de bataille.

Cent poignards — Voleur Attaque 9

Votre lame déferle sur votre adversaire, encore et encore.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : effectuez deux fois l'attaque secondaire suivante contre la cible.
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Réussite : modificateur de Dextérité dégâts.

Pluie meurtrière — Voleur Attaque 9

Depuis les ombres, vous faites pleuvoir la mort chez l'ennemi par un déluge d'attaques.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** 5
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : chaque ennemi vis-à-vis duquel vous êtes caché
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Un bien pour un mal — Voleur Attaque 9

Vous faites un pas de côté tandis que votre ennemi cherche à vous frapper. Alors, vous glissez votre lame à l'endroit le plus vulnérable.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Déclencheur : un ennemi adjacent vous touche avec une attaque de corps à corps.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de +4 à toutes les défenses contre l'attaque. L'ennemi en question vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la cible se retrouve à terre.

VOLEURS MORAUX

Tous les « voleurs » ne sont pas des malandrins. Certains sont animés de nobles intentions, mais il se trouve qu'ils maîtrisent des compétences qu'ils pourraient employer pour leur gain personnel. Larcin peut servir à explorer des ruines ou à exhumer des trésors perdus. Discrétion peut être utilisée pour découvrir les secrets de l'ennemi et éviter le combat et les bains de sang.

La voie du voleur noble peut s'avérer ardue, mais elle n'est pas impraticable. Ces personnages ont leur place au sein d'une civilisation loyale. Être voleur correspond davantage à une existence en marge de la société qu'à un ensemble donné de compétences. Les voleurs peuvent être des experts auxquels les nobles font appel en cas de crise. Ils profitent de leurs contacts pour étouffer un scandale ou pour espionner. Ils peuvent participer à des activités commerciales plus ou moins légales, travailler comme espions militaires ou éclaireurs de patrouille. La nuit, ils peuvent même se déployer pour réprimer certaines menaces.

EXPLOITS UTILITAIRES DE NIVEAU 10

Pari risqué — Voleur Utilitaire 10

La prise de risque vous donne l'ouverture dont vous avez besoin pour achever le combat.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui vous attaque vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de la rencontre.

Sacrifice funeste — Voleur Utilitaire 10

Votre menace pousse votre adversaire à attaquer. Si vous survivez, il le paiera cher.

Quotidien ✦ martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** contact
Déclencheur : un allié qui vous est adjacent est touché par une attaque de corps à corps d'un ennemi.
Cible : l'allié en question
Effet : vous et la cible échangez vos places. L'attaque vous touche au lieu de la cible. L'ennemi vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de la rencontre. En outre, vos attaques sournoises lui infligent des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence jusqu'à la fin de la rencontre.

EXPLOITS DE RENCONTRE DE NIVEAU 13

Apparition meurtrière — Voleur Attaque 13

Vous sortez des ombres pour asséner une attaque meurtrière. Vous vous retranchez alors dans les ténèbres, comme si vous ne les aviez jamais quittées.

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 vis-à-vis de laquelle vous êtes caché
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour rester caché après l'attaque.
Furtivité : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Cruel souvenir — Voleur Attaque 13

Chaque fois que l'ennemi éprouve la morsure des attaques de vos alliés, il se souvient de la dernière blessure que vous lui avez infligée.

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 déjà un effet accompagné du mot-clé désarçonnant, cette attaque vise les Réflexes au lieu de la CA.
Réussite : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : la cible subit une vulnérabilité aux attaques d'arme égale à votre modificateur de Force jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

VINCENT DUTRAIT

Frappe des ombres dansantes — Voleur Attaque 13

Les ombres semblent tourbillonner tout autour de vous tandis que vos lames lacèrent vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère et être caché.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 1 case tout en restant caché.
Furtivité : ajoutez votre modificateur d'Intelligence au nombre de cases dont vous vous décalez.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Vous vous décalez de 1 case et restez caché durant l'attaque et le décalage.
Furtivité : ajoutez votre modificateur d'Intelligence au nombre de cases dont vous vous décalez.

Projectile voilé — Voleur Attaque 13

Votre arme fend les airs et frappe votre adversaire en pleine tête ; le sang lui masque la vue.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **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. Vous disposez d'un camouflage contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Furtivité : vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.

Tir engourdissant — Voleur Attaque 13

Votre bille de fronde atteint un nerf et votre ennemi titube.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, la cible se retrouve à terre, et elle est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 15

Entaille artérielle — Voleur Attaque 15

Vous entamez l'une des grosses artères de votre adversaire, et le sang se met à gicler.

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 : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et des dégâts continus égaux aux dégâts d'attaque sournoise infligés par cette attaque (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Fuite de bravoure — Voleur Attaque 15

Vous infligez un coup invalidant à un ennemi, ce qui instille la peur chez ses alliés.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, fiable, 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 CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Tant que la cible est ralentie par ce pouvoir, tout ennemi qui lui est adjacent subit un malus de -2 aux jets d'attaque.

Menace des ombres — Voleur Attaque 15

Vous sortez de votre cachette comme un fantôme. Vous frappez votre adversaire qui va s'écraser contre d'autres ennemis.

Quotidien ✦ arme, martiale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible principale : une créature vis-à-vis de laquelle vous êtes caché
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, vous faites glisser la cible principale de 2 cases, et elle est hébétée (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire qui prend la forme d'une explosion de proximité 3.
Cible secondaire : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque secondaire : Dextérité contre Volonté
Réussite : la cible secondaire confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible principale est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Taillade sanglante — Voleur Attaque 15

Votre assaut impitoyable fait agoniser votre adversaire, qui manque soudain de précision dans ses ripostes.

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. La cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Trombe de lames — Voleur Attaque 15

Vous bondissez en tournant autour de votre adversaire pour lui laisser des dizaines d'entailles.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Effet : avant et après l'attaque, déplacez-vous de votre VD. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Exploits utilitaires de niveau 16

Diversion providentielle — Voleur Utilitaire 16

Une explosion éblouit vos adversaires pour vous laisser prendre la poudre d'escampette.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi effectue une attaque de zone ou de proximité contre vous.
Effet : vous vous décalez de votre VD. Vous devez terminer ce décalage dans une case vous conférant un abri, un abri supérieur, un camouflage ou un camouflage total vis-à-vis de l'ennemi en question. Après cela, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.

Maître des ombres — Voleur Utilitaire 16

Vos déplacements prudents et votre positionnement avisé vous soustraient à l'attention de vos ennemis.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher si vous disposez d'un quelconque camouflage ou abri, sauf s'il est fourni par la simple présence d'alliés.

Maître des pièges — Voleur Utilitaire 16

Vous avez appris les secrets des serrures et des pièges, ce qui vous permet de les manipuler à une vitesse extraordinaire.

À volonté ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Larcin.
Effet : vous effectuez un test de Larcin pour crocheter une serrure ou désamorcer un piège.

Tactique infamante — Voleur Utilitaire 16

Vous attaquez et partez vous mettre à l'abri sans demander votre reste.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un jet d'attaque contre un ennemi vis-à-vis duquel vous êtes caché.
Effet : vous restez caché vis-à-vis de cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que vous ne disposiez plus d'un abri supérieur ou d'un camouflage total vis-à-vis de lui.

Exploits de rencontre de niveau 17

Assaut surprise — Voleur Attaque 17

Vous assénez un coup fulgurant à la tête de votre adversaire, surpris par la brutalité de l'attaque.

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 la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Furtivité : la cible est étourdie et non hébétée si vous êtes caché vis-à-vis d'elle lorsque vous effectuez l'attaque.

Argot du milieu

L'histoire de l'argot des voleurs dans le monde réel est un sujet de polémique. Les érudits en font un langage secret employé par les citoyens des classes modestes des villes britanniques du seizième siècle. Quelle qu'en soit l'origine, l'argot du milieu est depuis des décennies un élément-clé de la littérature fantastique et des jeux de rôle. Votre maître du donjon peut établir la règle optionnelle selon laquelle les voleurs (et éventuellement les personnages qui se multiclassent en voleurs) ont accès à l'argot du milieu comme langue supplémentaire. Il peut s'agir d'une langue octroyée directement ou que le personnage peut choisir au niveau 1 ou par l'intermédiaire d'un talent. Le MD peut exiger que les personnages qui intègrent une guilde se plient à une procédure rigoureuse d'initiation avant de pouvoir apprendre ce langage secret.

Dague plongeante — Voleur Attaque 17

Vous bondissez dans les airs pour vous écraser sur votre adversaire et abattre votre lame.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Effet : la cible se retrouve à terre.
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Esthète de l'esquive : si vous chargez la cible, elle est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Douloureuse allusion — Voleur Attaque 17

Vous frappez votre adversaire, pour bien lui rappeler qu'il le paiera cher s'il s'avise de s'en reprendre à votre bande.

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 : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Si la cible rate une attaque avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez au prix d'une action d'opportunité lui porter une attaque de base de corps à corps ou à distance jouissant d'un avantage de combat.
Ruffian impitoyable : si vous touchez avec l'attaque de base, la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pierre dans le caillou — Voleur Attaque 17

Votre bille de fronde vient cogner la tête de votre cible, qui a du mal à rester debout.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Furtivité : si la cible se déplace ou attaque avant la fin de son tour de jeu suivant, elle se retrouve à terre à la fin de cette action.

Tir juste — Voleur Attaque 17

Vous portez une attaque depuis votre cachette. En cas d'échec, vous avez la conviction de ne pas pouvoir rater deux fois.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **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.
Échec : vous ne dépensez pas ce pouvoir si vous étiez caché vis-à-vis de la cible lorsque vous avez effectué l'attaque.

VOLEURS INSOLITES

Certaines races sont particulièrement adaptées à la classe de voleur, si bien que la création de personnage devient facile et intuitive. D'autres combinaisons demandent plus de travail.

Valeurs de caractéristique : les races qui octroient un bonus en Dextérité vous permettent de mettre un 16 dans votre caractéristique d'attaque (qui devient un 18 après l'ajustement racial), ce qui vous laisse beaucoup de points à répartir dans les caractéristiques secondaires de votre classe. Quand une race ne donne pas ce bonus, vous pouvez réduire les autres caractéristiques pour ne pas perdre en précision. Heureusement, la plupart des options de création de voleur dépendent de deux caractéristiques : Dextérité plus Force, Intelligence ou Charisme. Si la race ne confère pas de bonus en Dextérité, il y a de bonnes chances pour qu'elle renforce votre caractéristique secondaire, ce qui compense l'investissement lourd d'un 18 dans la caractéristique principale.

Vous pouvez choisir n'importe quel tirage de caractéristiques, mais il y en a deux qui apparaissent comme meilleurs pour les voleurs insolites. Le tirage 18, 13, 13, 10, 10, 8 est idéal pour les voleurs qui bénéficient d'une augmentation dans la caractéristique secondaire, tandis que le tirage 18, 14, 11, 10, 10, 8 est plus adapté aux races qui n'offrent aucun bonus aux caractéristiques de voleur. Ainsi, un voleur brutal nain disposera, une fois les ajustements raciaux appliqués, de For 14, Con 13, Dex 18, Int 10, Sag 12 et Cha 8, tandis qu'un voleur drakéide aura For 15, Con 10, Dex 18, Int 10, Sag 8 et Cha 15. Dans les deux cas, le personnage garde une excellente précision et il lui reste une bonne caractéristique secondaire pour la tactique du roublard.

Traits raciaux : les traits de certaines races viennent compléter votre tactique du roublard ou vous ouvrent de nouvelles perspectives pour exprimer tout le savoir-faire du voleur. Voici un aperçu de quelques-unes des races souvent oubliées pour cette classe.

Déva : au premier abord, le déva apparaît comme un piètre voleur, mais la race confère un atout de taille : *mémoire d'un millier de vies* peut faire la différence entre une attaque sournoise gaspillée et l'élimination directe de l'ennemi.

Goliath : bien qu'il manque de subtilité, le voleur goliath peut se révéler terrifiant sur le champ de bataille. Avec une Force et une Constitution élevées, votre goliath peut asséner des attaques dévastatrices tout en gardant assez de robustesse pour rester aux côtés des protecteurs. *Endurance de la pierre* permet à votre voleur de passer outre les assauts ennemis tout en manœuvrant pour donner le coup fatal.

Nain : lents, robustes et résistants, les nains se prêtent davantage au rôle de protecteurs. Pourtant, avec les bonnes valeurs de caractéristique et un choix avisé de talents, vous pouvez jouer un voleur nain des plus efficaces. N'oubliez pas : même si votre personnage se comporte comme un cogneur, il garde la résistance d'un protecteur. Votre voleur nain jouit de défenses équilibrées, de points de vie élevés et il n'est pas du genre à se laisser trimballer. Vous pouvez combiner deux talents nains pour accroître vos dégâts : choisissez Lascar des tunnels de *L'Art de la Guerre* au niveau 1, puisqu'il vous permet d'utiliser les haches, marteaux et pics à une main comme des lames légères. Puis, au niveau 2, Entraînement martial nain vous confère le maniement du marteau d'escarpe (cf. page 9 du *Comptoir de l'Aventure*).

Exploits quotidiens de niveau 19

Entaille impitoyable — Voleur Attaque 19

Vous vous glissez derrière votre ennemi pour lui entailler le dos.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de votre VD.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Frappe mutilante — Voleur Attaque 19

Vous assénez un coup qui promet de handicaper votre adversaire un certain temps.

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 : la cible se retrouve à terre. Elle est ralentie, ne peut pas se décaler et ne peut pas charger (sauvegarde annule tous).

Pommeau-bélier — Voleur Attaque 19

Vous écrasez sauvagement la partie non tranchante de votre arme sur la tête de l'adversaire, qui chancelle en arrière.

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 est étourdie (sauvegarde annule). Vous poussez la cible de 5 cases, et vous conférez un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Vous poussez la cible de 3 cases.

Ruée tranchante — Voleur Attaque 19

Vos lames s'abattent sur tous ceux que vous croisez en filant parmi l'ennemi.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Effet : vous vous décalez de la moitié de votre VD. Effectuez l'attaque suivante contre chaque ennemi auquel vous êtes adjacent durant votre déplacement. Vous ne pouvez pas attaquer plus d'une fois un même ennemi dans le cadre d'une même utilisation de ce pouvoir.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous faites glisser la cible de 1 case.

Tir accablant — Voleur Attaque 19

Votre coup bénéficie d'une puissance et d'une précision telles que les ennemis proches de votre cible perdent courage.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **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.
Échec : demi-dégâts.
Effet : chaque ennemi situé dans un rayon de 3 cases de la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et est poussé de 1 case de la cible.

Exploits utilitaires de niveau 22

Agilité souveraine — Voleur Utilitaire 22

Nulle force ne peut vous arrêter quand vous voulez être libre.

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Effet : vous n'êtes plus étreint, hébété, immobilisé, maîtrisé, marqué ou ralenti. En outre, vous vous décalez de votre VD et pouvez traverser des cases ennemies lors de ce déplacement.

Esquive acrobatique — Voleur Utilitaire 22

Vous vous écartez acrobatiquement de votre adversaire quand il manque de précision.

À volonté ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Prérequis : vous devez être formé en Acrobaties.
Déclencheur : un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps ou à distance
Effet : vous vous décalez de 2 cases.

Instinct du tueur — Voleur Utilitaire 22

Percevant une faiblesse chez l'ennemi, vous couvrez aussitôt la distance qui vous en sépare.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi que vous voyez se retrouve en péril.
Effet : vous vous décalez de votre VD et devez terminer ce décalage plus près de l'ennemi en question que vous ne l'avez commencé. Si vous terminez le décalage adjacent à l'ennemi en question, il vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ombres fidèles — Voleur Utilitaire 22

Les ombres semblent accompagner chacun de vos pas.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez disposer d'un camouflage ou d'un camouflage total.
Effet : votre camouflage ou camouflage total persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Visée surnaturelle — Voleur Utilitaire 22

Tout ce qui vous entoure semble s'effacer, le temps que vous consacriez toute votre attention sur une cible distante.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous augmentez de 20 cases la portée normale et la portée longue de votre prochaine attaque à distance intervenant avant la fin de votre tour de jeu.

Exploits de rencontre de niveau 23

Coup double, vision double — Voleur Attaque 23

Les deux coups que vous assénez à l'ennemi lui font perdre confiance.

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 ou deux créatures
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Esthète de l'esquive : vous vous décalez de 2 cases.

En deux temps — Voleur Attaque 23

Votre coup se plante dans les chairs de l'ennemi, qui éprouve une douleur insoutenable.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **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. La prochaine fois que la cible vous attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit des dégâts égaux au double de votre modificateur d'Intelligence.
Furtivité : la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant si vous étiez caché vis-à-vis d'elle lorsque vous avez effectué l'attaque.

VINCENT DUTRAIT

Mise en garde du coupe-jarret — Voleur Attaque 23

Vous frappez votre adversaire et prenez une posture défensive, en lui promettant de souffrir s'il s'avise de vous attaquer de nouveau.

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 : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Ruffian impitoyable : ce pouvoir s'accompagne du mot-clé désarçonnant.
Effet : la prochaine fois que la cible vous porte une attaque de corps à corps avant la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez vous aussi lui porter une attaque de base de corps à corps, au prix d'une action libre. Si votre attaque de base de corps à corps touche, la cible se retrouve à terre.

Retraite du tueur — Voleur Attaque 23

Vous plantez votre lame dans la chair tendre, obligeant l'adversaire à vous laisser filer.

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 : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et si vous étiez marqué, vous ne l'êtes plus. Vous vous décalez de 2 cases.
Furtivité : vous vous décalez en fait d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur d'Intelligence, et vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher après le décalage.

Rupture de tendon — Voleur Attaque 23

Votre lame atteint les tendons de l'adversaire.

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 Dextérité dégâts. La cible se retrouve à terre, et elle est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 25

Assaut caracolant — Voleur Attaque 25

Vous filez à travers les rangs ennemis en esquivant adroitement les attaques. Alors, vous assénez un violent coup à votre adversaire.

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 dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Spécial : quand vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps. Le déplacement propre à la charge ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Assaut stupéfiant — Voleur Attaque 25

Votre efficacité meurtrière plonge l'adversaire dans l'indécision.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 5 cases. En outre, la cible subit un malus de -10 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou bien elle est maîtrisée (sauvegarde annule).

Frappe ricochet — Voleur Attaque 25

Votre coup est si puissant qu'il se répercute sur les ennemis proches.

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 principale : une créature qui vous confère un avantage de combat
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : Effectuez une attaque secondaire du même type d'attaque que l'attaque principale.
Cible secondaire : une créature adjacente à la cible principale
Attaque secondaire : Dextérité contre Réflexes
Réussite : modificateur de Dextérité dégâts, plus les éventuels dégâts d'attaque sournoise que vous avez infligés à la cible principale.

Menace lancinante — Voleur Attaque 25

Vous accompagnez chaque mouvement de votre adversaire de ripostes d'estoc et de taille.

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 20 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous infligez des dégâts à la cible, elle subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tir inéluctable — Voleur Attaque 25

Quand vous avez le temps de vous préparer, vous faites toujours mouche.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature qui vous confère un avantage de combat.
Effet : vous touchez la cible et lui infligez 4[A] dégâts.

Exploits de rencontre de niveau 27

De la pierre à la pierre — Voleur Attaque 27

Votre pierre de fronde frappe l'ennemi entre les deux yeux et il s'écroule sans connaissance.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible se retrouve à terre. La cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Don du tueur — Voleur Attaque 27

Votre attaque d'une rudesse rare fait chanceler votre ennemi en arrière.

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 vis-à-vis de laquelle vous êtes caché
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. La cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Furtivité : le nombre de cases dont vous faites glisser la cible est égal à votre modificateur d'Intelligence.

Embuscade idéale — Voleur Attaque 27

Tapi dans les ténèbres, vous ajustez votre mire et tirez. Votre adversaire vous cherche du regard, mais vous être trop bien caché.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète, une fronde ou une lame légère.
Cible : une créature vis-à-vis de laquelle vous êtes caché
Attaque : Dextérité contre CA. Si vous disposez d'un abri supérieur ou d'un camouflage total, vous restez caché après l'attaque.
Furtivité : vous restez caché après l'attaque si vous disposez de quelque abri ou camouflage que ce soit.
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Fléau du poltron — Voleur Attaque 27

Alternant frappes et menaces, vous plongez l'ennemi dans la terreur et l'agonie.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale, terreur
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. Si cette attaque met la cible en péril, celle-ci s'éloigne de vous à sa VD, en empruntant le chemin le plus sûr.
Ruffian impitoyable : la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fourreau funeste — Voleur Attaque 27

Vous glissez votre arme dans la chair de votre adversaire, avant de l'extraire pour laisser vos alliés l'achever.

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 Dextérité dégâts, et vous poussez la cible de 1 case. La cible subit une vulnérabilité 10 à tous les dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Frappe détournée — Voleur Attaque 27

L'attaque de l'ennemi vous manque et frappe en fait un adversaire adjacent, tandis que vous vous esquivez adroitement.

Rencontre ✦ arme, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Déclencheur : un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps, et un autre ennemi vous est adjacent.
Cible : l'ennemi qui vous attaque
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : l'attaque touche un ennemi qui vous est adjacent autre que la cible. Vous pouvez ajouter vos dégâts d'attaque sournoise aux dégâts de l'attaque, même si vous avez déjà utilisé votre attaque sournoise pour le round.
Furtivité : les deux ennemis vous confèrent un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploits quotidiens de niveau 29

Baiser de la mort — Voleur Attaque 29

La mort est promise à un adversaire proche de vous. Alors, vous tirez avantage d'un assaut allié pour l'administrer.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Effet : choisissez une créature qui vous est adjacente. Tant que ce pouvoir persiste, chaque fois que la créature choisie vous est adjacente et subit les dégâts d'une attaque de corps à corps ou à distance alors que vous portez une lame légère, vous pouvez lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre. En outre, vos attaques de base de corps à corps la visant s'accompagnent du mot-clé désarçonnant.

Jugulaire tranchée — Voleur Attaque 29

Vous sortez de votre cachette pour infliger un coup fatal.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature vis-à-vis de laquelle vous êtes caché
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et 15 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Ortie d'acier — Voleur Attaque 29

Vous dansez avec adresse en cernant votre adversaire et lui assénez une attaque qu'il ressent dans sa chair comme un millier d'aiguilles métalliques.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Effet : avant et après l'attaque, vous vous déplacez de votre VD. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Rançon des ombres — Voleur Attaque 29

Vous oubliez toute notion de combat équitable pour porter un coup dévastateur depuis votre cachette.

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 CA. Vous pouvez effectuer deux jets d'attaque pour ne garder que le résultat le plus élevé si vous êtes caché vis-à-vis de la cible avant l'attaque. En outre, si vous êtes caché et disposez d'un abri supérieur ou d'un camouflage total lorsque vous attaquez, vous restez caché après l'attaque.
Réussite : 6[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Tempête assassine — Voleur Attaque 29

Vos projectiles surgissent de nulle part pour pleuvoir sur l'adversaire, semant la terreur dans les rangs ennemis.

Quotidien ✦ arme, martiale, terreur
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète ou une fronde.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible s'éloigne de la case d'origine de l'explosion à sa VD. La cible confère un avantage de combat (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

Cape rouge

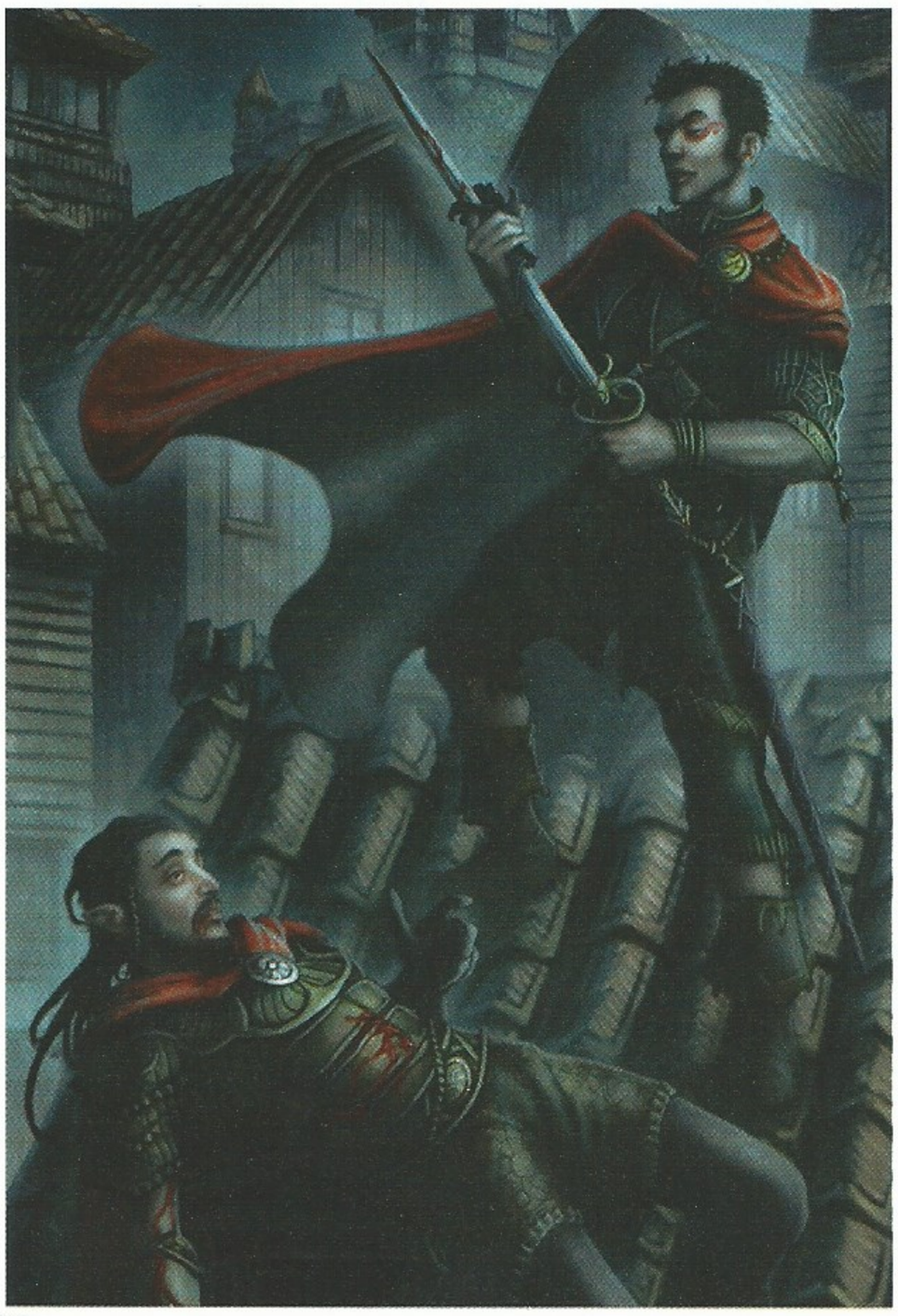
« Ne va pas courir sur les toits si tu n'es pas prêt à te battre. »

Prérequis : voleur, talent Élève de la cape rouge

Vous êtes une cape rouge, une canaille qui court sur les toits pour mesurer sa ruse à celle des autres oiseaux de nuit. Vos couleurs reflètent votre passion et signalent le danger à ceux qui ne sont pas prêts à vous affronter.

Vous êtes peut-être versé dans l'histoire de votre art, mais pas forcément. Dans le passé, les capes rouges représentaient une guilde d'assassins connus pour leur extravagance. Les vrais secrets de leurs activités restent un mystère, mais leur style (martial comme vestimentaire) a conquis les dandys comme les guerriers des rues.

Vous avez peut-être grandi dans les rues où vous avez idolâtré les capes rouges bravaches qui couraient sur les tuiles au cœur de la nuit. Vous pouvez être le benjamin d'une famille noble qui, en manque de sensations, est venu se frotter aux populations douteuses. Vous pouvez également être un des derniers héritiers des capes rouges d'antan. Quelles que soient vos motivations, vous méprisez ceux qui enfilent la cape sans accompagner l'acte de la bonne attitude ni des compétences exigées. Tous ceux qui vous affrontent savent que vous n'avez rien d'un vague brigand ni d'un coquet ridicule.



À l'aventure, vous voulez mesurer votre efficacité des rues aux techniques des autres combattants. Vous ne cherchez pas forcément à imiter leurs styles, mais vous les respectez et vous en inspirez. Vous ne ratez pas une occasion de défier les gars des rues des autres villes, et vous affrontez avec joie les ennemis qui osent vous provoquer.

Aptitudes de cape rouge

Brutalité écarlate (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque qui inflige des dégâts d'attaque sournoise, ceux-ci obtiennent la valeur maximale.

Chat de gouttière (niveau 11) : chaque fois qu'un ennemi vous rate avec une attaque, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une réaction immédiate.

Réaction de la cape rouge (niveau 16) : chaque fois que vous ratez toutes vos cibles avec une attaque effectuée au prix d'une action immédiate, celle-ci ne compte pas dans votre limite d'une action immédiate par round.

Exploits de cape rouge

Danse de la cape Cape rouge Attaque 11

L'ennemi vous assène un coup, mais votre riposte est encore plus dévastatrice.

Rencontre ✦ arme, fiable, martiale
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une épée courte ou une rapière.
Déclencheur : un ennemi vous touche.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Manœuvre écarlate Cape rouge Utilitaire 12

Vous exploitez les erreurs de l'ennemi.

À volonté ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps.
Effet : vous jouissez d'un avantage de combat contre l'ennemi en question jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Rejet pourpre Cape rouge Attaque 20

Vous incitez votre adversaire à se fendre d'une attaque audacieuse, pour lui asséner un coup puissant qui le jette au sol.

Quotidien ✦ arme, fiable, 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 épée courte ou une rapière.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Dextérité contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts. La cible se retrouve à terre et ne peut pas se relever jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

KEREM BEYIT

Frondeur audacieux

« D'une pierre deux coups, qu'on dit... et pourquoi pas d'une bille deux drows ? »

Prérequis : voleur

La fronde est une arme modeste, plutôt réservée aux gens du commun comme les bergers et les fermiers. Elle est pratique pour repousser les prédateurs et les bandits, mais elle n'a pas le prestige de l'arbalète ou des lames légères. Malgré ce statut d'arme de second rang, la fronde a ses adeptes. Parmi ceux-là, le frondeur audacieux est le plus dangereux, car ce voleur élève ce simple objet au rang des meilleures armes à distance.

Frondeur audacieux, vous appréciez les atouts subtils de votre arme. La fronde est petite. On peut l'escamoter et la cacher. Les frondes résistent également bien aux éléments. On peut les plonger dans l'eau, les étirer, les malmener sans les rendre inutilisables. On ne peut pas en dire autant des arcs et des arbalètes. Et surtout, les munitions ne posent jamais de souci : tout caillou fera l'affaire.

Au fil d'un entraînement assidu, vous avez accru votre précision, dépassant ce que les archers obtiennent à l'arc long. Votre portée est égale à celle d'une arbalète et vos billes font aussi mal qu'un carreau.

Aptitudes de frondeur audacieux

Action secouante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour attaquer avec une fronde et que l'attaque touche, tout dé de dégâts dont le résultat est 1 ou 2 est en fait un 3. En outre, la cible de l'attaque est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maîtrise de la fronde (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts avec les attaques d'arme utilisant une fronde. Ce bonus passe à +4 au niveau 21.

Visée surnaturelle (niveau 16) : lorsque vous attaquez avec une fronde, vous ignorez le malus habituel de -2 dû à la longue portée ainsi que l'abri conféré à un ennemi par ses alliés.

Exploits de frondeur audacieux

Tir de débandade Frondeur audacieux Attaque 11

Vous lancez plusieurs pierres d'un coup, chaque projectile faisant reculer l'ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une fronde.
Cible : une, deux ou trois créatures
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

Échec instructif Frondeur audacieux Utilitaire 12

Votre tir manque sa cible, mais celle-ci n'en est que plus visible.

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous ne touchez pas avec un pouvoir d'attaque de rencontre utilisant une fronde.
Effet : vous regagnez l'usage du pouvoir d'attaque de rencontre.

Tir ahurissant Frondeur audacieux Attaque 20

Vous décochez un tir puissant qui broie armures, chairs et os, et stupéfait l'ennemi.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une fronde.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux). Si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible, elle est immobilisée plutôt que ralentie.
Effet secondaire : la cible confère un avantage de combat (sauvegarde annule).

KEREM BEYIT

Maître empoisonneur

« Le poison le plus meurtrier est celui qui n'a pas de goût, pas d'odeur. »

Prérequis : voleur

Les métiers liés au poison ne sont guère respectés. Chez les puissants, le poison est dans le meilleur des cas considéré comme l'arme des faibles et un outil indigne. Pourtant, vers qui ces individus riches et influents se tournent-ils quand ils ont besoin de tuer en toute discrétion ? Vers vous, bien entendu, et vous vous faites une joie de les satisfaire. Vous ne faites jamais la promotion de vos talents, car il ne serait pas bon qu'ils soient trop notoires. Par l'intermédiaire de recherches prudentes, les gens parviennent toujours à vous trouver. Nulle cible n'est trop importante ou trop bien protégée pour vos techniques, à condition que vous ayez le temps et que votre client ait assez d'or.

Mais votre réussite vous vaut bien des ennemis. Vos victimes laissent des proches et des parents vengeurs derrière elles. En veulent-ils à celui qui vous a engagé ? Ce serait trop simple. Non, c'est celui qui a éliminé leur ami qui les anime. Et cette personne, c'est vous.

L'empoisonnement est un art subtil et dangereux, et les quelques poursuites plus que serrées que vous avez connues vous ont appris que la discrétion est primordiale. Vous faites profil bas même avec vos compagnons car mieux vaut que personne ne découvre vos méthodes. Toutefois, vous savez que lorsque vous enduirez votre lame d'un peu de venin et que l'adversaire s'effondrera aussitôt avec la langue noire et les veines du cou saillantes, vos compagnons ne s'en formaliseront pas si cela a pu les sauver.

BEN WOOTEN

Aptitudes de maître empoisonneur

Action venimeuse (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque d'arme et que vous touchez, l'une des cibles de l'attaque subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Savoir toxique (niveau 11) : chaque fois que vous effectuez une attaque d'arme empoisonnée contre un ennemi, vous bénéficiez au jet de dégâts d'un bonus égal à votre modificateur d'Intelligence. En outre, tout ennemi qui subit un effet de poison vous confère un avantage de combat.

Poisons acides (niveau 16) : les dégâts de poison continus que vous infligez ignorent la résistance au poison.

Exploits de maître empoisonneur

Poussière aveuglante Maître empoisonneur Attaque 11

Vous jetez une poignée de poudre toxique dans les airs pour aveugler les ennemis.

Rencontre ✦ martiale, poison
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Dextérité + 4 contre Vigueur
Niveau 21 : Dextérité + 6 contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Dextérité dégâts de poison, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Poison persévérant Maître empoisonneur Utilitaire 12

Juste au moment où l'ennemi pensait avoir surmonté votre attaque, votre poison montre toute son efficacité.

Rencontre ✦ martiale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un ennemi situé dans un rayon de 10 cases se sauvegarde contre un effet de poison.
Cible : l'ennemi en question pris dans l'explosion
Effet : la cible rate le jet de sauvegarde.

Attaque insidieuse Maître empoisonneur Attaque 20

Le poison administré par votre arme inflige à votre ennemi la pire des douleurs, qui lui ravage le corps dès qu'il tente d'agir.

Quotidien ✦ arme, 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 Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Dextérité contre Vigueur
Réussite : la cible subit 15 dégâts de poison continus, et chaque fois qu'elle se déplace de plus de 2 cases à son tour de jeu ou qu'elle effectue une attaque, elle subit 5 dégâts de poison après avoir résolu l'attaque (sauvegarde annule les deux).
Échec : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Mystificateur arcanique

« Mes tours sont aussi magiques que mécaniques. »

Prérequis : voleur, formation en Arcanes

Vous ne vous êtes jamais contenté d'un seul domaine. La magie et le vol, les sorts et les pièges, les enchantements et les ombres ; tout cela vous vient naturellement. Vous avez appris à mêler ces connaissances en un style, aussi bien au combat qu'en dehors.

Enfant, vous rêviez de grandes choses. Vous adoriez les spectacles des illusionnistes et des magiciens, et vous vous amusiez à faire le pickpocket et le cambrioleur. Vous avez suivi deux voies divergentes qui ont fini par fusionner dans votre esprit et établir un mode de vie ainsi qu'un style de combat cohérent. Pour vous, le martial et le magique se rejoignent et vous éprouvez une sorte de dédain vis-à-vis de ceux qui restent trop obtus pour passer outre ces catégories.

Vous n'avez jamais cherché à briller au sein d'un ordre arcanique ou d'une guilde de voleurs ; vous ne vouliez pas vous restreindre. Au lieu de cela, vous avez compris que chaque aventure est l'occasion de vous mettre à l'épreuve, d'aiguiser vos compétences, d'accroître votre magie et de découvrir des trésors.

Les éladrins sont tout indiqués pour cette voie en raison de leur agilité et de leur vif intellect. On trouve aussi des mystificateurs arcaniques chez les gnomes, les changelins et les drows. Certains profitent de leur savoir et de leur puissance pour partir à l'aventure, d'autres pour voler, torturer et duper.

ARNIE SWEKEL

Aptitudes de mystificateur arcanique

Action effacée (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, une créature que vous attaquez de votre choix considère que vous êtes invisible (sauvegarde annule).

Larcin arcanique (niveau 11) : vous pouvez utiliser une dague comme focaliseur. En revanche, vous ne bénéficiez pas de son bonus de maniement quand vous l'utilisez pour vos attaques de focaliseur.

En outre, chaque fois que vous effectuez un test d'Athlétisme, vous pouvez utiliser votre modificateur d'Arcanes au lieu de votre modificateur d'Athlétisme.

Sort de dague (niveau 16) : lorsque vous effectuez une attaque arcanique, vous pouvez considérer qu'un de vos pouvoirs à distance a pour portée « corps à corps arme » si vous utilisez votre dague comme focaliseur.

Sorts de mystificateur arcanique

Flamboiement aveuglant — Mystificateur profane Attaque 11

Vous créez une explosion de flammes aveuglantes qui prive vos ennemis de la vue, le temps de vous glisser derrière eux.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Dextérité contre Vigueur
Réussite : la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous vous décalez de votre VD.

Voile du monte-en-l'air — Mystificateur profane Utilitaire 12

Vous déployez un rideau d'énergies arcaniques à travers le champ de bataille, ce qui produit un voile derrière lequel vous vous cachez.

Quotidien ✦ arcanique, invocation
Action mineure **Zone** mur 8 à 10 cases ou moins
Effet : vous invoquez un mur d'énergies arcaniques que vous êtes le seul à voir. Le mur peut faire jusqu'à 6 cases de haut et persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Il bloque la ligne de mire de vos ennemis vers vous et vos alliés, mais n'empêche ni vous ni vos alliés de voir au travers.

Téléportation déconcertante — Mystificateur profane Attaque 20

Vous apparaissez rapidement en divers points du champ de bataille, semant la confusion chez l'ennemi qui croit vous voir partout à la fois.

Quotidien ✦ arcanique, arme, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Effet : avant l'attaque, vous vous téléportez de votre VD.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA. Vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible si vous vous téléportez dans une case qui lui est adjacente durant ce tour de jeu.
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'une VD de téléportation égale à votre VD, et tout ennemi adjacent à la case dans laquelle vous vous téléportez vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Sicaire émérite

« Tu crois vraiment que ton armure va te protéger ? Approche, on va vérifier ça tout de suite. »

Prérequis : voleur

La plupart des filous ne sont rien d'autre que des brutes douées pour l'escrime. Ces individus rôdent dans les rues et mesurent leurs aptitudes respectives pour montrer leur valeur. Beaucoup de ces spadassins et autres sicaires ont plus de courage que de bon sens. Leur espérance de vie est courte et ils finissent souvent enterrés à la va-vite. Vous vous êtes toutefois distingué de la plupart.

Vous n'avez jamais reçu de formation réelle ni étudié aux côtés d'un maître. Vous avez plutôt développé un style hétéroclite né des besoins, que votre cran n'a fait que sublimer. Vous avez vite appris que la survie exigeait d'être un dur, c'est pourquoi vous ne lâchez jamais, même quand vous êtes sérieusement acculé.

Au combat, vos attaques n'ont pas la finesse et l'élégance propres aux autres voleurs, mais elles sont tout aussi efficaces. Ce n'est pas parce que vous négligez les fioritures que vous êtes moins dangereux.

Aptitudes de sicaire émérite

Action de riposte (niveau 11) : lorsqu'un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez dépenser un point d'action pour lui porter une attaque de base de corps à corps. L'ennemi vous confère un avantage de combat pour cette attaque qui, si vous touchez, inflige 1[A] dégâts supplémentaires. Si vous avez marqué l'ennemi, l'attaque inflige en fait 2[A] dégâts supplémentaires.

Menace outrecuidante (niveau 11) : chaque fois que vous touchez avec une attaque de corps à corps un ennemi qui vous confère un avantage de combat, vous pouvez marquer celui-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sicaire des quartiers sordides (niveau 16) : chaque fois que vous vous décalez, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Exploits de sicaire émérite

Lame acerbe — Sicaire émérite Attaque 11

Vos railleries sont aussi blessantes que la lame que vous plantez dans la chair de l'ennemi.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** 3
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre Volonté
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, puis vous tirez la cible dans une case qui vous est adjacente et lui portez une attaque secondaire. Vous jouissez d'un avantage de combat pour l'attaque.
Attaque secondaire : Dextérité contre CA
Réussite : modificateur de Force dégâts.

KEREM BEYIT

Botte de bravade — Sicaire émérite Utilitaire 12

Vous exécutez une manœuvre complexe avec votre arme qui prouve toute votre maîtrise et votre audace à l'ennemi.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos attaques de corps à corps s'accompagnent du mot-clé désarçonnant.

Parade impitoyable — Sicaire émérite Attaque 20

Vous détournez l'attaque de l'ennemi et en profitez pour mieux placer votre coup.

Quotidien ✦ arme, désarçonnant, martiale
Interruption immédiate **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Déclencheur : un ennemi vous touche avec une attaque de corps à corps.
Cible : l'ennemi en question
Effet : la cible est affaiblie et confère un avantage de combat jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Surin chuchotant

« Ô Seigneurs, accordez-moi la vengeance, et que mes ennemis paient de leur sang. »

Prérequis : voleur

On vous appelle par bien des noms : tueur, meurtrier, assassin. Pourtant, aucun ne vous sied mieux que surin chuchotant. Vous tuez, mais pas pour vous enrichir et rarement pour vous divertir ; vous tuez par vengeance. Dans un monde idéal, tout le monde devrait mourir de vieillesse. Mais le monde n'est pas parfait. Les accidents arrivent et les guerres emportent les soldats comme les innocents. Les meurtriers tuent pour assouvir une envie ou parce que cela sert leurs intérêts, et le monde ne s'arrête pas pour autant de tourner. Les âmes s'extraient de leur viande pour découvrir ce qui les attend dans l'étreinte glaciale de Reine Corneille. Mais qui se sent concerné par ces victimes ? Qui protège les gens que la justice ignore ? Vous.

Vous êtes un redresseur de torts, qui embrasse la cause de ceux qui sont bafoués. Vous recourez à vos talents pour traquer ceux qui perpètrent les crimes. Vous n'avez aucune pitié et ne faites pas de quartier ; vous vous contentez de murmurer le nom de ceux que vous vengez, puis survient l'entaille silencieuse de votre lame.

Vos armes de prédilection sont les dagues, qu'elles soient lancées ou tenues en main. Vous pouvez les cacher sur vous et les dégainer facilement. La courte lame de la dague vous permet de vous rapprocher de votre proie pour lui expliquer pourquoi elle doit mourir. Et quand vous lui avez divulgué ce que vous aviez à lui dire, vous observez la vie qui quitte ses yeux.

DAVE ALLSOP

Aptitudes de surin chuchotant

Action tranchante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour attaquer avec une lame légère, chaque ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

Menace de la dague (niveau 11) : vous ne provoquez pas d'attaques d'opportunité lorsque vous effectuez une attaque à distance avec une lame légère.

En outre, vous bénéficiez d'Arme en main (cf. *MdJ* 193) en tant que talent supplémentaire, même si vous n'en remplissez pas les prérequis.

Positionnement avantageux (niveau 16) : tant que vous êtes adjacent à un ennemi de taille M ou supérieure, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA contre les attaques à distance, et vous ne conférez pas d'avantage de combat aux créatures qui vous prennent en tenaille.

Exploits de surin chuchotant

Enchaînement vengeur Surin chuchotant Attaque 11

Après avoir entaillé l'adversaire, vous inversez rapidement votre prise sur le surin en vous préparant à le lancer.

Rencontre ✦ arme, désarçonnant, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une dague.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Effet : la première fois que la cible se déplace ou effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez lui porter une attaque de base à distance au prix d'une action libre. La cible vous confère un avantage de combat pour cette attaque.

Vengeance murmurée Surin chuchotant Utilitaire 12

Quand un allié subit une attaque ennemie, votre soif de vengeance vous pousse à foncer sur le responsable pour lui faire payer son erreur.

Rencontre ✦ martiale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi touche un allié que vous voyez avec une attaque de corps à corps.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la VD et d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre l'ennemi en question.

Poignards de la haine Surin chuchotant Attaque 20

Vous bondissez sur l'ennemi et vous acharnez sur lui au point de le faire reculer d'effroi.

Quotidien ✦ arme, martiale, terreur
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une dague.
Cible : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases. Vous vous décalez alors de 3 cases dans une case adjacente à la cible et lui portez une attaque secondaire.
Attaque secondaire : Dextérité contre Volonté
Réussite : la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : la cible vous confère un avantage de combat (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.

Touche-à-tout

« Mais ouais, je sais le faire... ça aussi... et ça aussi. »

Prérequis : voleur

Vous êtes un touche-à-tout ; l'apprentissage de nouvelles compétences vous est naturel et vous n'hésitez pas à mettre vos aptitudes à l'épreuve. Votre soif de savoir vous poussera à vous instruire jusqu'au jour de votre mort.

Depuis votre jeunesse, vous avez toujours voulu en savoir plus que ce que les livres et les professeurs avaient à enseigner. Vous avez compris très tôt que le savoir et la maîtrise pouvaient vous guider jusqu'où l'argent et l'influence n'avaient pas de prise. Vous accumulez les connaissances comme le dragon amasse son trésor, même si vous n'hésitez pas à les partager avec ceux que vous en estimez dignes ou simplement quand l'envie vous prend.

Les gens vous voient peut-être comme un dilettante ou considèrent que votre accumulation systématique d'objets et de savoir tient de la pathologie, mais vous savez que tout cela finira bien par vous servir. Et quand vous surgirez pour sauver la mise, tous ceux qui ont raillé vos habitudes comprendront leurs erreurs et vous remercieront.

Les éladrins constituent le choix idéal pour cette voie en raison de leur Dextérité et de leur Intelligence élevées, mais également parce qu'ils reçoivent la compétence supplémentaire de leur choix. Les humains y excellent aussi grâce à toutes leurs expériences et à leur polyvalence en termes de compétences et de savoir.

Aptitudes de touche-à-tout

Amateur éclairé (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les tests de compétence.

Assaut expert (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de compétence jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Amateur avéré (niveau 16) : vous gagnez trois formations de compétences.

Exploits de touche-à-tout

Philosophie de canaille Touche-à-tout Attaque 11

Vous humiliez l'adversaire par votre aisance martiale, avant de l'embrouiller avec votre maîtrise des techniques de combat.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque principale : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Dextérité contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Doué pour tout Touche-à-tout Utilitaire 12

Vous êtes doué pour tout ce que vous entreprenez.

Rencontre ✦ martiale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un test de compétence et le résultat ne vous convient pas.
Effet : vous refaites le test en question et gardez le résultat de votre choix.

Tous les coups imaginables Touche-à-tout Attaque 20

Pour vaincre l'ennemi, vous attaquez sous tous les angles, en puisant dans toutes les techniques et bribes de savoir dont vous disposez.

Quotidien ✦ arme, fiable, martiale
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA, Vigueur, Réflexes, Volonté. Vous effectuez un jet d'attaque et comparez le résultat avec chacune des quatre défenses. La cible subit les effets associés à chacune des défenses touchées par l'attaque.
Réussite (CA) : 2[A] dégâts.
Réussite (Vigueur) : 1[A] dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Réussite (Réflexes) : 1[A] dégâts, et la cible se retrouve à terre.
Réussite (Volonté) : 1[A] dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Effet : vous vous décalez de 3 cases + 1 case par défense touchée.

VINCENT DUTRAIT

Traqueur verdoyant

« Ma foulée est légère comme une feuille portée par le vent. »

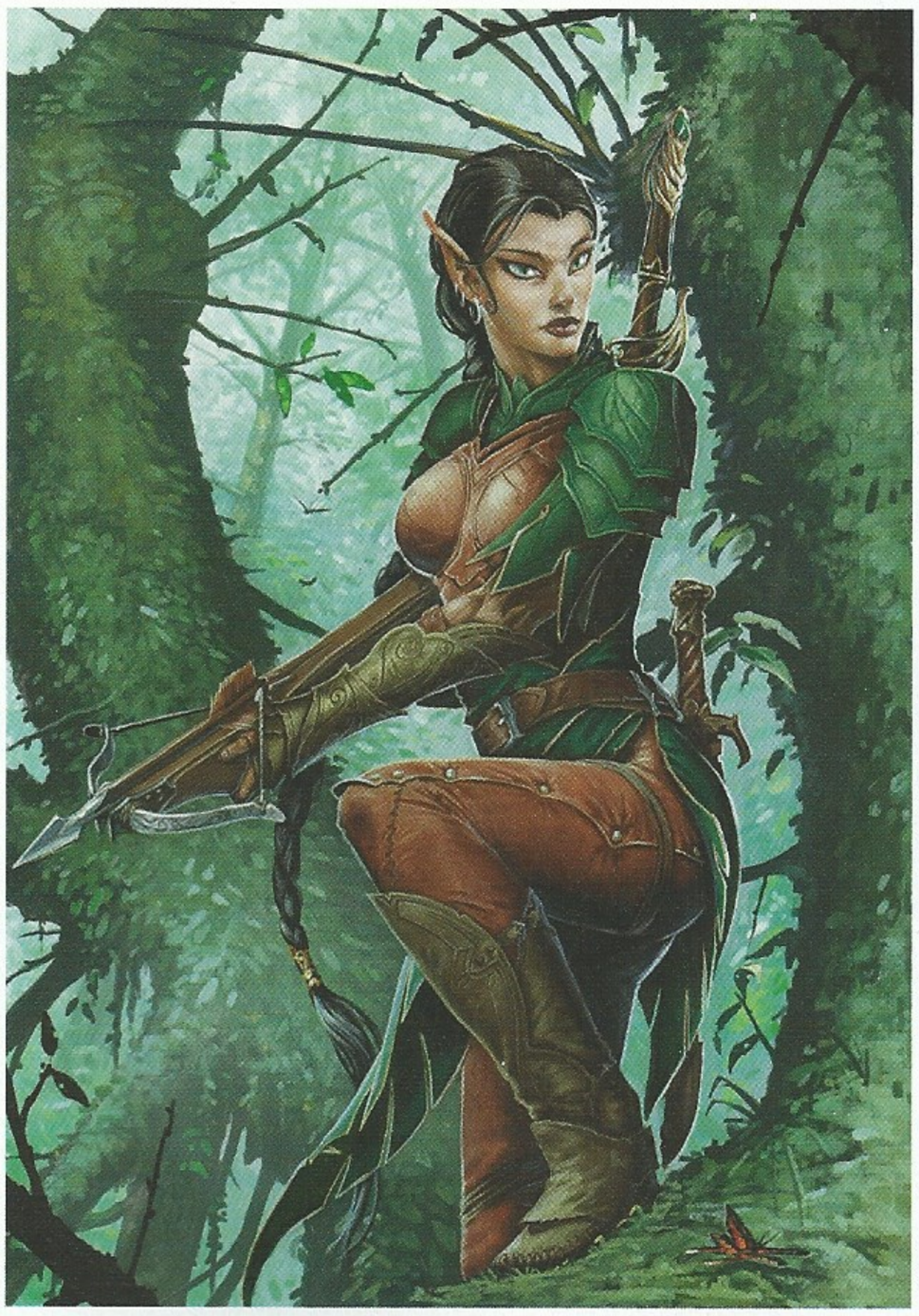
Prérequis : voleur, formation en Discrétion

Vous êtes un adepte de la discrétion, un combattant au pas si léger que même les feuilles mortes restent muettes sous vos pieds. Pour vous, le silence est un mode de vie, un art.

Vous êtes chez vous en forêt, milieu qui exacerbe votre capacité à vous déplacer discrètement et à camoufler vos mouvements. Vous préférez fatiguer votre adversaire en dansant d'ombre en ombre et d'arbre en arbre sans oublier de l'accabler d'attaques à distance. Pour l'heure, aucun ennemi ne vous a vu immobile.

Vous avez peut-être grandi parmi les elfes ou les fées de la forêt. Il est aussi possible que vous fûtes autrefois l'habitant d'une ville qui ne fait aujourd'hui plus qu'une avec la nature. Vous vous rendez encore parfois dans des zones urbaines, mais elles vous sont désormais étrangères. La forêt est votre maison et vous y êtes aussi à l'aise qu'un gamin des rues sur les quais d'un grand port. Quand des intrus envahissent votre territoire, vous répliquez avec fureur en les assaillant de volées de projectiles parfois meurtrières, parfois préventives.

Les elfes et les halfelins sont les plus enclins à suivre cette voie, mais tout personnage qui met l'accent sur la discrétion et le silence, montre une expertise des attaques distance et connaît la forêt comme sa poche peut faire un excellent traqueur verdoyant.



BEN WOOTEN

Aptitudes de traqueur verdoyant

Action de volatilisation (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher après l'action supplémentaire. Si l'action en question était une action de mouvement, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au test de Discrétion.

Tir subtil (niveau 11) : chaque fois que vous touchez un ennemi vis-à-vis duquel vous êtes caché avec une attaque à distance et que vous lancez des dés de dégâts d'attaque sournoise, les résultats de 1 et 2 deviennent des 3.

Foulée légère (niveau 16) : vous ne tenez pas compte du terrain difficile.

Exploits de traqueur verdoyant

D'ombre en ombre Traqueur verdoyant Attaque 11

Vous vous abritez, attaquez l'ennemi à distance, puis vous vous replongez dans les ombres.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète à répétition, une arbalète de poing, un arc court, une fronde ou un shuriken.
Effet : avant et après l'attaque, vous vous décalez de 3 cases. Après chaque décalage, vous pouvez effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.
Cible : une créature
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Spectre forestier Traqueur verdoyant Utilitaire 12

Vous vous glissez dans la végétation ou longez les parois d'une grotte en vous fondant dans le décor comme un esprit de la nature.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez disposer d'un camouflage total ou d'un abri supérieur.
Effet : vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, jusqu'à ce que vous attaquiez, ou jusqu'à ce que vous ne disposiez plus d'aucun abri ou camouflage que ce soit.

Feuilles d'acier Traqueur verdoyant Attaque 20

Vous surgissez des ombres pour décocher une volée de projectiles.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Zone** explosion 2 à portée d'arme
Condition : vous devez attaquer avec une arbalète à répétition, une arbalète de poing, un arc court, une fronde ou un shuriken.
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 3 cases.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion que vous voyez
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

CHAPITRE 5

Options martiales

Le héros martial ne se résume pas à une race, une classe et une option de création. Le choix de talents de votre personnage vous permet de produire un ensemble inédit de techniques, si bien que votre guerrier bagarreur drakéide sera différent de tous les autres guerriers bagarreurs drakéides dont vous serez amené à croiser la route. Allez-vous choisir des talents axés sur la maîtrise d'un aspect précis du combat, afin d'optimiser par exemple l'efficacité de vos attaques d'opportunité ? Ou préférerez-vous vous tourner vers une arme spécifique et maîtriser un style de combat exotique qui lui est associé ? Avec les options que vous offre ce chapitre, vous pouvez également élargir l'horizon de votre personnage et créer un héros connu pour son endurance, son agilité, son ingéniosité ou ses qualités athlétiques légendaires. Après tout, on ne surmonte pas tous les défis du monde de Dungeons & Dragons avec une épée !

Dans ce chapitre, vous trouverez les parties suivantes :

- **Point de vue martial :** qu'est-ce qui distingue les personnages martiaux des autres types d'aventuriers ? Quels sont leurs centres d'intérêt et quelles relations entretiennent-ils avec le monde qui les entoure ? Cette partie répond à ces questions.
- **Styles de bataille :** un nouveau système de talents vous permet de vous spécialiser au moyen de combinaisons d'armes et de pouvoirs, en apprenant tout simplement un ensemble d'attaques et de déplacements.
- **Nouveaux talents :** cette partie vous propose des talents classés par échelon, dont de nouvelles options à l'intention de toutes les classes martiales.
- **Exercices martiaux :** les rituels offrent aux personnages la possibilité d'utiliser une puissante magie pour surmonter les défis sans combat. Désormais, les personnages martiaux sont en mesure de parvenir aux mêmes résultats au moyen d'exercices martiaux.
- **Historiques martiaux :** ensemble d'historiques destinés aux personnages martiaux et qui se conforment aux règles proposées dans le *Manuel des Joueurs 2*.
- **Destinées épiques :** quatre nouvelles destinées épiques concluent ce chapitre, parmi lesquelles le cœur de dragon et le souverain légendaire.

KEREM BEYIT

POINT DE VUE MARTIAL

De prime abord, il est facile de penser que les personnages martiaux n'ont somme toute rien de bien spécial comparés aux autres types d'aventuriers qui peuplent le monde du jeu D&D®. Ils n'usent pas de magie pour occuper le devant de la scène et ne font pas appel aux pouvoirs de divinités et esprits. Ils connaissent des réussites foudroyantes grâce à la force qui sommeille en eux, et c'est bien ça qui en fait des individus à part.

Cette partie de l'ouvrage aborde plusieurs sujets importants aux yeux des personnages martiaux et de la façon dont ils voient le monde qui les entoure, en commençant par l'origine de leurs pouvoirs ou exploits.

Qu'est-ce qu'un pouvoir martial ?

D'où le guerrier tire-t-il la force qui lui permet de porter ses redoutables attaques ? Comment le voleur apprend-il à exécuter ses célèbres démonstrations de souplesse ? Quelle réserve cachée de courage permet au maître de guerre de s'avancer et de pousser ses alliés à frapper comme un seul homme ?

La source de pouvoir martiale n'a finalement rien d'une source de pouvoir. L'adepte martial est incapable de produire des effets surnaturels, comme des rayons aveuglants ou des boucliers de force magique invisibles. Néanmoins, un pouvoir martial a bel et bien une source, même s'il n'en a pas l'air. Un pouvoir martial combine trois qualités qui agissent de concert : une faculté innée comme une grande force ou une agilité hors du commun, une véritable détermination à agir et un savoir-faire acquis au fil d'années de pratique. Pendant une fraction de seconde, le héros martial s'appuie sur ces trois composants pour effectuer un déplacement, une manœuvre, un fait d'armes ou tout simplement pour dépasser les limites physiques que lui impose habituellement son corps.

Dit d'une autre façon, la plupart des gens vivent sans exploiter leur plein potentiel. Les héros martiaux apprennent de leur côté à transcender leurs limites habituelles et à user de tout leur potentiel physique. Ils restent incapables de réaliser des exploits magiques, comme se téléporter en empruntant les dimensions alternatives ou devenir invisibles, mais peuvent réaliser des bonds surprenants ou tirer parti de la moindre distraction pour se fondre dans le décor. Avec une bonne synchronisation et un peu de talent, un halfelin sec et nerveux peut donner un coup de poing beaucoup plus violent qu'un paysan humain deux fois plus grand que lui, tout simplement parce que ce halfelin est capable de plonger et d'utiliser son potentiel à meilleur escient que l'humain. Ce dernier aura peut-être une force plus importante mais ne saura pas s'en servir aussi bien que le halfelin.

Chaque créature dispose des composants de la source de pouvoir martiale. Toutefois, rares sont celles qui apprennent à dépasser leurs limites sur une base régulière. Un forgeron solidement charpenté aura beau battre le métal comme un sourd, ses coups de poing ne prendront pas forcément la forme d'exploits martiaux. Il n'a tout simplement pas la précision et la synchronisation auxquelles sont habitués les héros martiaux dont les talents dépassent rapidement ceux des gens du peuple dans leur champ d'expertise.

Certaines personnes croient que les dieux voulaient des races mortelles qu'elles soient capables d'accomplir des exploits bien supérieurs à ce qu'ils attendaient d'elles à la création, si bien qu'ils conférèrent différents atouts à chaque race. D'autres estiment que les dieux créèrent sans s'en rendre compte des enfants qui leur étaient supérieurs et qu'ils ne saisirent pas les limites des races mortelles nées il y a si longtemps. Quels que soient les fondements de tels récits, il est vrai que les dieux sont depuis longtemps fascinés par les héros mortels, notamment ceux qui réalisent de formidables exploits sans l'aide de la magie.

Les armes du guerrier

Le choix de vos armes est l'un des éléments qui va distinguer votre personnage de ses voisins. Sachez dépasser les données numériques qui l'accompagnent et songez à ce qu'en pense votre aventurier.

Arbalètes : les arbalètes partagent la portée élevée et les lourds dégâts des arcs, mais leur maniement ne nécessite pas autant d'entraînement. En fait, le premier paysan venu peut s'emparer d'une arbalète chargée et tirer en toute confiance. Toutefois, le temps de rechargement et les dégâts légèrement moins élevés en font une arme inférieure à l'arc. Mais si vous n'avez ni le temps ni l'envie de vous entraîner, vous pouvez vous ouvrir certaines options de combat en gardant une arbalète à portée de main.

Arcs : arme suprême des archers, l'arc offre une puissance et une portée nettement supérieures aux autres armes à projectiles. L'utilisation de cette arme nécessite une vue parfaite et vous permet de débarrasser le champ de bataille de vos ennemis.

Armes d'hast : le principal atout de l'arme d'hast est son allonge. Vous pouvez garder vos ennemis à bonne distance et les empêcher de riposter. Si vous êtes un maître de guerre combattant en seconde ligne, c'est une arme idéale. Avec une arme d'hast en guise d'arme principale, vous faites preuve d'un penchant pour le travail en équipe.

Bâtons : si la plupart des combattants savent se servir d'un bâton, peu d'entre eux emploient cette arme. Sans doute avez-vous commencé à utiliser cette arme parce que vous ne pouviez guère vous payer mieux. À ce sujet, peut-être avez-vous débuté votre carrière parmi la plèbe, en qualité de paysan ou de brigand. Cette arme traduit votre nature simple et votre approche pragmatique de tous les problèmes.

Fléaux : le fléau vous permet de passer outre les boucliers, de fracasser les armures et d'enchevêtrer vos ennemis. Vos attaques peuvent être totalement déchaînées et intrépides, ou parfaitement calculées et techniques.

Frondes : cette alternative bon marché à l'arbalète de poing vous propose des dégâts et une portée similaires à

moindre frais. Arme paysanne, la fronde est plus souvent utilisée par les bergers et les braconniers que par les vétérans. Votre affection pour cette arme trahit sans doute vos origines modestes ou rustiques.

Haches : tel un bûcheron dans la forêt, vous vous frayez un chemin parmi vos ennemis. La hache ne fait pas dans la dentelle, si bien que vous êtes habitué aux bains de sang. Avec une telle arme, vous pouvez difficilement vous montrer délicat et avez sans doute développé un sens de l'humour particulièrement macabre.

Lames légères : rapidité et précision caractérisent les lames légères, ce qui explique que les voleurs les aiment tant. Si vous vous spécialisez dans ce type d'armes, c'est que vous foncez rarement droit sur vos ennemis. Vous faites quelques pas, frappez, puis reculez après avoir salement entaillé votre adversaire. Vous vous tournez sans doute vers des méthodes hétérodoxes pour régler vos problèmes et préférez surmonter vos défis avec ingéniosité plutôt qu'en adoptant une approche frontale.

Lames lourdes : très populaires, les lames lourdes constituent la base de l'arsenal de nombreux guerriers. Lorsque vous maniez une épée longue, une épée à deux mains ou un espadon, la lame lourde témoigne de votre attachement aux traditions et à l'excellence martiales. En choisissant une telle arme, vous observez sans doute de nobles valeurs et de preux idéaux.

Lances : la lance est une arme très répandue. Elle permet de lever des troupes en toute hâte car son maniement nécessite peu d'études. Par ailleurs, son coût de production est très faible, si bien que certains monarques en arment des légions entières. En qualité de lancier, peut-être avez-vous débuté votre carrière en tant que combattant occasionnel. Mais maintenant que vous êtes un aventurier à part entière, vous avez décidé de maîtriser l'usage de cette arme simple et d'en faire l'égale d'armes beaucoup plus sophistiquées.

Marteaux : le marteau est habituellement associé au combattant nain intrépide qui décime les rangs ennemis à grands coups de marteau de guerre ou de maillet. Le marteau fracasse os et armes, aussi constitue-t-il un bon choix si votre style est direct et agressif (en situation de combat ou hors combat).

Masses : caractérisée par une lourde tête permettant de briser les os et d'endommager les armures, la masse est une arme des plus simples, d'autant que son maniement ne demande pas un entraînement très poussé. Si vous maniez une telle arme, vous adoptez sans doute les manœuvres les plus directes en combat et ne cherchez pas les solutions les plus compliquées à vos problèmes hors combat.

Pics : parfait pour transpercer les armures lourdes, le pic est capable de clouer vos ennemis sur place. Vous n'êtes pas un combattant subtil et usez d'une force extraordinaire là où d'autres se tourneraient vers une alternative beaucoup plus discrète. Vous avez le chic pour aller au cœur des problèmes, mais soignez rarement vos manières.

En quête de richesses

Rares sont les aventuriers capables de résister à l'appel de l'or. À leurs yeux, l'accumulation de richesses est en quelque sorte l'expression directe de leur montée en puissance. Pour les mercenaires, guerriers nains et autres archétypes martiaux, les richesses sont des récompenses à elles seules. Que vous les remettiez à vos proches, les gardiez en prévision de votre retraite ou cherchiez à éradiquer la pauvreté en faisant la preuve de votre générosité, vous entreprendrez assurément des quêtes mineures pavant la voie de votre fortune. Et tant mieux si vous venez à bout de ces quêtes sans dépenser votre or si précieux.

Si vous disposez de trésors convertibles en objets utiles pour votre personnage, n'hésitez pas une seconde. Les pièces d'or sont le nerf de la guerre et autant vous assurer un avenir radieux en investissant dans du matériel de qualité supérieure et en apprenant des exercices martiaux comme Fouille au peigne fin. Pour accumuler des richesses fantastiques, vous devrez traiter les impondérables mais aussi saisir les occasions qui se présentent à vous. Si vous devez tuer un ennemi, tentez de voir si vous ne pouvez pas trouver des alliés partageant cet objectif avec vous. Si vous nettoyez un château hanté, à vous de voir si vous pouvez revendre la propriété à un nobliau désargenté, trouver un acheteur susceptible de vous débarrasser de vieux meubles encombrants, ou si vous voulez en faire votre nouvelle base d'opérations.

Armes baptisées

Les plus grands héros de la littérature fantastique portent des armes douées de conscience. Du reste, dans les premières éditions de Dungeons & Dragons, toutes les épées magiques étaient intelligentes. Toutefois, mieux vaut que les personnages martiaux fassent de leurs armes de véritables outils servant leurs desseins plutôt que l'inverse. Les armes légendaires se taillent un nom avec le temps. Une arme qui débute avec un nom aura sans doute déjà vu de grands exploits. Ceci dit, une arme pourra être baptisée par tous ceux qui sont témoins de ses pouvoirs au fil de la carrière de son porteur. Habituellement, le nom d'une arme lui vient donc de son porteur ou de son créateur.

Quelques combattants, comme le héros Tral sur la fin de sa carrière, ont prétendu que leurs armes leur parlaient d'une voix que nul autre ne pouvait entendre. Que ces récits soient fondés ou non, il n'est pas rare que des combattants parlent à leurs armes, au même titre qu'un chasseur solitaire parle avec ses chiens. Ce type de nuance peut d'ailleurs offrir de belles perspectives de *roleplay*. Votre personnage pourra ainsi appeler sa morgenstern « Grandes Dents ». Si le groupe s'enlise quant à savoir s'il faut prendre ou non un repos, vous pourrez soudain déclarer « Grandes Dents a faim ».

De simples détails peuvent aussi donner du cachet à une arme. Une lame qui porte une encoche par adversaire qu'elle a abattu est d'autant plus évocatrice si vous la trouvez dans un trésor ou avez vous-même pris cette habitude durant le jeu. Votre MD peut parfaitement encourager les joueurs à traiter une arme magique qu'ils ont découverte comme un individu à part entière en lui octroyant des pouvoirs mineurs qui ne sont pas sous le contrôle du joueur, comme un fléau d'armes qui produit une faible lueur rougeâtre en présence de reptiles et devient chaud au toucher quand un tel adversaire est en péril.

Tout cela vous poussera peut-être à faire quelques défis de compétences. Les affaires étant vitales pour savoir à qui vous pouvez faire confiance, l'Intuition est une compétence de premier plan. La Diplomatie est importante pour négocier un bon contrat, mais Connaissance de la rue et Larcin vous permettront de garder une longueur d'avance sur les scélérats qui souhaitent vider vos coffres bien remplis.

En quête de renommée

Tous les héros cherchent à se perfectionner. Pour les personnages martiaux, il ne suffit pas d'être le meilleur, encore faut-il que cela se sache. Vous souhaiterez sans doute entendre les bardes vous citer dans leurs chants, ce qui ne manquera pas de satisfaire votre orgueil, mais peut-être souhaiterez-vous aussi montrer aux sceptiques et autres incrédules qu'ils ont tort de douter de vous.

Pour vous, une bonne quête mineure contribue forcément à votre légende. Vous espérerez certainement qu'un banquet ou un défilé soit organisé en votre honneur, ou ferez tout pour être invité à une réunion d'aventuriers prestigieux. Vous atteindrez votre but parallèlement à la quête principale de l'aventure. Si le groupe vient à bout du fléau qui terrorise une communauté rurale, votre travail consistera à faire en sorte qu'il reçoive les honneurs qui lui sont dus. Si vous éradiquez un repaire de scélérats, vous effectuerez certainement un test d'Intimidation pour vous assurer que l'un de leurs laquais file et aille raconter une histoire proprement incroyable.

Rien ne vous empêche de vous tourner vers des défis de compétences afin de persuader des personnalités de rendre hommage à votre légende. Le récit de vos exploits devra friser les limites de la crédibilité sans aller trop loin, les compétences Bluff et Intimidation étant cruciales sous cet aspect. Les compétences Acrobaties et Intimidation vous permettront de dévoiler à votre public une partie de vos fanfaronnades et de votre bravoure, alors que Connaissance de la rue et Diplomatie catapulteront vos exploits jusqu'aux bonnes oreilles.

Votre légende grandissant, cela risque de créer des complications qui vous ouvriront les portes de nouvelles aventures. Vous aurez sans doute besoin de mettre le holà aux vilaines rumeurs que fait courir un rival, de sauver un jeune homme qui se met en danger en tentant de reproduire vos exploits ou de vous montrer à la hauteur des attentes d'une personne que vous ne pouvez décevoir sans perdre la face.

En quête d'un héritage

De nombreux personnages martiaux font preuve d'une ambition à la hauteur de leur démesure. Peut-être aimeriez-vous bâtir une forteresse symbolisant votre cause, mettre en place une guilde de voleurs, lancer une nouvelle compagnie de mercenaires, ouvrir une échoppe ou fonder une académie militaire dans le but de transmettre vos connaissances martiales.

Pour commencer, vos quêtes mineures vous permettront de franchir les premières étapes menant vers cet objectif, qu'il s'agisse de recruter des suivants ou d'acheter le terrain où vous souhaitez bâtir. La Diplomatie est la compétence-clé des défis de cette phase, car vous allez devoir négocier une niche où insérer votre organisation dans la structure sociale existante. Vous devez aussi montrer l'exemple à vos partisans, travailler et vous entraîner à leurs côtés en vous servant d'Athlétisme, Endurance et Larcin. Les exercices martiaux comme Confection d'arme, Confection d'armure et Maître artisan vous aideront à équiper vos hommes ou à ouvrir un commerce de détail, alors qu'Exploration méthodique se révélera très précieuse pour localiser le site de votre redoute et patrouiller dans ses environs.

Une fois votre organisation en place, ses difficultés croissantes vous inspireront de nouvelles quêtes, qu'il s'agisse de lutter contre les calomnies d'une école rivale ou de sécuriser les routes menant à vos terres. Bien que les possibilités de défis de compétences au cours de cette phase soient aussi vastes que l'éventail d'obstacles qui encombreront votre chemin, la compétence Histoire vous aidera assurément à apprendre des erreurs de vos prédécesseurs.

Attendez-vous à poursuivre votre œuvre parallèlement aux quêtes principales du groupe. Ne tombez pas dans le piège qui consiste à vous ruiner en payant les factures de votre organisation, et n'attendez pas des revenus de celle-ci qu'ils vous permettent d'en vivre avant de prendre votre retraite. Si le baron local offre à votre groupe un coffre plein d'or, faites comme vos camarades et améliorez votre équipement. Vous pourrez vous attirer la gratitude de la région en faisant de votre académie le centre d'entraînement officiel des troupes de la baronnie, ou en louant les services de vos meilleurs maçons à votre suzerain.

Chercher de l'aide

Jadis, toute bonne expédition dans un donjon débutait par un passage à la taverne locale pour recruter mercenaires et hommes de main. Bien que cette habitude soit utile à bas niveau, elle se perd dès que les pouvoirs des héros dépassent ceux de combattants moyens. Toutefois, les mercenaires peuvent se révéler utiles aux yeux de personnages martiaux en certaines circonstances. Avec de la chance, vous et vos compagnons

Regagner l'usage d'exploits

Les personnages martiaux ne restent pas inactifs quand ils renouvellent leurs formidables faits d'armes, ce qui leur serait impossible s'ils n'avaient d'autre choix que de poursuivre encore et encore sans jamais s'arrêter. Un personnage aiguisera le fil de son arme pour mieux tailler ses adversaires. Un expert du combat à distance triera ses munitions, équilibrant ses flèches ou soupesant ses dagues de jet pour ne pas perdre la main. Mais d'autres héros s'allumeront une bonne pipe, mâcheront du tabac ou avaleront des lampées de vin pour se calmer les nerfs et se ressourcer. Quelques personnages se contenteront peut-être de fermer les yeux et de faire le vide pour retrouver leur sang-froid, à moins qu'ils ne préfèrent produire un porte-bonheur et l'embrasser machinalement. Certains offriront même des prières à leurs dieux, psalmodieront des incantations pour chasser le mal ou réfléchiront au lien qu'ils entretiennent avec la nature, même s'ils comptent sur la source de pouvoir martiale au combat.

trouverez un trésor tellement volumineux que vous aurez besoin d'un coup de main pour le remonter à l'air libre. Le coût d'un groupe de mercenaires baraqués correspond en gros à celui des composantes du rituel Disque flottant de Tenser. Par ailleurs, ces hommes de main peuvent protéger votre butin des menaces les plus mineures si le groupe doit filer ailleurs.

En quête d'un tel trésor, les aventuriers peuvent aussi engager des sentinelles pour surveiller leur camp de base, leurs montures et leurs prisonniers, ou tout simplement pour protéger une zone bien précise. Mais le groupe ne se limitera peut-être pas à engager des soldats. Contre une somme très modique, une horde de mendiants peut aussi se mettre à la recherche d'un ennemi qui se terre en ville. De leur côté, des chasseurs peuvent surveiller les routes quittant la cité. Les principaux désavantages des mercenaires sont les possibilités d'infidélité, de désertion et de trahison. Les aventuriers les plus prudents règlent ce problème avant même qu'il ne se présente en soignant le recrutement, ce qui se traduit par des tests de Connaissance de la rue qui garantissent la fiabilité de leurs hommes de main.

Un groupe prometteur de larbins restera fidèle s'il est bien traité. Les meilleurs aventuriers ne se montrent pas pingres avec leurs employés et ne leur demandent pas de prendre des risques sans les récompenser à la hauteur de ceux-ci. Si un bon salaire est important, le moral de chacun l'est plus encore. La guerrière férale Zar était connue pour ne jamais payer dans les temps, mais plus connue encore pour les banquets fabuleux qu'elle organisait en l'honneur de ses soldats, leur donnant ainsi l'occasion de crier haut et fort qu'ils avaient combattu à ses côtés, même s'il ne s'agissait souvent que de simples bagarres de taverne qu'elle avait elle-même provoquées. Baok Casse-Tête quant à lui tenait beaucoup au *marteau de guerre de tonnerre +1* que lui avaient remis les aventuriers qui les premiers avaient pris le risque d'engager sa bande hétéroclite de spadassins nains. Ainsi, le portait-il encore fièrement après être devenu lui-même un héros célèbre, même s'il réalisa ensuite que cette arme n'avait guère d'importance aux yeux de ses employeurs lorsqu'ils la lui avaient donnée.

Destinées martiales

Comment les différentes destinées épiques d'un groupe de personnages martiaux peuvent-elles atteindre leur paroxysme au terme d'une campagne longue de plusieurs années ? Votre MD peut commencer par isoler les différents pans d'intrigue qui lient les choix réalisés par les joueurs, comme le montre l'exemple qui suit. Alors que la campagne aborde l'échelon épique, le MD parle aux joueurs des projets de leurs personnages et découvre que le guerrier va se tourner vers la destinée d'avant-garde invincible (cf. page 156), le rôdeur choisit déicide (cf. page 151 de *L'Art de la Guerre*), le voleur deviendra demi-dieu (cf. *MdJ* 174) et le maître de guerre compte devenir maître stratège (cf. page 154 de *L'Art de la Guerre*).

Après avoir feuilleté le *Guide du Maître* tout en gardant en tête les précédentes intrigues de sa campagne, le MD décide que le dernier pan de son récit sera centré sur une prophétie selon laquelle un combattant armé de la *hache des seigneurs nains* remportera une victoire qui condamnera le monde.

PJ et PNJ pourront tenter de s'emparer de l'artefact légendaire et ainsi trouver une place dans la prophétie. De précédentes aventures menées dans les royaumes nains ont présenté un nain ambitieux sur le plan politique dont le groupe se méfie. Le guerrier du groupe et le chef d'une bande rivale sont des combattants nains. Le MD décide alors que le point culminant de l'aventure occasionnera une tentative de destruction de la *hache des seigneurs nains* afin que la prophétie ne se réalise pas. Si les personnages ne trouvent pas le moyen de détruire la *hache* eux-mêmes, le MD partira du principe qu'un groupe rival s'en charge. Le seul moyen de détruire l'artefact consiste à remplir l'un de ses objectifs bienveillants. Le MD estime alors qu'il doit être plongé dans les flammes odieuses de l'âme détruite de l'archidiable Géryon (cf. page 103 du *Manuel des Plans*).

Pour le guerrier du groupe, tenir tête à Géryon sera son ultime exploit d'avant-garde invincible. L'assassinat de l'archidiable constituera le triomphe du rôdeur déicide. Les destinées du maître de guerre et du voleur ne seront pas en reste, car la mort de l'archidiable provoquera une véritable béance dans la hiérarchie du Chaos Élémentaire. Le demi-dieu pourra alors prendre la couronne de Géryon et régner dans les plans inférieurs ou produire la tête de l'archidiable pour prouver son droit d'admission dans un panthéon céleste. Enfin, le maître stratège aura l'occasion de lever une armée d'anges ou de diables pour établir un nouvel équilibre des puissances.

Rivalités martiales

Les groupes d'aventuriers sont bien évidemment en compétition. Au point que des rivalités très vives se nouent entre les groupes composés de héros martiaux têtus ou culottés. Les groupes affichant une présence divine un peu plus importante incluent habituellement des membres assez prudents pour éviter les conflits inutiles. Les groupes martiaux s'intéressent aux sujets terre à terre, ce qui les met en concurrence en matière de profit, de gloire et autres trophées.

Parmi ces rivalités les plus célèbres, parlons du groupe de Roth Tovar qui découvrit les Halls du Murmure, mais ne put les explorer totalement lors de sa première expédition. Cédant à la tentation de vendre le butin qu'il en avait sorti, le style des pièces d'orfèvrerie mit la puce à l'oreille de la rôdeuse demi-elfe Meere. Elle et ses compagnons remontèrent la piste de Tovar, et lorsque ce dernier revint dans le donjon pour le découvrir vidé de ses richesses, il jura de se venger des responsables de ce véritable forfait. Les deux groupes se croisèrent à de multiples reprises dans les années qui suivirent, ce qui ne fut pas toujours le fruit du hasard. Lors de la guerre des Chasseurs de Sorcières, Synjon Karsk ne manqua pas de recruter Roth et Meere dans son armée, car il pensait qu'ils risquaient de se retrouver dans chacun des camps en présence et de mettre tous ses plans de bataille en l'air en se jetant les uns sur les autres au beau milieu du conflit.

STYLES DE BATAILLE

Il n'existe pas deux combattants semblables. Les écoles d'escrime, académies de tactique, philosophies martiales et traditions locales influencent les coups et parades élémentaires des combattants. Au fil du temps, des séries de manœuvres et de bottes finissent par devenir des styles de bataille à part entière.

UTILISATION DES STYLES DE BATAILLE

Chaque style de bataille comprend deux types de talents : les talents de style mineurs et les talents de style majeurs. Les deux genres de talents de style offrent des avantages quand vous maniez des armes précises ou utilisez des armes spécifiques pour porter des attaques.

Un talent de style mineur modifie des pouvoirs à volonté et confère un bonus à un test de compétence précis. Les pouvoirs à volonté ainsi modifiés figurent à la fin de la description du talent.

Un talent de style majeur a pour prérequis un talent de style mineur. Ce type de talent modifie des pouvoirs de rencontre et confère divers avantages.

Chaque pouvoir associé à un talent de style de bataille s'accompagne d'une abréviation indiquant l'ouvrage dans lequel il apparaît : *Manuel des Joueurs* (*MdJ*), *L'Art de la Guerre* (*AdG*) ou *L'Art de la Guerre 2* (*AdG2*).

Il n'y a pas de limite au nombre de talents de style mineurs et majeurs que vous pouvez apprendre. Toutefois, une même attaque ne peut bénéficier que d'un talent de style mineur et d'un talent de style majeur, sachant que ces talents doivent être associés au même style de bataille. Quand de multiples talents de style mineurs ou majeurs sont en mesure d'affecter une attaque, vous devez annoncer le type du talent utilisé avant de porter l'attaque en question.

STYLE DE L'AVANT-GARDE D'ACIER

Lames lourdes à deux mains

Compagnie de mercenaires d'élite, l'avant-garde d'acier loue ses services à tous ceux qui peuvent se les offrir. Si le style de bataille dont ces mercenaires tirent leur nom est bien plus vieux que la compagnie elle-même, ces combattants en sont les plus célèbres représentants. Usant d'armes pourvues de longues lames, ils sont capables d'abattre plusieurs ennemis à la fois en tranchant membres et têtes.

ÉLÈVE DE L'AVANT-GARDE D'ACIER [STYLE MINEUR]

Prérequis : guerrier ou maître de guerre ; formation au maniement d'une lame lourde à deux mains

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Athlétisme.

Quand vous attaquez avec une lame lourde à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous attaquez avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 19-20.

Pouvoirs à volonté associés : *enchaînement* (guerrier, *MdJ*), *opportunisme de la vipère* (maître de guerre, *MdJ*)

CAPITAINE DE L'AVANT-GARDE D'ACIER [STYLE MAJEUR]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de l'avant-garde d'acier

Avantage : quand vous attaquez avec une lame lourde à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous attaquez avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 19-20.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Serrer les rangs	*MdJ* 94
7	Assaut en phalange	*AdG* 43
13	Marque sinistre	*AdG* 46
17	Inspiration mortelle	*AdG* 48
23	Lapins et loups	*MdJ* 99
27	Œil de la tempête	*AdG* 52

SOLDAT DE L'AVANT-GARDE D'ACIER [STYLE MAJEUR]

Prérequis : guerrier, talent Élève de l'avant-garde d'acier

Avantage : quand vous attaquez avec une lame lourde à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous attaquez avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 19-20.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Parade et riposte	*AdG* 10
7	Rempart de fer	*MdJ* 65
13	Tempête de coups	*MdJ* 66
17	Bond du franc-tireur	*AdG* 17
23	Volte-face	*AdG* 20
27	Salaire du couard	*AdG* 22

LES STYLES DE BATAILLE DE VOTRE PERSONNAGE

Les styles de bataille fonctionnant avec des combinaisons précises de classes, pouvoirs et armes, il est plus simple d'y recourir si vous créez un nouveau personnage. Si vous souhaitez doter un personnage existant d'un style de bataille, discutez de possibles échanges avec votre MD. Par ailleurs, rappelez-vous que vous n'avez pas besoin de tous les pouvoirs associés à un style de bataille pour vous servir de ce dernier.

STYLES DE BATAILLE

Nom	Armes associées	Classes associées
Avant-garde d'acier	Lames lourdes à deux mains	Guerrier, maître de guerre
Bras armé de Kulkor	Haches, marteaux ou masses accompagnés de la propriété polyvalente	Guerrier, maître de guerre, rôdeur, voleur
Cape rouge	Épée courte, épée longue ou rapière	Guerrier, voleur
Capuchon noir	Haches à deux mains	Guerrier, maître de guerre, rôdeur
Chaînes déchirantes	Fléaux	Guerrier, maître de guerre, rôdeur
Coureur forestier	Arbalète à répétition, arbalète de poing, arc court, fronde ou shuriken	Maître de guerre, rôdeur, voleur
Croc arkhosien	Épée à deux mains, épée bâtarde ou épée large	Guerrier, maître de guerre, rôdeur
Étoile de fer	Fléaux ou masses	Guerrier, maître de guerre, rôdeur
Flèche adamantine	Arc long ou grand arc	Maître de guerre, rôdeur
Forge de Moradin	Haches à deux mains, marteaux à deux mains ou masses à deux mains	Guerrier, maître de guerre
Hache affamée	Haches à une main	Guerrier, maître de guerre, rôdeur
Haute lame nérathaine	Lames lourdes accompagnées de la propriété polyvalente	Guerrier, maître de guerre, rôdeur
Lame de minuit	Lames légères de corps à corps	Guerrier, rôdeur, voleur
Lance chasseresse	Lances	Guerrier, maître de guerre, rôdeur
Longuemain	Armes d'hast à deux mains ou lances à deux mains	Guerrier, maître de guerre
Lune du désert	Lames lourdes accompagnées de la propriété critique amélioré	Guerrier, maître de guerre, rôdeur
Marteau d'Elsir	Marteaux à une main ou pics à une main	Guerrier, maître de guerre, rôdeur
Mille dards	Arbalètes ou arcs	Maître de guerre, rôdeur, voleur
Neuvième légion	Lances à une main ou pics à une main	Guerrier, maître de guerre
Pertuisane	Armes d'hast qui n'appartiennent pas au groupe des lances	Guerrier, maître de guerre
Tir silencieux	Arbalètes ou arc court	Rôdeur, voleur
Tonnerre de la montagne	Fléaux à une main, marteaux à une main ou masses à une main	Guerrier, maître de guerre, rôdeur, voleur
Violence ogre	Marteaux à deux mains ou masses à deux mains	Guerrier, maître de guerre

Style du bras armé de Kulkor

Haches, marteaux et masses accompagnés de la propriété polyvalente

Les hobgobelins comptent aisément parmi les combattants les plus farouches du monde et leurs maîtres d'armes sont de redoutables adversaires. Le nom associé au style indique que les races gobelines en sont certainement à l'origine. La technique du bras armé de Kulkor s'appuie sur l'utilisation d'un large assortiment d'armes dotées d'un manche. Ce style efficace et pragmatique insiste sur le travail d'équipe et une solide force de frappe.

Élève du bras armé de Kulkor [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre, rôdeur ou voleur ; formation au maniement d'une hache, d'un marteau ou d'une masse accompagnés de la propriété polyvalente

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Athlétisme.

Quand vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse accompagnés de la propriété polyvalente et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi qui vous confère un avantage de combat, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts.

Pouvoirs à volonté associés : *attaque éclair* (rôdeur, *MdJ*), *frappe démoralisante* (voleur, *AdG*), *marée de fer* (guerrier, *MdJ*), *tactiques de la meute* (maître de guerre, *MdJ*)

ADAPTER LES STYLES DE BATAILLE

Totalement nouveaux, les talents de style de bataille proposés dans ce chapitre sont parfaits pour personnaliser votre personnage martial, pour le distinguer des autres aventuriers martiaux, même s'ils sont de mêmes race et classe. Bien que chaque style détaille ses origines et la forme qu'il prend, ces éléments ne sont divulgués qu'à des fins d'ambiance. Ils ne sont pas gravés dans le marbre, si bien que rien ne vous empêche de modifier leur nom, leurs éléments d'historique ou tout autre aspect descriptif afin qu'ils collent au concept de votre personnage. Cette alternative est particulièrement utile si votre univers de jeu n'inclut pas une race mentionnée dans la description du style, ou au contraire s'il intègre une organisation susceptible d'en être à l'origine. Veuillez consulter votre maître du donjon pour adapter au mieux le style concerné à votre campagne.

Du reste, les encarts de cette partie offrent des historiques alternatifs pour certains des styles de bataille qui y sont proposés.

Capitaine du bras armé de Kulkor [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève du bras armé de Kulkor

Avantage : quand vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse accompagnés de la propriété polyvalente et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez une créature avec un pouvoir de rencontre martial, tout allié bénéficie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un bonus de talent de +2 à la CA tant qu'il vous est adjacent.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Frappe du maître de guerre	*MdJ* 93
7	Fissurer l'armure	*MdJ* 95
13	Manœuvre frustrante	*MdJ* 97
17	La bataille continue	*MdJ* 97
23	Focalisation des blessures	*AdG* 50
27	Conditionnement héroïque	*MdJ* 99

Chasseur du bras armé de Kulkor [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève du bras armé de Kulkor

Avantage : quand vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse accompagnés de la propriété polyvalente et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez une créature avec un pouvoir de rencontre martial, tout allié bénéficie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un bonus de talent de +2 à la CA tant qu'il vous est adjacent.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Défenses du sanglier de tonnerre*	*MdJ* 135
7	Stratagème du chacal	*AdG* 78
13	Percer la cuirasse	*MdJ* 138
17	Griffes du guépard	*MdJ* 140
23	Éventration sauvage	*MdJ* 142

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque de corps à corps.**

Utilisation des pouvoirs de rencontre associés

Certains talents de style de bataille remplacent une attaque de base par un pouvoir d'attaque de rencontre ou modifient la caractéristique habituelle de l'attaque. Ces talents permettent aux personnages conçus à partir de diverses options de création d'accéder aux pouvoirs habituellement associés à une ou deux de ces options de création. Ces talents ne changent pas la fréquence d'utilisation des pouvoirs de rencontre, seulement le moment où vous pouvez vous en servir et l'usage que vous pouvez en faire.

Crotale du bras armé de Kulkor [style majeur]

Prérequis : voleur, talent Élève du bras armé de Kulkor, aptitude de classe de ruffian impitoyable

Avantage : quand vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse accompagnés de la propriété polyvalente et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez une créature avec un pouvoir de rencontre martial, tout allié bénéficie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un bonus de talent de +2 à la CA tant qu'il vous est adjacent.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Menace concrétisée*	*AdG* 105
7	Blessure affligeante	*AdG* 108
13	Attaque intimidante	*AdG* 110
17	Rafale cinglante	*AdG* 113
23	Abattage	*AdG* 114
27	Violence odieuse*	*AdG* 117

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque de corps à corps.**

Soldat du bras armé de Kulkor [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève du bras armé de Kulkor

Avantage : quand vous attaquez avec une hache, un marteau ou une masse accompagnés de la propriété polyvalente et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez une créature avec un pouvoir de rencontre martial, tout allié bénéficie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un bonus de talent de +2 à la CA tant qu'il vous est adjacent.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup puissant	*MdJ* 64
7	Mords la poussière	*AdG* 12
13	Ébranlement	*AdG* 15
17	Brise-montagne	*MdJ* 67
23	Brise-crâne	*MdJ* 69

Style de la cape rouge

Épée courte, épée longue ou rapière

Tirant son nom des tenues cramoisies que portaient ses premiers duellistes, le style de la cape rouge fut fondé par une guilde d'assassins de Nérath. Le cœur de cette technique repose sur la riposte, qui permet au combattant de parer une attaque et de porter une contre-attaque avant que son adversaire ne puisse se défendre. Cette méthode nécessite une certaine célérité, si bien que ses pratiquants se servent d'armes légères comme la rapière, l'épée longue ou l'épée courte.

Élève de la cape rouge [style mineur]

Prérequis : guerrier ou voleur ; formation au maniement de l'épée courte, de l'épée longue ou de la rapière

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Acrobaties.

Quand vous attaquez avec une épée courte, une épée longue ou une rapière et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent pour attaquer un ennemi qui vous confère un avantage de combat, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs à volonté associés : *frappe fragilisante* (voleur, *MdJ*), *jeu de jambes trompeur* (guerrier, *AdG*)

Style de la main déviatrice

Cette approche de l'escrime s'est répandue à de nombreux territoires où Nérath interdit les vendettas et le droit de posséder une arme. Lorsque l'empire s'effondra, ces facteurs contribuèrent au développement d'une culture du duel qui faisait appel aux techniques de combat à mains nues populaires durant l'oppression.

Alternative à la cape rouge

Brute de la cape rouge [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la cape rouge

Avantage : quand vous attaquez avec une épée courte, une épée longue ou une rapière et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous réussissez un coup critique contre un ennemi, ce dernier vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Frappe opportune	*MdJ* 64
7	Frappe impitoyable	*MdJ* 65
13	Tempête de coups	*MdJ* 66
17	Frappe cruciale	*MdJ* 67
27	Frappe bestiale	*MdJ* 70

Griffe de la cape rouge [style majeur]

Prérequis : voleur, talent Élève de la cape rouge

Avantage : quand vous attaquez avec une épée courte, une épée longue ou une rapière et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous réussissez un coup critique contre un ennemi, ce dernier vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

ADAM GILLESPIE

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Frappe extravagante	*AdG* 105
7	Chance du voleur*	*MdJ* 164
13	Mords-toi la queue	*MdJ* 166
17	Frappe accablante	*MdJ* 167
23	Rupture de tendon	*AdG2* 93
27	Frappe du franc-tireur	*AdG* 117

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque de corps à corps.**

Style du capuchon noir

Haches à deux mains

Le capuchon noir est une sorte de guilde de tueurs à gages employés par certains seigneurs désireux de se débarrasser de criminels qui méritent la mort ; notamment ceux qui se montrent insaisissables. Au fil du temps, les techniques de l'organisation ont évolué et ont fini par prendre la forme d'un style qui s'appuie sur l'utilisation de haches à deux mains. Le style du capuchon noir s'attache aux coups rapides et mortels.

Élève du capuchon noir [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement d'une hache à deux mains

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

Quand vous attaquez avec une hache à deux mains et portez un coup de grâce à un ennemi, votre attaque lui inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

Quand vous attaquez avec une hache à deux mains et touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts si cet ennemi est ralenti, ou d'un bonus de +5 au jet de dégâts s'il est sans défense ou immobilisé.

Pouvoirs à volonté associés : *coup fracassant* (maître de guerre, *MdJ*), *coup sûr* (guerrier, *MdJ*), *ruée du maraudeur* (rôdeur, *AdG2*)

Style du garde de Maleruine

Les adorateurs d'Orcus sont persuadés que le prince démon créa ce style et l'enseigna au cadre d'élite de fanatiques mortels qui avaient l'honneur de servir aux côtés de ses hordes de morts-vivants. Les gardes de Maleruine combattaient avec férocité et sans peur de perdre la vie. Ils savaient pertinemment que s'ils tombaient au combat, ils auraient l'honneur de servir Orcus en étant rappelés d'entre les morts.

Alternative au capuchon noir

Boucher du capuchon noir [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève du capuchon noir

Avantage : quand vous attaquez avec une hache à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Si vous réussissez un coup critique, chaque ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand

vous portez une attaque du fait de votre aptitude de classe de défi en combat.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup puissant	*MdJ* 64
7	Colère du griffon	*MdJ* 65
17	Frappe cruciale	*MdJ* 67
23	Coup invalidant	*AdG* 19
27	Frappe d'adamantium	*MdJ* 70

Bourreau du capuchon noir [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève du capuchon noir

Avantage : quand vous attaquez avec une hache à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Si vous réussissez un coup critique, chaque ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Cri de guerre des braves	*MdJ* 93
7	Exposition provoquée	*AdG* 43
13	Courage obstiné	*AdG* 45
17	Inspiration mortelle	*AdG* 48
23	Le sang appelle le sang	*AdG* 51
27	Damnation du maître de guerre	*MdJ* 100

Tueur du capuchon noir [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève du capuchon noir

Avantage : quand vous attaquez avec une hache à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous réussissez un coup critique, chaque ennemi qui vous est adjacent subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

Vous pouvez utiliser la Dextérité au lieu de la Force pour les jets d'attaque et jets de dégâts quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Charge vengeresse	*AdG2* 59
7	Ruée renversante	*AdG2* 61
13	Frappe sanguinaire*	*AdG* 80
17	Attaque de représailles*	*AdG2* 65
27	Brise d'acier	*AdG2* 68

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque de corps à corps.**

Style des chaînes déchirantes

Fléaux

Les maîtres du style de bataille des chaînes déchirantes apparurent pour la première fois à Zoronor, une sinistre ville frontalière du plan de Chernoggar. Les combattants lamelins y ont acquis une réputation cruelle car ils abattent leurs adversaires de manière atroce. Depuis, les gladiateurs des cités les plus violentes de la Mer Astrale et du monde physique leur auraient emprunté cette technique. Amateurs de chaînes cloutées et de fléaux, les pratiquants des chaînes déchirantes enroulent leur arme autour de leur adversaire puis tirent la chaîne pour leur infliger d'insoutenables souffrances.

Élève des chaînes déchirantes [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement d'un fléau

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

ADAM GILLEPSIE

Quand vous attaquez avec un fléau et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous faites glisser celui-ci de 1 case dans une case qui vous est adjacente.

Pouvoirs à volonté associés : *attaque éclair* (rôdeur, *MdJ*), *frappe foisonnante* (guerrier, *MdJ*), *opportunisme de la vipère* (maître de guerre, *MdJ*)

Écorcheur des chaînes déchirantes [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève des chaînes déchirantes

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, celui-ci subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse s'il se décale avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser la Dextérité au lieu de la Force pour les jets d'attaque et jets de dégâts quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Bond du lion	*AdG* 75
7	Pattes du griffon	*MdJ* 137
13	Percer la cuirasse	*MdJ* 138
17	Accès de colère	*AdG* 82
23	Écroulement nonchalant	*AdG* 84
27	Éventration sauvage	*MdJ* 142

Lutteur des chaînes déchirantes [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève des chaînes déchirantes

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, celui-ci subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité s'il se décale avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, celui-ci est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup précis	*MdJ* 64
7	Frappe impitoyable	*MdJ* 65
13	Chaînes de la douleur	*MdJ* 66
17	Brise-montagne	*MdJ* 67
27	Afflux sanguin	*AdG* 21

Maître des chaînes déchirantes [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève des chaînes déchirantes

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, celui-ci subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse s'il se décale avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Cri de guerre des braves	*MdJ* 93
7	Retour mortel	*AdG* 44
13	Frappe galvanisante	*MdJ* 96
17	Dans la brèche !	*AdG* 48
23	Focalisation des blessures	*AdG* 50
27	Damnation du maître de guerre	*MdJ* 100

Style du coureur forestier

Arbalète à répétition, arbalète de poing, arc court, fronde ou shuriken

Ce style de combat s'appuie sur l'usage d'armes à distance légères, une bonne utilisation du relief et des tirs en mouvement. Il est apprécié des elfes, halfelins et autres peuples qui préfèrent user les envahisseurs. Ses adeptes recourent à des attaques harcelantes et non à des affrontements directs.

Élève du coureur forestier [style mineur]

Prérequis : maître de guerre, rôdeur ou voleur ; formation au maniement de l'arbalète à répétition, de l'arbalète de poing, de l'arc court, de la fronde ou du shuriken

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Discrétion.

Quand vous attaquez avec une arbalète à répétition, une arbalète de poing, un arc court, une fronde ou un shuriken et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +1 en VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Pouvoirs à volonté associés : *ajustement décisif* (rôdeur, *MdJ*), *ciblage* (maître de guerre, *AdG2*), *frappe habile* (voleur, *MdJ*)

Espion du coureur forestier [style majeur]

Prérequis : voleur, talent Élève du coureur forestier

Avantage : quand vous attaquez avec une arbalète à répétition, une arbalète de poing, un arc court, une fronde ou un shuriken et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Vos attaques avec des pouvoirs associés à ce talent ignorent l'abri et le camouflage, et ne subissent qu'un malus de -2 aux jets d'attaque contre une cible disposant d'un abri supérieur ou d'un camouflage total.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Roulade d'ombre et d'acier*	*AdG2* 85
7	Embuscade du tueur*	*AdG2* 87
13	Tir engourdissant	*AdG2* 89
17	Assaut surprise*	*AdG2* 90
23	Martèlement à distance	*MdJ* 141
27	Embuscade idéale	*AdG2* 94

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque à distance.**

Pionnier du coureur forestier [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève du coureur forestier

Avantage : quand vous attaquez avec une arbalète à répétition, une arbalète de poing, un arc court, une fronde ou un shuriken et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vos attaques avec des pouvoirs associés à ce talent ignorent l'abri et le camouflage.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent en guise de pouvoir à distance au lieu d'un pouvoir de corps à corps.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Cri de guerre des braves	*MdJ* 93
7	Attaque surprise	*MdJ* 95
13	Manœuvre de repli	*AdG* 46
17	La bataille continue	*MdJ* 97
23	Lapins et loups	*MdJ* 99
27	Assaut inspiré	*AdG* 52

Style de la guérilla invisible

La rôdeuse Shalaris prédit que ses terres allaient inévitablement tomber face à la progression inexorable de l'empire de Nérath. En plus de monter des camps d'entraînement dans le but de diffuser son style de combat et de résister à l'envahisseur, ses forces constituèrent aussi des caches de *capes elfiques* afin de saupoudrer leurs tactiques de guérilla d'une assistance magique. Quelques-unes de ces caches existent aujourd'hui encore, protégées par des fantômes courroucés.

Alternative au coureur forestier

Tireur d'élite du coureur forestier [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève du coureur forestier

Avantage : quand vous attaquez avec une arbalète à répétition, une arbalète de poing, un arc court, une fronde ou un shuriken et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Vos attaques avec des pouvoirs associés à ce talent ignorent l'abri et le camouflage, et ne subissent qu'un malus de -2 aux jets d'attaque contre une cible disposant d'un abri supérieur ou d'un camouflage total.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Piqûre de la guêpe d'ombre*	*MdJ* 136
7	Tir du chasseur	*AdG* 79
13	Tir renversant	*MdJ* 138
17	Flèche vengeresse	*MdJ* 140
23	Tir handicapant	*AdG* 85

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque à distance.**

Style du croc arkhosien

Épée à deux mains, épée bâtarde ou épée large

Le croc arkhosien est un ordre aujourd'hui disparu de combattants drakéides qui développèrent un style de combat parfaitement adapté à leurs batailles sans fin contre Bael Turath. Usant de patience et de persévérance, les pratiquants de ce style fatiguent lentement mais sûrement leurs adversaires. Une fois l'ennemi épuisé, le maître du croc arkhosien frappe vivement et met un terme rapide au combat. L'ordre a disparu, mais des maîtres solitaires et de petits groupes de pratiquants existent encore, transmettant leurs connaissances à ceux qui sont prêts à les apprendre.

Élève du croc arkhosien [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement de l'épée à deux mains, de l'épée bâtarde ou de l'épée large

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Endurance.

Quand vous attaquez avec une épée à deux mains, une épée bâtarde ou une épée large et visez un ennemi

ED COX

en péril avec un pouvoir associé à ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

Pouvoirs à volonté associés : *jeu de jambes trompeur* (guerrier, *AdG*), *ruée du maraudeur* (rôdeur, *AdG2*), *tactiques de la meute* (maître de guerre, *MdJ*)

Commandant du croc arkhosien [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève du croc arkhosien

Avantage : quand vous attaquez avec une épée à deux mains, une épée bâtarde ou une épée large et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous ratez un ennemi avec un pouvoir de rencontre martial, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au prochain jet d'attaque contre cet ennemi avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Serrer les rangs	*MdJ* 94
7	Cerner l'ennemi	*MdJ* 95
13	Tenaille fatale	*AdG2* 40
17	Ruée du maître de guerre	*MdJ* 97
23	Lapins et loups	*MdJ* 99

Duelliste du croc arkhosien [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève du croc arkhosien

Avantage : quand vous attaquez avec une épée à deux mains, une épée bâtarde ou une épée large et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous ratez un ennemi avec un pouvoir de rencontre martial, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au prochain jet d'attaque contre cet ennemi avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Piqûre de la guêpe d'ombre*	*MdJ* 136
7	Serre du faucon*	*MdJ* 137
13	Frappe sanguinaire*	*AdG* 80
17	Assaut enferrant*	*AdG* 82
23	Avalanche furieuse	*AdG2* 67
27	Éventration sauvage	*MdJ* 142

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque de corps à corps.**

Mutilateur du croc arkhosien [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève du croc arkhosien

Avantage : quand vous attaquez avec une épée à deux mains, une épée bâtarde ou une épée large et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous ratez un ennemi avec un pouvoir de rencontre martial, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au prochain jet d'attaque contre cet ennemi avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous portez une attaque du fait de votre aptitude de classe de défi en combat.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Danse de l'acier	*MdJ* 64
7	Colère du griffon	*MdJ* 65
17	Exorcisme de l'acier	*MdJ* 67
27	Frappe d'adamantium	*MdJ* 70

Style de l'étoile de fer

Fléaux et masses

Le style de l'étoile de fer fut conçu par des nains qui maniaient des fléaux et des masses forgés à partir du formidable métal d'étoiles tombées du ciel. Les adeptes de ce style s'en prennent aux armes de leurs ennemis avec une telle force que leurs adversaires ne peuvent guère riposter.

Élève de l'étoile de fer [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement d'un fléau ou d'une masse

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Athlétisme.

Quand vous attaquez avec un fléau ou une masse et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez un ennemi qui vous confère un avantage de combat, celui-ci subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs à volonté associés : *assaut impétueux* (maître de guerre, *AdG*), *frappe foisonnante* (guerrier, *MdJ*), *ruée du maraudeur* (rôdeur, *AdG2*)

Broyeur de l'étoile de fer [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de l'étoile de fer

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau ou une masse et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Tout ennemi contre lequel vous réussissez un coup critique est poussé de 1 case.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque du fait de votre aptitude de classe de défi en combat.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup puissant	*MdJ* 64
7	Frappe impitoyable	*MdJ* 65
13	Horrible broyage	*AdG* 15
17	Coup stupéfiant	*AdG* 17
23	Cage de chaînes	*MdJ* 69
27	Frappe d'adamantium	*MdJ* 70

Maraudeur de l'étoile de fer [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève de l'étoile de fer

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau ou une masse et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Tout ennemi contre lequel vous réussissez un coup critique est poussé de 1 case.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup handicapant	*AdG2* 59
7	Entaille fatale	*AdG2* 61
17	Coup de griffes du glouton	*AdG2* 65
23	Tourbillon étourdissant	*AdG2* 67

Spadassin de l'étoile de fer [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de l'étoile de fer

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau ou une masse et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Tout ennemi contre lequel vous réussissez un coup critique confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Frappe du maître de guerre	*MdJ* 93
7	Exposition provoquée	*AdG* 43
13	Manœuvre de la pince	*AdG* 46
23	Démonstration audacieuse	*AdG* 50

Style de la flèche adamantine

Arc long ou grand arc

Confronté à des légions entières de soldats, le franc-tireur a tout intérêt à user d'une meilleure arme qu'un simple arc. Les maîtres du style de la flèche adamantine apprennent à trouver l'équilibre entre la précision et la puissance, ce qui leur permet de transpercer les armures les plus solides et de faire vaciller leurs ennemis.

Élève de la flèche adamantine [style mineur]

Prérequis : maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement de l'arc long ou du grand arc

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Perception.

Quand vous attaquez avec un arc long ou un grand arc et touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez pousser celui-ci de 1 case.

Pouvoirs à volonté associés : *ajustement décisif* (rôdeur, *MdJ*), *ciblage* (maître de guerre, *AdG2*)

Chasseur de la flèche adamantine [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève de la flèche adamantine

Avantage : quand vous attaquez avec un arc long ou un grand arc et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi et qu'au moins un autre ennemi lui confère un abri vis-à-vis de votre attaque, vous infligez des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité à l'un des ennemis conférant l'abri.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base à distance.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Tir déstabilisant	*AdG* 76
7	Tir du chasseur	*AdG* 79
13	Tir renversant	*MdJ* 138
17	Assaut enferrant*	*AdG* 82
23	Martèlement à distance	*MdJ* 141

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque à distance.**

Commandant de la flèche adamantine [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la flèche adamantine

Avantage : quand vous attaquez avec un arc long ou un grand arc et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi et qu'au moins un autre ennemi lui confère un abri vis-à-vis de votre attaque, vous infligez des dégâts égaux à votre modificateur de Force à l'un des ennemis conférant l'abri.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent en guise de pouvoir à distance plutôt que de pouvoir de corps à corps.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Cri de guerre des braves	*MdJ* 93
7	Fissurer l'armure	*MdJ* 95
13	Manœuvre frustrante	*MdJ* 97
17	Inspiration mortelle	*AdG* 48
23	Focalisation des blessures	*AdG* 50
27	Damnation du maître de guerre	*MdJ* 100

Style de la forge de Moradin

Haches à deux mains, marteaux à deux mains ou pics à deux mains

Ce style ancien remonte aux héros nains qui affrontèrent des géants lors de la guerre entre les dieux et les originels. Durant l'âge où ils furent asservis par les géants, les nains durent se tourner vers les armes qui étaient à leur disposition, à savoir leurs outils. Ce style s'appuie donc sur l'utilisation de grands pics et marteaux.

Élève de la forge de Moradin [style mineur]

Prérequis : guerrier ou maître de guerre ; formation au maniement d'une hache à deux mains, d'un marteau à deux mains ou d'un pic à deux mains

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

Quand vous attaquez avec une hache à deux mains, un marteau à deux mains ou un pic à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, celui-ci subit un malus de -1 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs à volonté associés : *broyage jubilatoire* (guerrier, *AdG*), *coup fracassant* (maître de guerre, *MdJ*)

Champion de la forge de Moradin [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la forge de Moradin

Avantage : quand vous attaquez avec une hache à deux mains, un marteau à deux mains ou un pic à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant contre toute attaque censée vous immobiliser, vous maîtriser ou vous ralentir.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque du fait de votre aptitude de classe de défi en combat.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup puissant	*MdJ* 64
7	Colère du griffon	*MdJ* 65
13	Horrible broyage	*AdG* 15
17	Frappe cruciale	*MdJ* 67
23	Marteau déchirant	*AdG* 19
27	Frappe d'adamantium	*MdJ* 70

Maréchal de la forge de Moradin [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la forge de Moradin

Avantage : quand vous attaquez avec une hache à deux mains, un marteau à deux mains ou un pic à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant contre toute attaque censée vous immobiliser, vous maîtriser ou vous ralentir.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Mousson d'acier	*MdJ* 94
7	Force entraînante	*AdG* 43
13	Gains hasardeux	*AdG* 46
17	Déluge d'acier	*MdJ* 97
23	Clarté clangoreuse	*AdG* 50
27	Conditionnement héroïque	*MdJ* 99

Style de la hache affamée

Haches à une main

Tous les styles de bataille ne sont pas élégants, loin s'en faut. Beaucoup sont grossiers et brutaux, favorisant une issue rapide à un quelconque panache. Et le style de la hache affamée compte bien sûr parmi ces techniques. Inventé par des marins qui s'attaquaient à des communautés côtières, ce style se distingue avant tout par son allure. Au contact, le pratiquant n'hésite pas à frapper son adversaire au moyen du manche. Les maîtres de ce style jettent leur hache et portent des coups vifs aux jambes pour immobiliser leur adversaire. Mais ces combattants manient aussi le bouclier pour parer les attaques des victimes acculées.

Élève de la hache affamée [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement d'une hache à une main

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Athlétisme.

Quand vous attaquez avec une hache à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous touchez un ennemi qui n'est pas en péril avec un pouvoir associé à ce talent, celui-ci subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution s'il se déplace de plus de 2 cases avant la fin de son tour de jeu suivant.

Pouvoirs à volonté associés : *assaut impétueux* (maître de guerre, *AdG*), *frappe foisonnante* (guerrier, *MdJ*), *ruée du maraudeur* (rôdeur, *AdG2*)

Brute de la hache affamée [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la hache affamée

Avantage : quand vous attaquez avec une hache à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous réussissez un coup critique contre un ennemi, ce dernier se retrouve aussi à terre et provoque une attaque d'opportunité en se relevant pour la première fois avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup aveuglant	*AdG* 10
7	Colère du griffon	*MdJ* 65
13	Horrible broyage	*AdG* 15
17	Défi du guerrier	*MdJ* 67
23	D'estoc et de taille	*MdJ* 69
27	Afflux sanguin	*AdG* 21

Tueur de la hache affamée [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève de la hache affamée

Avantage : quand vous attaquez avec une hache à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous réussissez un coup critique contre un ennemi, ce dernier se retrouve aussi à terre et provoque une attaque d'opportunité en se relevant pour la première fois avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser la Force au lieu de la Dextérité pour les jets d'attaque et jets de dégâts quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Tir déstabilisant	*AdG* 76
7	Serre du faucon*	*MdJ* 137
13	Frappe sanguinaire*	*AdG* 80
17	Flèche vengeresse	*MdJ* 140
23	Tir handicapant	*AdG* 85
27	Tir foudroyant	*MdJ* 142

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque à distance.**

Tyran de la hache affamée [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la hache affamée

Avantage : quand vous attaquez avec une hache à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous réussissez un coup critique contre un ennemi, ce dernier se retrouve aussi à terre et provoque une attaque d'opportunité en se relevant pour la première fois avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent en guise de pouvoir à distance au lieu d'un pouvoir de corps à corps.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Mousson d'acier	*MdJ* 94
7	Guerre d'usure	*AdG* 43
13	Enterrez-les	*MdJ* 96
17	Inspiration mortelle	*AdG* 48
23	Châtiment confinant	*AdG* 50

Style de la haute lame nérathaine

Lames lourdes accompagnées de la propriété polyvalente

Les chevaliers de Nérath mirent au point un style franc et direct leur permettant de se frayer un chemin au cœur de la mêlée. La technique s'appuie sur une garde haute ponctuée de coups violents vers le bas et de pas en avant dont l'objectif est de faire le ménage autour de soi. Bien que Nérath ne soit plus, le style reste aujourd'hui encore populaire.

Élève de la haute lame nérathaine [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement d'une lame lourde accompagnée de la propriété polyvalente

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Endurance.

Quand vous attaquez avec une lame lourde accompagnée de la propriété polyvalente et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet de dégâts pour chaque ennemi qui vous est adjacent.

Pouvoirs à volonté associés : *attaque éclair* (rôdeur, *MdJ*), *opportunisme de la vipère* (maître de guerre, *MdJ*), *ruée menaçante* (guerrier, *AdG2*)

Capitaine de la haute lame nérathaine [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la haute lame nérathaine

Avantage : quand vous attaquez avec une lame lourde accompagnée de la propriété polyvalente et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Les ennemis qui vous sont adjacents ne bénéficient pas du bonus de +2 aux jets d'attaque contre vous s'ils jouissent d'un avantage de combat.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Cri de guerre des braves	*MdJ* 93
7	Retour mortel	*AdG* 44
13	Manœuvre frustrante	*MdJ* 97
17	La bataille continue	*MdJ* 97
23	Force vive	*AdG* 50
27	Conditionnement héroïque	*MdJ* 99

Duelliste de la haute lame nérathaine [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève de la haute lame nérathaine

Avantage : quand vous attaquez avec une lame lourde accompagnée de la propriété polyvalente et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Les ennemis qui vous sont adjacents ne bénéficient pas du bonus de +2 aux jets d'attaque contre vous s'ils jouissent d'un avantage de combat.

Vous pouvez utiliser la Dextérité au lieu de la Force pour les jets d'attaque et jets de dégâts quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Dard troublant	*AdG* 75
7	Pattes du griffon	*MdJ* 137
13	Diversion de la main secondaire	*AdG* 80
17	Griffes du guépard	*MdJ* 140
23	Avalanche furieuse	*AdG2* 67
27	Éventration sauvage	*MdJ* 142

Soldat de la haute lame nérathaine [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la haute lame nérathaine

Avantage : quand vous attaquez avec une lame lourde accompagnée de la propriété polyvalente et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Les ennemis qui vous sont adjacents ne bénéficient pas du bonus de +2 aux jets d'attaque contre vous s'ils jouissent d'un avantage de combat.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous portez une attaque du fait de votre aptitude de classe de défi en combat.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Danse de l'acier	*MdJ* 64
7	Rempart de fer	*MdJ* 65
13	Étranglement	*AdG2* 15
17	Lame changeante	*AdG2* 17
23	Crocs d'acier	*MdJ* 69
27	Afflux sanguin	*AdG* 21

Style du régiment infernal

Ce style fut codifié pour la première fois par d'ingénieux officiers chargés du développement de manuels d'instruction militaire pour les phalanges de diables légionnaires qui servaient Bael Turath. Aucun de ces ouvrages n'a jamais été retrouvé, mais une phrase (« Il est temps de lâcher ton bouclier. ») est restée et est encore usitée par les tieffelins, qui la prononcent au moment où une ligne défensive s'effondre et qu'il leur faut passer à l'offensive pour l'emporter.

Alternative à la haute lame nérathaine

Style de la lame de minuit

Lames légères de corps à corps

Rendu célèbre par les gangs de malandrins désespérés qui arpentent les rues de Port-Obscur, le style de la lame de minuit s'attache à la mobilité et aux coups rapides. Un adepte du style doit faire preuve d'opportunisme, collaborer avec autrui et démontrer la célérité de son jeu de jambes en se glissant derrière ses adversaires. Le style s'est propagé dans le monde lorsque des pratiquants de Port-Obscur ont élargi leurs affaires à d'autres lieux miteux au travers des plans.

Élève de la lame de minuit [style mineur]

Prérequis : guerrier, rôdeur ou voleur ; formation au maniement d'une lame légère de corps à corps

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Acrobaties.

Quand vous attaquez avec une lame légère de corps à corps et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous attaquez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez viser ses Réflexes au lieu de sa CA.

Pouvoirs à volonté associés : *arme volante et arme de poing* (rôdeur, *AdG2*), *double coup* (guerrier, *AdG*), *entaille du crépuscule* (voleur, *AdG2*)

Bagarreur de la lame de minuit [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la lame de minuit

Avantage : quand vous attaquez avec une lame légère de corps à corps et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir quotidien ou de rencontre martial à votre tour de jeu, vous augmentez la distance dont vous vous décalez de 1 case jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Fente plongeante	*AdG* 10
7	Impulsion soudaine	*MdJ* 65
13	Tempête de coups	*MdJ* 66
17	Volée impérieuse	*AdG* 17
23	Estoc de précision	*AdG* 19
27	Bouclier de diamant	*MdJ* 70

Chuchoteur de la lame de minuit [style majeur]

Prérequis : voleur, talent Élève de la lame de minuit

Avantage : quand vous attaquez avec une lame légère de corps à corps et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir quotidien ou de rencontre martial à votre tour de jeu, vous augmentez la distance dont vous vous décalez de 1 case jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Quand vous attaquez avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez après l'attaque entreprendre une action libre pour vous décaler de 2 cases et effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Mordant du fourbe*	*MdJ* 162
7	Blessure affligeante	*AdG* 108
13	Cyclone sournois	*AdG* 110
17	Assaut frénétique	*AdG* 112
23	Angle mort*	*AdG* 114
27	Frappe idéale*	*MdJ* 169

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque de corps à corps.**

Maraudeur de la lame de minuit [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève de la lame de minuit

Avantage : quand vous attaquez avec une lame légère de corps à corps et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir quotidien ou de rencontre martial à votre tour de jeu, vous augmentez la distance dont vous vous décalez de 1 case jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Vous pouvez utiliser la Dextérité au lieu de la Force pour les jets d'attaque et les jets de dégâts quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Dard troublant	*AdG* 75
7	Tourbillon de lames	*MdJ* 137
13	Diversion de la main secondaire	*AdG* 80
17	Griffes du guépard	*MdJ* 140
23	Écroulement nonchalant	*AdG* 84
27	Tornade armée	*MdJ* 142

Style de la lance chasseresse

Lances

Très répandu parmi les elfes, les éladrins et plus généralement les habitants des frontières, le style de la lance chasseresse permet d'affronter des animaux dangereux de grande taille. Il prend la forme d'une suite de jets, de fentes et de replis, mais s'appuie aussi sur un jeu de jambes rapide visant à éviter les adversaires lents et puissants.

Élève de la lance chasseresse [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement d'une lance

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Athlétisme.

Quand vous attaquez avec une lance et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, celui-ci est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs à volonté associés : *attaque-éclipse* (rôdeur, *AdG2*), *coup déstabilisateur* (maître de guerre, *MdJ*), *coup sûr* (guerrier, *MdJ*)

Chef de clan de la lance chasseresse [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la lance chasseresse

Avantage : quand vous attaquez avec une lance et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les créatures d'une catégorie de taille strictement supérieure à la vôtre.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Cri de guerre des braves	*MdJ* 93
7	Cerner l'ennemi	*MdJ* 95
13	Furie du sirocco	*MdJ* 96
17	Inspiration mortelle	*AdG* 48
23	Focalisation des blessures	*AdG* 50
27	Conditionnement héroïque	*MdJ* 99

Franc-tireur de la lance chasseresse [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève de la lance chasseresse

Avantage : quand vous attaquez avec une lance et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les créatures d'une catégorie de taille strictement supérieure à la vôtre.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Deux prédateurs	*AdG* 76
7	Proie harcelée	*AdG* 78
13	Bond renversant	*AdG* 80
17	Lame et croc	*AdG* 83
27	Deux fauves au combat	*AdG2* 68

Gardien de la lance chasseresse [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la lance chasseresse

Avantage : quand vous attaquez avec une lance et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les créatures d'une catégorie de taille strictement supérieure à la vôtre.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Frappe opportune	*MdJ* 64
7	Frappe impitoyable	*MdJ* 65
13	Serres du rukh	*MdJ* 66
17	Défi du guerrier	*MdJ* 67
23	Estoc de précision	*AdG* 19
27	Frappe bestiale	*MdJ* 70

Style du lancier bilwanti

La célèbre unité de cavalerie des lanciers bilwanti faisait preuve d'une grande coordination pour dégager les cols des monts Énigmatiques, où des bandits ogres s'appuyaient sur de véritables tactiques de guérilla pour se débarrasser des autres forces chargées de les éliminer. Dans l'argot local, on dit qu'un voleur particulièrement habile « peut même échapper à un lancier bilwanti ».

Alternative à la lance chasseresse

Style de Longuemain

Armes d'hast à deux mains et lances à deux mains
Le style de Longuemain s'est développé parmi les gardes du corps de la maison noble du même nom. Une dame orgueilleuse de cette famille insistait pour que ses gardes du corps s'entraînent plusieurs heures par jour afin que tous combattent avec la même technique. De sa demande naquit le style Longuemain, qui s'appuie sur un ensemble très impressionnant de coups de lance et d'arme d'hast dans le but de repousser les adversaires.

Élève de Longuemain [style mineur]

Prérequis : guerrier ou maître de guerre ; formation au maniement d'une arme d'hast à deux mains ou d'une lance à deux mains

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

Quand vous attaquez avec une arme d'hast à deux mains ou une lance à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez pousser celui-ci de 1 case.

Pouvoirs à volonté associés : *enchaînement* (guerrier, *MdJ*), *opportunisme de la vipère* (maître de guerre, *MdJ*)

Gardien de Longuemain [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de Longuemain

Avantage : quand vous attaquez avec une arme d'hast à deux mains ou une lance à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir d'attaque, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous portez une attaque du fait de votre aptitude de classe de défi en combat.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Attaque-jauge	*AdG* 10
7	Colère du griffon	*MdJ* 65
17	Coup sauvage	*AdG* 17
23	Frappe paralysante	*MdJ* 69
27	Frappe d'adamantium	*MdJ* 70

Spadassin de Longuemain [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de Longuemain

Avantage : quand vous attaquez avec une arme d'hast à deux mains ou une lance à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez pousser celui-ci de 2 cases.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Serrer les rangs	*MdJ* 94
7	Retour mortel	*AdG* 44
13	Courage obstiné	*AdG* 45
17	La bataille continue	*MdJ* 97
23	Cri de guerre du grand dragon	*MdJ* 99
27	Piège brutal	*AdG* 53

Style de la lune du désert

Lames lourdes accompagnées de la propriété critique amélioré
Ce style est né parmi les nomades humains du désert. Avec la chaleur étouffante qui règne sur leurs terres, le port de l'armure lourde est difficile, aussi portent-ils des armures légères afin de rester libres de tous leurs mouvements. Le style de la lune du désert s'appuie sur un jeu de jambes rapide, des réactions éclair et des attaques soudaines. Cette approche agressive se traduit par de nombreuses plaies et de longues entailles, des attaques tout particulièrement adaptées aux lames incurvées.

Élève de la lune du désert [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement d'une lame lourde accompagnée de la propriété critique amélioré

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Acrobaties.

Quand vous attaquez avec une lame lourde accompagnée de la propriété critique amélioré et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous touchez un ennemi qui n'est pas en péril avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez vous décaler de 2 cases après l'attaque au prix d'une action libre.

Pouvoirs à volonté associés : *attaque sur mesure* (rôdeur, *MdJ*), *coup sûr* (guerrier, *MdJ*), *opportunisme de la vipère* (maître de guerre, *MdJ*)

Style de la chambre basse

Cette forme d'escrime basée sur le maniement du cimeterre vient de la vieille coutume du jugement martial. La loi d'origine précisait que l'accusé devait prouver son innocence dans un duel à mort contre l'accusateur. Avec le temps, les parties finirent par engager des champions professionnels qui se battaient jusqu'au premier sang. Avant qu'Arnd ne fasse l'acquisition de la *cotte d'invulnérabilité* pour laquelle il est si connu (cf. *GdM* 165), il ouvrit une académie qui enseignait ce style

Alternative à la lune du désert

Franc-tireur de la lune du désert [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève de la lune du désert

Avantage : quand vous utilisez une lame lourde accompagnée de la propriété critique amélioré et que

vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate quand un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps.

Quand vous attaquez avec une lame lourde accompagnée de la propriété critique amélioré et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez vous décaler de 2 cases avant votre attaque au prix d'une action libre quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Piqûre de la guêpe d'ombre	*MdJ* 136
7	Stratagème du chacal	*AdG* 78
13	Défense habile	*MdJ* 138
17	Double éviscération	*MdJ* 139
23	Avalanche furieuse	*AdG2* 67
27	Plaie instable	*AdG* 86

Maître d'armes de la lune du désert [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la lune du désert

Avantage : quand vous utilisez une lame lourde accompagnée de la propriété critique amélioré et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate quand un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps.

Quand vous attaquez avec une lame lourde accompagnée de la propriété critique amélioré et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque du fait de votre aptitude de classe de défi en combat.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Danse de l'acier	*MdJ* 64
7	Impulsion soudaine	*MdJ* 65
13	Tempête de coups	*MdJ* 66
17	Harcèlement	*MdJ* 68
23	Crocs d'acier	*MdJ* 69
27	Frappe d'adamantium	*MdJ* 70

Zéphyr de la lune du désert [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la lune du désert

Avantage : quand vous utilisez une lame lourde accompagnée de la propriété critique amélioré et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate quand un ennemi vous rate avec une attaque de corps à corps.

Quand vous attaquez avec une lame lourde accompagnée de la propriété critique amélioré et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Mousson d'acier	*MdJ* 94
7	Attaque surprise	*MdJ* 95
13	Manœuvre de repli	*AdG* 46
17	Fureur tonitruante	*MdJ* 97
23	Vague guerrière	*AdG2* 43

Style du marteau d'Elsir

Marteaux à une main ou pics à une main

Pour s'opposer aux populations de hobgobelins des montagnes du val d'Elsir, des soldats de la région ont conçu un style de combat qui réduit la mobilité et ignore les armures lourdes. Les maîtres de ce style analysent leurs adversaires et comptent sur leurs erreurs. Les défenseurs d'Elsir apprennent à outrepasser les défenses au moyen de coups réfléchis. Ce style étant efficace contre les ennemis lourdement caparaçonnés, il est largement répandu.

Élève du marteau d'Elsir [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre ou rôdeur ; formation au maniement d'un marteau à une main ou d'un pic à une main

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Perception.

Quand vous attaquez avec un marteau à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous attaquez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez viser ses Réflexes au lieu de sa CA.

Pouvoirs à volonté associés : *arme volante et arme au poing* (rôdeur, *AdG2*), *assaut impétueux* (maître de guerre, *AdG*), *balafre et ecchymose* (guerrier, *AdG2*)

Champion du marteau d'Elsir [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève du marteau d'Elsir

Avantage : quand vous utilisez un marteau à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate quand un ennemi qui vous est adjacent et qu'un allié ou vous-même avez marqué s'éloigne de vous en se décalant.

Quand vous attaquez avec un marteau à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez viser les Réflexes de l'ennemi au lieu de sa CA quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup puissant	*MdJ* 64
7	Rempart de fer	*MdJ* 65
13	Serres du rukh	*MdJ* 66
17	Coup stupéfiant	*AdG* 17
23	Frappe paralysante	*MdJ* 69
27	Afflux sanguin	*AdG* 21

Général du marteau d'Elsir [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève du marteau d'Elsir

Avantage : quand vous utilisez un marteau à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate quand un ennemi qui vous est adjacent et qu'un allié ou vous-même avez marqué s'éloigne de vous en se décalant.

Quand vous attaquez avec un marteau à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, un allié situé dans un rayon de 5 cases peut se décaler de 2 cases au prix d'une action libre quand vous touchez avec un pouvoir associé à ce talent.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Serrer les rangs	*MdJ* 94
7	Attaque surprise	*MdJ* 95
13	Marque sinistre	*AdG* 46
17	Déluge d'acier	*MdJ* 97
23	Clarté clangoreuse	*AdG* 50
27	Renversement de l'échiquier	*MdJ* 100

Style du tournoi de la reine

Les paladins de Reine Corneille ont créé un style de combat conçu pour les rencontres cérémonielles les opposant au nom de leur déesse. Le style s'appuie sur l'emploi d'armes capables de transpercer les harnois. Les règles d'engagement rendaient hommage aux combattants capables d'ôter la vie à un adversaire d'un seul coup.

Alternative au marteau d'Elsir

Traqueur du marteau d'Elsir [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève du marteau d'Elsir

Avantage : quand vous utilisez un marteau à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate quand un ennemi qui vous est adjacent et qu'un allié ou vous-même avez marqué s'éloigne de vous en se décalant.

Quand vous attaquez avec un marteau à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous pouvez vous décaler de 2 cases avant votre attaque quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Lancer renversant	*AdG2* 60
7	Tressaillement dédoublé	*AdG* 79
13	Lancer rapide	*AdG2* 63
17	Coup de griffes du glouton	*AdG2* 65
23	Lancer ricochet	*AdG2* 67
27	Tornade armée	*MdJ* 142

Style des mille dards

Arcs ou arbalètes

Ce style tire son nom des déluges de flèches que tirent ses adeptes. Les archers qui l'utilisent recourent à des techniques qui aggravent les blessures de leurs adversaires et ralentissent leur récupération, mais ils sont aussi capables de tirer de multiples traits à la fois.

Élève des mille dards [style mineur]

Prérequis : maître de guerre, rôdeur ou voleur ; formation au maniement d'un arc ou d'une arbalète

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Nature.

Quand vous attaquez avec un arc ou une arbalète et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous attaquez avec un pouvoir associé à ce talent, ce pouvoir s'accompagne du mot-clé désarçonnant (cf. page 81).

Pouvoirs à volonté associés : *ajustement décisif* (rôdeur, *MdJ*), *ciblage* (maître de guerre, *AdG2*), *fioriture* (voleur, *MdJ*)

Capitaine des mille dards [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève des mille dards

Avantage : quand vous attaquez avec un arc ou une arbalète et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de votre attaque.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent en guise d'attaque à distance au lieu d'une attaque de corps à corps.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Frappe du maître de guerre	*MdJ* 93
7	Guerre d'usure	*AdG* 43
13	Manœuvre frustrante	*MdJ* 97
17	Inspiration mortelle	*AdG* 48
23	Lapins et loups	*MdJ* 99
27	Conditionnement héroïque	*MdJ* 99

Éclaireur des mille dards [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève des mille dards

Avantage : quand vous attaquez avec un arc ou une arbalète et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de votre attaque.

Quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez utiliser un arc ou une arbalète au lieu d'une arme de jet. Dans ce cas, vous utilisez votre Dextérité au lieu de votre Force pour les jets d'attaque et les jets de dégâts.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Lancer renversant	*AdG2* 60
7	Lancer surprise	*AdG2* 61
13	Lancer rapide	*AdG2* 63
23	Lancer ricochet	*AdG2* 67
27	Tir perforant	*AdG2* 69

Traqueur des mille dards [style majeur]

Prérequis : voleur, talent Élève des mille dards

Avantage : quand vous attaquez avec un arc ou une arbalète et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de votre attaque.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent en guise de pouvoir à distance au lieu d'un pouvoir de corps à corps, et vous pouvez attaquer avec une arbalète au lieu d'une lame légère.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Leurre de canaille	*MdJ* 162
7	Blessure affligeante	*AdG* 108
13	Attaque déséquilibrante	*MdJ* 165
17	Frappe audacieuse	*AdG* 112
23	Abattage	*AdG* 114
27	Frappe du franc-tireur	*AdG* 117

Style de la neuvième légion

Lances à une main ou pics à une main

Il y a un siècle, la neuvième légion inspirait la peur et le respect aux combattants de toutes les nations. Les soldats drakéides de cette unité ne furent jamais vaincus et devaient leurs succès à leur style de combat, qui s'appuyait sur l'utilisation de lances et de pics, mais aussi de boucliers lourds. Leurs armes leur permettaient de porter des coups rapides alors que leurs boucliers protégeaient leurs porteurs mais aussi leurs alliés proches.

Élève de la neuvième légion [style mineur]

Prérequis : guerrier ou maître de guerre ; formation au maniement d'une lance à une main ou d'un pic à une main

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intuition.

Quand vous attaquez avec une lance à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Si vous utilisez un bouclier, vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Pouvoirs à volonté associés : *attaque guidée* (maître de guerre, *AdG2*), *broyage jubilatoire* (guerrier, *AdG*)

Bouclier de la neuvième légion [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la neuvième légion

Avantage : quand vous attaquez avec une lance à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de talent de +2 à la CA et en Réflexes contre les attaques des ennemis qui vous sont adjacents.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous portez une attaque du fait de votre aptitude de classe de défi en combat.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Attaque-jauge	*AdG* 10
7	Étau contondant	*AdG2* 12
13	Serres du rukh	*MdJ* 66
17	Lame changeante	*AdG2* 17
23	Estoc de précision	*AdG* 19
27	Afflux sanguin	*AdG* 21

Style de l'honneur de Véda

Véda faisait partie d'une bande de gardes du corps d'élite et conçut un style de combat dont ses camarades se servaient à bon escient. La technique recourt principalement aux attaques d'opportunité. Menue et inoffensive en apparence, Véda poussait bien souvent ses adversaires à baisser la garde. Sa légende traite des nombreuses occasions où elle risqua sa vie pour défendre celle de son protégé.

Alternative à la neuvième légion

Commandant de la neuvième légion [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la neuvième légion

Avantage : quand vous attaquez avec une lance à une main ou un pic à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Les alliés qui vous sont adjacents bénéficient d'un bonus de talent de +2 à la CA et en Réflexes contre les attaques des ennemis qui vous sont adjacents.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous effectuez une attaque d'opportunité.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Frappe du maître de guerre	*MdJ* 93
7	Appât sacrificiel	*AdG* 43
13	Frappe galvanisante	*MdJ* 96
17	Coup railleur	*AdG* 48
23	Le sang appelle le sang	*AdG* 51
27	Damnation du maître de guerre	*MdJ* 100

Style de la pertuisane

Armes d'hast qui n'appartiennent pas au groupe des lances

Les mercenaires formés à l'école de la pertuisane sont prisés dans le monde entier. Fondée sur les principes de loyauté, d'excellence et de discipline, cette académie n'a jamais fait le moindre faux pas. Les combattants qui en suivent le cursus manient l'arme d'hast, comme la coutille ou la hallebarde, et apprennent que sa hampe et son extrémité sont aussi redoutables que son fer. Un combattant au fait de ce style peut repousser ses ennemis et les jeter à terre.

Élève de la pertuisane [style mineur]

Prérequis : guerrier ou maître de guerre ; formé au maniement d'une arme d'hast qui n'appartient pas au groupe des lances

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Histoire.

Quand vous attaquez avec une arme d'hast qui n'appartient pas au groupe des lances et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous réussissez un coup critique contre un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, cet ennemi se retrouve à terre.

Pouvoirs à volonté associés : *coup sûr* (guerrier, *MdJ*), *opportunisme de la vipère* (maître de guerre, *MdJ*)

Capitaine de la pertuisane [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la pertuisane

Avantage : quand vous attaquez avec une arme d'hast qui n'appartient pas au groupe des lances et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous jouissez d'un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant contre tout ennemi que vous poussez.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez le pousser de 2 cases.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Serrer les rangs	*MdJ* 94
7	Force entraînante	*AdG* 43
13	Signal de la charge	*AdG2* 40
17	Dans la brèche !	*AdG* 48
23	Cri de guerre du grand dragon	*MdJ* 99
27	Triomphe habile	*AdG2* 45

Fantassin de la pertuisane [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la pertuisane

Avantage : quand vous attaquez avec une arme d'hast qui n'appartient pas au groupe des lances et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Vous jouissez d'un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant contre tout ennemi que vous poussez.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Danse de l'acier	*MdJ* 64
7	Mords la poussière	*AdG* 12
13	Rapide comme l'éclair	*MdJ* 66
17	Harcèlement	*MdJ* 68
23	Frappe paralysante	*MdJ* 69
27	Coup désespéré	*AdG* 22

Style de la maison de Fallax

Les soldats de la cité-état côtière de Fallax ont leur propre version des origines du style de la pertuisane. Il y a bien longtemps, la dirigeante de la ville développa une véritable obsession pour les armes d'hast et chargea ses généraux de concevoir un style adapté au maniement de ces armes. L'école de la pertuisane, qui enseigne aujourd'hui cette technique, a pour symbole les trois diamants bleus du blason de Fallax.

Alternative à la pertuisane

Style du tir silencieux

Arbalètes ou arc court

Bien que les meilleurs archers méprisent l'arc court et les arbalètes, le style du tir silencieux prouve que ces armes peuvent se révéler très efficaces entre les bonnes mains. S'attachant à la vitesse et la précision, les maîtres de cette technique de combat tirent rapidement avant de disparaître pour que leurs ennemis ne découvrent pas la source de l'attaque. Le style nécessite un bon placement et un minimum de subtilité, si bien qu'il s'adresse à tous ceux qui font naturellement preuve de discrétion.

Élève du tir silencieux [style mineur]

Prérequis : rôdeur ou voleur ; formation au maniement d'une arbalète ou de l'arc court

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Discrétion.

Quand vous attaquez avec une arbalète ou un arc court et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous utilisez un pouvoir associé à ce talent et touchez une créature vis-à-vis de laquelle vous êtes caché, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur d'Intelligence.

Style du couloir hanté

Les domestiques halfelins du château de Merrendral devaient se faire tout petits et cacher leurs allées et venues aux yeux de leurs souverains elfes. Mais leur statut modeste les sauva lorsque l'édifice fut pris par des ennemis. Habitués à se montrer discrets, ils pillèrent l'armurerie et dissimulèrent des arbalètes chargées derrière les portes secrètes du château. En assaillant les envahisseurs depuis ces cachettes, ils parvinrent à les mettre en fuite. Le style parfaitement invisible des halfelins donna naissance aux rumeurs de château hanté, ce qui les tint à l'abri pendant des générations.

Alternative au tir silencieux

Pouvoirs à volonté associés : *attaque sur mesure* (rôdeur, *MdJ*), *entaille du crépuscule* (voleur, *AdG2*)

Chasseur du tir silencieux [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève du tir silencieux

Avantage : quand vous attaquez avec une arbalète ou un arc court et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, celui-ci subit un malus de -2 aux tests de Perception jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Quand vous attaquez avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque au prix d'une action libre.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Piqûre de la guêpe d'ombre*	*MdJ* 136
7	Tir du chasseur	*AdG* 79
13	Tir renversant	*MdJ* 138
17	Assaut enferrant*	*AdG* 82
23	Martèlement à distance	*MdJ* 141
27	Tir foudroyant	*MdJ* 142

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque à distance.**

Fantôme du tir silencieux [style majeur]

Prérequis : voleur, talent Élève du tir silencieux

Avantage : quand vous attaquez avec une arbalète ou un arc court et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, celui-ci subit un malus de -2 aux tests de Perception jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Quand vous attaquez avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez entreprendre une action libre avant l'attaque pour vous décaler de 2 cases et effectuer un test de Discrétion pour vous cacher.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Mordant du fourbe*	*MdJ* 162
7	Chance du voleur*	*MdJ* 164
13	Tir puissant	*AdG* 111
17	Assaut du tirailleur*	*AdG* 112
23	Angle mort*	*AdG* 114
27	Frappe idéale*	*MdJ* 169

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque à distance.**

Style du tonnerre de la montagne

Fléaux à une main, marteaux à une main ou masses à une main

Ce style fut conçu pour empêcher l'ennemi d'envahir les montagnes natales d'une population de goliaths. Ces derniers découvrirent en effet que le meilleur moyen d'empêcher leurs adversaires de gravir leurs cols était encore de les démembrer. Le tonnerre de la montagne est un style axé sur l'intrépidité. Ceux qui le maîtrisent n'hésitent pas à prendre de gros risques pour porter des coups dévastateurs.

RALPH BEISNER

Élève du tonnerre de la montagne [style mineur]

Prérequis : guerrier, maître de guerre, rôdeur ou voleur ; formation au maniement d'un fléau à une main, d'un marteau à une main ou d'une masse à une main

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Endurance.

Quand vous attaquez avec un fléau à une main, un marteau à une main ou une masse à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous attaquez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez viser sa Vigueur au lieu de sa CA.

Pouvoirs à volonté associés : *assaut impétueux* (maître de guerre, *AdG*), *frappe démoralisante* (voleur, *AdG*), *ruée du maraudeur* (rôdeur, *AdG2*), *ruée menaçante* (guerrier, *AdG2*)

Avalanche du tonnerre de la montagne [style majeur]

Prérequis : rôdeur, talent Élève du tonnerre de la montagne

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau à une main, un marteau à une main ou une masse à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, celui-ci subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant contre les effets qui hébètent ou étourdissent.

Quand vous attaquez avec un pouvoir associé à ce talent, vous pouvez vous décaler de 2 cases avant l'attaque au prix d'une action libre.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Défenses du sanglier de tonnerre*	*MdJ* 135
7	Tressaillement dédoublé	*AdG* 79
13	Défense habile	*MdJ* 138
17	Accès de colère	*AdG* 82
23	Avalanche furieuse	*AdG2* 67
27	Éventration sauvage	*MdJ* 142

*** Uniquement quand il est utilisé en guise d'attaque de corps à corps.**

Conquérant du tonnerre de la montagne [style majeur]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève du tonnerre de la montagne

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau à une main, un marteau à une main ou une masse à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, celui-ci subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant contre les effets qui hébètent ou étourdissent.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, celui-ci se retrouve à terre.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Serrer les rangs	*MdJ* 94
7	Appât sacrificiel	*AdG* 43
13	Gains hasardeux	*AdG* 46
17	Fureur tonitruante	*MdJ* 97
23	Démonstration audacieuse	*AdG* 50
27	Damnation du maître de guerre	*MdJ* 100

Écraseur du tonnerre de la montagne [style majeur]

Prérequis : voleur, talent Élève du tonnerre de la montagne, aptitude de classe de ruffian impitoyable

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau à une main, un marteau à une main ou une masse à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, celui-ci subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant contre les effets qui hébètent ou étourdissent.

Quand vous attaquez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, ce pouvoir s'accompagne du mot-clé désarçonnant (cf. page 81).

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Leurre de canaille	*MdJ* 162
7	Lame-rivet	*AdG2* 87
13	Mords-toi la queue	*MdJ* 166
17	Étreinte armée	*MdJ* 167
23	Manœuvre du coquin	*MdJ* 168
27	Fourreau funeste	*AdG2* 95

Rempart du tonnerre de la montagne [style majeur]

Prérequis : guerrier, talent Élève du tonnerre de la montagne

Avantage : quand vous attaquez avec un fléau à une main, un marteau à une main ou une masse à une main et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, celui-ci subit un malus de -2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant contre les effets qui hébètent ou étourdissent.

Quand vous attaquez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, ce pouvoir s'accompagne du mot-clé fortifiant (cf. page 7).

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup puissant	*MdJ* 64
7	Frappe impitoyable	*MdJ* 65
13	Enclume funeste	*MdJ* 66
17	Frappe cruciale	*MdJ* 67
23	Brise-crâne	*MdJ* 69
27	Frappe bestiale	*MdJ* 70

STYLE ENVOLÉ DE SIMRION

Connu pour ses prises de risques régulières et son désir d'impressionner les foules qui venaient le voir se battre, le duelliste Simrion Marcolicos rendit très populaire une technique de combat au marteau de guerre caractérisée par de grands arcs de cercle. Les adversaires qui faisaient un pas de trop en croyant Simrion vulnérable étaient alors pris au dépourvu par un coup de revers, au plus grand plaisir des spectateurs présents. Quand un guerrier pense qu'un événement est trop beau pour être vrai ou dissimule quelque chose, il marmonne que « c'est comme le marteau de Simrion ».

Alternative au tonnerre de la montagne

STYLE DE LA VIOLENCE OGRE

Marteaux à deux mains ou masses à deux mains

Le style de la violence ogre est simple et efficace. Ses partisans abattent un déluge de coups sur leurs adversaires, broyant leurs boucliers tout en les obligeant à baisser la garde. La force et l'intimidation compensent donc le manque de précision et de défense. Demi-orques et goliaths apprécient tout particulièrement cette technique.

ÉLÈVE DE LA VIOLENCE OGRE [STYLE MINEUR]

Prérequis : guerrier ou maître de guerre ; formation au maniement d'un marteau à deux mains ou d'une masse à deux mains

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation.

Quand vous attaquez avec un marteau à deux mains ou une masse à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez de l'avantage suivant.

Quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir associé à ce talent, celui-ci subit un malus de -1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs à volonté associés : *assaut impétueux* (maître de guerre, *AdG*), *coup impétueux* (guerrier, *AdG*)

COGNEUR DE LA VIOLENCE OGRE [STYLE MAJEUR]

Prérequis : guerrier, talent Élève de la violence ogre

Avantage : quand vous attaquez avec un marteau à deux mains ou une masse à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous chargez, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 19-20.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Coup puissant	*MdJ* 64
7	Frappe impitoyable	*MdJ* 65
13	Enclume funeste	*MdJ* 66
17	Brise-montagne	*MdJ* 67
23	Marteau déchirant	*AdG* 19
27	Frappe bestiale	*MdJ* 70

RAVAGEUR DE LA VIOLENCE OGRE [STYLE MAJEUR]

Prérequis : maître de guerre, talent Élève de la violence ogre

Avantage : quand vous attaquez avec un marteau à deux mains ou une masse à deux mains et que vous êtes formé au maniement de cette arme, vous profitez des deux avantages suivants.

Quand vous chargez, vous pouvez réussir un coup critique sur un résultat de 19-20.

Vous pouvez utiliser un pouvoir associé à ce talent à la place d'une attaque de base de corps à corps quand vous chargez.

Niveau	Pouvoir de rencontre associé	Source
3	Frappe du maître de guerre	*MdJ* 93
7	Appât sacrificiel	*AdG* 43
13	Courage obstiné	*AdG* 45
17	Fureur tonitruante	*MdJ* 97
23	Le sang appelle le sang	*AdG* 51

CHRIS SEAMAN

NOUVEAUX TALENTS

Les talents vous permettent de singulariser votre personnage et de créer un héros martial tout droit sorti de votre imagination.

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 requise 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 et à ceux qui l'ont rejointe par le biais d'un talent de multiclassage.

Talents héroïques

Les talents de cette section sont accessibles aux personnages de tout niveau qui en remplissent les prérequis.

Adaptation martiale

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : lorsque vous prenez ce talent, choisissez un pouvoir d'attaque quotidien martial de votre niveau ou moins et de votre classe. Après un repos prolongé, vous pouvez l'échanger contre un pouvoir d'attaque quotidien martial que vous connaissez du même niveau. Vous pouvez procéder à l'échange inverse après un nouveau repos prolongé.

Araignée venimeuse

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (araignée)

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Quand votre compagnon bestial agit indépendamment, il n'est pas obligé de vous être adjacent, mais il doit rester dans un rayon de 10 cases.

En outre, s'il touche une créature avec une attaque de base de corps à corps, celle-ci est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant et subit un malus de -2 à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son propre tour de jeu suivant.

Archer de canopée

Prérequis : elfe, voleur

Avantage : vous pouvez utiliser n'importe quel arc avec l'attaque sournoise, ainsi qu'avec tout pouvoir de voleur exigeant normalement une arbalète.

Arsenal polyvalent

Prérequis : humain, guerrier, aptitude de classe de catégorie d'armes favorite

Avantage : vous profitez de votre aptitude de classe de catégorie d'armes favorite avec les armes à une main et les armes à deux mains.

Assaillant inspiré

Prérequis : maître de guerre, pouvoir *parole inspiratrice*

Avantage : la cible de votre *parole inspiratrice* regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Force si elle est adjacente à un ennemi que vous avez touché à ce tour de jeu.

Astuce martiale

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : lorsque vous entreprenez l'action aider quelqu'un lors du jet d'attaque d'arme d'un allié, ce dernier peut lancer deux fois les dés et garder le résultat de son choix. Cet effet remplace le bonus de +2 normalement conféré au jet d'attaque. Un même allié ne peut profiter de ce talent qu'une seule fois par attaque.

Atout infernal

Prérequis : tieffelin, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *courroux infernal*, si votre prochaine attaque est un pouvoir d'arme martial, elle inflige 1[A] dégâts supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires passent à 2[A] au niveau 11 et à 3[A] au niveau 21.

Avantage opportuniste

Prérequis : voleur

Avantage : chaque fois que vous touchez avec une attaque d'opportunité ou qu'un ennemi vous rate avec une attaque d'opportunité, l'ennemi concerné vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Broyeur goliath

Prérequis : goliath, guerrier

Avantage : chaque fois que vous utilisez une masse pour attaquer une créature que vous avez marquée, cette arme a la propriété critique amélioré.

Brute des tavernes

Prérequis : guerrier, aptitude de classe de style du bagarreur

Avantage : le dé de dégâts de vos attaques à mains nues passe à 1d6. Le dé de dégâts des gantelets cloutés (cf. page 9 du *Comptoir de l'Aventure*) passe à 1d8.

TALENTS HORS COMBAT

Au moment de choisir vos talents, vous serez tenté de vous concentrer exclusivement sur ceux qui peuvent améliorer vos capacités de combat. Les batailles constituent une grande part de D&D, mais pas la seule. Outre parcourir des souterrains truffés de monstres, vous aurez peut-être à résoudre des mystères, participer à des négociations, vous lancer dans des explorations et bien d'autres choses ; autant d'épreuves dans lesquelles le combat n'a pas toujours sa place. N'oubliez pas qu'au fil de trente niveaux, vous aurez à sélectionner au moins dix-huit talents (parfois plus, selon votre classe et votre race). Ainsi, investir dans un talent ou deux qui sortent des sentiers battus peut largement contribuer à rendre votre personnage plus intéressant et vivant. Ainsi, Apprentissage vous permet de participer à davantage de tests dans les défis de compétences, tandis que Compétence de prédilection fait de vous une référence dans un domaine donné. De son côté, Linguiste vous permet d'élargir vos possibilités d'interaction avec les monstres, et même d'éviter certains combats, tandis que Lanceur de rituels vous laisse subvenir aux besoins du groupe, au-delà des volées de flèches et des coups d'épée.

TALENTS HÉROÏQUES

Toute classe martiale	Prérequis	Avantage
Adaptation martiale	—	Échangez un pouvoir quotidien après un repos prolongé
Astuce martiale	—	Un allié lance deux fois les dés d'attaque si vous l'aidez
Atout infernal	Tieffelin	Dégâts supplémentaires avec *courroux infernal*
Carapace endurante	—	Pas de malus d'armure aux compétences liées à la Force et la Constitution
Carapace véloce	—	Pas de malus d'armure aux compétences liées à la Dextérité
Charge hameçon	—	Chargez vers une case adjacente à la cible avec une arme à allonge
Critique renversant	—	Les coups critiques de charge poussent l'ennemi et le mettent à terre
Dilettante martial	Demi-elfe	Utilisez un pouvoir de dilettante deux fois par rencontre
Efforts redoublés	—	+2 à l'attaque au lieu du bonus à toutes les défenses après second souffle
Empressement martial	—	Échangez un pouvoir d'attaque à volonté martial après un repos prolongé
Entraînement martial gnome	Gnome	Bonus de maniement et aux dégâts avec les marteaux et les pics
Esquive habile	Halfelin	*Deuxième chance* inflige un malus de -5 et l'ennemi ne peut réussir un critique
Étude martiale	—	Apprenez et utilisez des exercices martiaux
Flexibilité martiale	—	Échangez un pouvoir utilitaire martial après un repos prolongé
Formation tactique	—	Bonus aux attaques d'opportunité si alliés proches d'un ennemi
Jet de précision	—	Utilisez la Dextérité pour les attaques de base à distance avec des armes de jet
Masse fracassante	—	+2 dégâts avec les attaques de base à la masse
Polyvalence martiale	—	Échangez un pouvoir de rencontre martial après un repos prolongé
Premier sang	—	Ennemi indemne subit des dégâts supplémentaires
Prodige martial	Étude martiale	Apprenez deux exercices martiaux, plus en gagnant des niveaux
Résistance de la pierre	Nain	Utilisez second souffle au prix d'une interruption immédiate quand vous subissez des dégâts
Résonance drakéide	Drakéide	Dépensez *souffle de dragon* pour des dégâts supplémentaires
Secousse aggravée	Genasi, *secousse sismique*	Infligez des dégâts supplémentaires avec *secousse sismique*
Tactique d'embuscade	—	1d6 dégâts supplémentaires contre un ennemi qui n'a pas encore agi

Brute enragée

Prérequis : demi-orque, voleur

Avantage : chaque fois que vous utilisez votre pouvoir racial *assaut enragé*, l'ennemi que vous touchez vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Capitaine archer

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de maître de guerre archer

Avantage : vous et un allié situé dans un rayon de 5 cases ignorez le malus à l'attaque de portée longue.

Carapace endurante

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : vous ne subissez pas de malus d'armure aux tests de compétences basées sur la Force ou la Constitution.

Carapace véloce

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : vous ne subissez pas de malus d'armure aux tests de compétences basées sur la Dextérité.

Charge furieuse

Prérequis : demi-orque, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque vous ratez votre proie avec une attaque de charge, vous pouvez dépenser votre pouvoir racial *assaut enragé* pour refaire le jet d'attaque de la charge. Si l'attaque touche, vous infligez 1[A] dégâts supplémentaires à votre proie.

Charge hameçon

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : lorsque vous chargez avec une arme à allonge, vous pouvez terminer votre charge dans la plus proche case adjacente à la cible.

Chef de horde

Prérequis : demi-orque, maître de guerre, aptitude de classe de chef de troupe

Avantage : tout allié qui débute son tour de jeu dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de talent de +2 à la VD quand il charge.

Course d'assaut accidentée

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de course d'assaut

Avantage : lorsque vous vous déplacez dans le cadre de l'utilisation d'un pouvoir d'attaque de rôdeur, vous ignorez le terrain difficile.

Talents de compagnon bestial

Les talents héroïques de cet ouvrage qui ont l'aptitude de classe de compagnon bestial comme prérequis permettent à votre compagnon bestial de participer au combat lorsque vous avez perdu connaissance ou lorsqu'il est mêlé à un affrontement où vous ne pouvez pas intervenir. Votre compagnon bestial ne peut apporter autant de soutien que vous au combat, mais les membres de votre groupe apprécieront néanmoins sa contribution.

TALENTS HÉROÏQUES

Talent de guerrier	Prérequis	Avantage
Arsenal polyvalent	Humain, catégorie d'armes favorite	Vous bénéficiez de catégorie d'armes favorite avec les deux types d'armes
Broyeur goliath	Goliath	Quand vous attaquez une créature marquée, votre masse a critique amélioré
Brute des tavernes	Style du bagarreur	Dégâts accrus des attaques à mains nues et du gantelet clouté
Défi de l'éladrin	Éladrin	Quand vous attaquez avec une épée longue ou une lance, les ennemis marqués subissent un malus de -3 aux jets d'attaque
Enjambée elfique	Elfe	Pas d'attaques d'opportunité quand vous vous éloignez de vos ennemis marqués
Étreinte inéluctable	Style du bagarreur	Toutes les tentatives d'évasion se font contre la Vigueur
Étreinte renversante	Style du bagarreur	Les ennemis se retrouvent à terre quand vous réussissez un critique avec une étreinte ou un pouvoir martial qui étreint
Frappe noirfeu	Drow	Utilisez *noirfeu* quand vous touchez une créature marquée
Fureur longue-dent	Féral longue-dent	+4 dégâts contre les créatures marquées quand vous vous décalez
Fureur marquée	—	Malus supplémentaire à l'attaque d'un ennemi marqué
Garde du bagarreur	Style du bagarreur	Bonus de bouclier de +1 à la CA et en Réflexes avec une main libre
Marque de la griffe draconique	Drakéide	*Souffle de dragon* inflige des dégâts supplémentaires aux créatures marquées
Marque du changelin	Changelin	Utilisez *ruse du changelin* pour marquer les ennemis adjacents
Marque du prestidigitateur	Gnome	Utilisez *son imaginaire* pour marquer un ennemi
Marque griffe-effilée	Féral griffe-effilée	Les créatures marquées subissent un malus de -3 quand vous vous décalez
Marque télépathique	Kalashtar	Sur un critique, marquez les ennemis à portée de télépathie
Mémoire d'un millier de batailles	Déva	Dépensez *mémoire d'un millier de vies* pour rejouer les attaques avec un pouvoir fiable
Poigne déchirante	Style du bagarreur	Infligez votre modificateur de Dex dégâts quand vous ratez une étreinte
Supériorité forgelière	Forgelier, supériorité au combat	La cible se retrouve à terre quand vous utilisez supériorité au combat

Critique renversant

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : chaque fois que vous réussissez un coup critique contre un ennemi avec une attaque de charge, vous pouvez le pousser de 1 case et décider qu'il se retrouve à terre.

Décalage guidé

Prérequis : elfe, maître de guerre

Avantage : chaque fois que vous utilisez un pouvoir qui permet à vos alliés de se décaler, ils ignorent le terrain difficile pendant le décalage.

Décalage risqué

Prérequis : voleur

Avantage : chaque fois que vous vous décalez, vous pouvez vous décaler de 1 case supplémentaire, auquel cas vous conférez un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Défi de l'éladrin

Prérequis : éladrin, guerrier

Avantage : lorsque vous attaquez avec une épée longue ou une lance, les ennemis que vous avez marqués subissent un malus de -3 aux jets d'attaque (au lieu de -2 habituellement).

Dilettante martial

Prérequis : demi-elfe, toute classe martiale

Avantage : si le pouvoir que vous confère votre trait racial dilettante est un pouvoir martial, vous pouvez l'utiliser deux fois par rencontre.

Diversion sonore

Prérequis : voleur, pouvoir *son imaginaire*

Avantage : lorsque vous utilisez *son imaginaire* à votre tour de jeu, vous pouvez faire deux jets par test de Discrétion que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu et ne garder que le résultat le plus élevé.

Duo synchronisé

Prérequis : féral, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial profite aussi de votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent* ou *sauvagerie griffe-effilée*.

Écailles de guerre

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de chef d'assaut

Avantage : vous êtes formé au port des armures d'écailles et vous augmentez le nombre de vos récupérations de 1.

Efforts redoublés

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous pouvez renoncer au bonus à toutes les défenses pour bénéficier d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Empressement martial

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : lorsque vous prenez ce talent, choisissez un pouvoir d'attaque à volonté martial de votre niveau

TALENTS HÉROÏQUES

Talent de maître de guerre	Prérequis	Avantage
Assaillant inspiré	*Parole inspiratrice*	*Parole inspiratrice* soigne plus de pv si la cible est adjacente à un ennemi que vous touchez
Capitaine archer	Maître de guerre archer	Vous et vos alliés ignorez le malus de longue portée
Chef de horde	Demi-orque, chef de troupe	+2 à la VD en charge des alliés dans un rayon de 5 cases
Décalage guidé	Elfe	Les alliés ignorent le terrain difficile quand vous les faites se décaler
Écailles de guerre	Chef d'assaut	Port des armures d'écailles et une récupération supplémentaire
Grand chef de troupe	Chef de troupe	Le bonus à l'initiative de chef de troupe passe à +3
Inspiration orientée	*Parole inspiratrice*	La cible de *parole inspiratrice* bénéficie de +1 à l'attaque ou la défense pour les attaques à distance et de zone
Inspiration soufflée	Drakéide	+5 aux dégâts pour les alliés contre les ennemis touchés par *souffle de dragon*
Linceul féerique	Int 13, gnome, *parole inspiratrice*	La cible de *parole inspiratrice* dispose d'un camouflage
Meneur explosif	Genasi ; *promesse d'orage*, *retour de flammes* ou *secousse sismique*	+2 aux alliés pour toucher un ennemi touché par votre pouvoir racial
Perspicacité supérieure	Présence perspicace	Présence perspicace peut conférer un meilleur bonus à une défense
Prime de force	—	+2 aux dégâts pour les alliés aux attaques de base que vous conférez
Souvenirs partagés	Déva	Utilisez *mémoire d'un millier de vies* pour le jet d'un allié adjacent
Tirailleur supérieur	Présence du tirailleur	L'allié qui bénéficie de présence du tirailleur a +1 à l'attaque
Vélocité des mers	Genasi, *cours rapide* et des cieux	Le pouvoir de manifestation élémentaire confère un bonus à la VD des alliés
Volée guidée	—	Un allié ignore camouflage et abri pour les attaques que vous conférez

ou moins et de votre classe. Après un repos prolongé, vous pouvez l'échanger contre un pouvoir d'attaque à volonté martial que vous connaissez du même niveau. Vous pouvez procéder à l'échange inverse après un nouveau repos prolongé.

Enjambée elfique

Prérequis : elfe, guerrier

Avantage : lorsque vous vous déplacez, la première case de votre déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunité de la part des ennemis que vous avez marqués.

Entraînement martial gnome

Prérequis : gnome, toute classe martiale

Avantage : vous êtes formé au maniement des marteaux et pics simples et de guerre. Vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de dégâts avec ces armes. Ce bonus passe à +3 au niveau 11 et à +4 au niveau 21.

Esquive habile

Prérequis : halfelin, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous faites rejouer un jet d'attaque à un ennemi avec votre pouvoir racial *deuxième chance*, cet ennemi subit un malus de -5 au deuxième jet d'attaque et ne peut alors pas réussir de coup critique.

JULIE DILLON

TALENTS HÉROÏQUES

Talent de rôdeur	Prérequis	Avantage
Araignée venimeuse	Maîtrise des bêtes (araignée)	La bête ralentit les créatures et impose -2 aux attaques quand elle agit indépendamment
Charge furieuse	Demi-orque, traque	Dépensez *assaut enragé* pour rejouer une attaque de charge
Course d'assaut accidentée	Course d'assaut	Ignorez le terrain difficile quand votre déplacement fait partie d'une attaque
Duo synchronisé	Féral, maîtrise des bêtes	Le compagnon bestial partage les effets du décalage
Étreinte plantigrade	Maîtrise des bêtes (ours)	La bête étreint les créatures quand elle agit indépendamment
Félin bondissant	Maîtrise des bêtes (félin)	La bête attaque encore quand elle réussit une charge en agissant indépendamment
Fureur de la manticore	—	Dégâts supplémentaires quand vous mélangez attaques de corps à corps et à distance
Harcèlement du rapace	Maîtrise des bêtes (rapace)	La bête oblige les créatures à conférer un avantage de combat quand elle agit indépendamment
Jet défensif	Style de combat du maraudeur	Les attaques d'opportunité provoquées par les armes de jet sont retardées
Lézard cerbère	Maîtrise des bêtes (lézard)	La bête inflige des dégâts à une créature qui s'éloigne quand elle agit indépendamment
Loup sauvage	Maîtrise des bêtes (loup)	La bête met les créatures à terre quand elle agit indépendamment
Œil du crépuscule	Humain	Acquisition de la vision nocturne
Pieds prestes	—	Augmentez de 2 les décalages de vos pouvoirs de rencontre et quotidiens
Proie bousculée	Traque	Renoncez à 1 dé de dégâts de traque pour pousser l'ennemi
Proie clopinante	Traque	Renoncez à 1 dé de dégâts de traque pour ralentir l'ennemi
Proie sanglante	Tieffelin, traque	+2 à l'attaque en utilisant appel du sang contre une proie
Redressement habile	—	Décalage en se relevant
Ruée active	Humain	Décalage de 2 cases après avoir dépensé un point d'action
Sanglier éventreur	Maîtrise des bêtes (sanglier)	La bête pousse les créatures quand elle agit indépendamment
Second tir	Traque	Désignez le deuxième ennemi le plus proche comme proie
Serpent constricteur	Maîtrise des bêtes (serpent)	La bête immobilise les créatures quand elle agit indépendamment
Tenaille véloce	Course d'assaut	Pas d'attaque d'opportunité quand vous vous déplacez en restant adjacent à l'ennemi
Traqueur intrépide	Goliath, traque	Utilisez *endurance de la pierre* quand vous êtes touché par une attaque de corps à corps d'une proie

Étreinte inéluctable

Prérequis : guerrier, aptitude de classe de style du bagarreur

Avantage : chaque fois qu'un ennemi que vous étreignez tente de se dégager, son test d'évasion se fait contre votre Vigueur, même s'il utilise Acrobaties.

Étreinte plantigrade

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (ours)

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Quand votre compagnon bestial agit indépendamment, il n'est pas obligé de vous être adjacent, mais il doit rester dans un rayon de 10 cases.

En outre, s'il touche une créature avec une attaque de base de corps à corps, il étreint également la cible.

Étreinte renversante

Prérequis : guerrier, aptitude de classe de style du bagarreur

Avantage : chaque fois que vous réussissez un coup critique avec une attaque d'étreinte ou un pouvoir martial vous permettant d'étreindre une créature, la cible se retrouve à terre.

Étude martiale

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : vous pouvez maîtriser et exécuter des exercices martiaux (cf. page 147). Vous acquérez un exercice martial de votre niveau ou moins.

Félin bondissant

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (félin)

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Quand votre compagnon bestial agit indépendamment, il n'est pas obligé de vous être adjacent, mais il doit rester dans un rayon de 10 cases.

En outre, s'il touche une créature avec une attaque de charge, il peut lui porter une attaque de base de corps à corps supplémentaire au prix d'une action libre.

Flammes intransigeantes

Prérequis : genasi, voleur, *retour de flammes*, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : si vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible de votre pouvoir racial *retour de flammes*, vous pouvez lui infliger vos dégâts d'attaque sournoise. Ceci n'est pas considéré comme l'utilisation de votre attaque sournoise pour le round.

TALENTS HÉROÏQUES

Talent de voleur	Prérequis	Avantage
Archer de canopée	Elfe	Attaques sournoises et exploits de voleur à l'arc
Avantage opportuniste	—	Avantage de combat après certaines attaques d'opportunité
Brute enragée	Demi-orque	Avantage de combat quand vous touchez avec *assaut enragé*
Décalage risqué	—	Décalez-vous de 1 case de plus et conférez un avantage de combat
Diversion sonore	*Son imaginaire*	Après *son imaginaire*, faites deux fois les tests de Discrétion
Flammes intransigeantes	Genasi, *retour de flammes*, attaque sournoise	Dégâts supplémentaires avec *retour de flammes* si vous jouissez d'un avantage de combat
Frondeur d'exception	—	Bonus de maniement de +3 avec les frondes, qui gagnent critique amélioré
Furtivité supérieure	Furtivité	Déplacez-vous de 1 case de moins pour profiter de furtivité
Marteau meurtrier	Nain	Attaques sournoises et pouvoirs de voleur avec marteaux
Pieds prestes	—	Augmentez de 2 les décalages de vos pouvoirs de rencontre et quotidiens
Redressement habile	—	Décalage en se relevant
Ruée active	Humain	Décalage de 2 cases après avoir dépensé un point d'action

Flexibilité martiale

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : lorsque vous prenez ce talent, choisissez un pouvoir utilitaire martial de votre niveau ou moins et de votre classe. Après un repos prolongé, vous pouvez l'échanger contre un pouvoir utilitaire martial que vous connaissez du même niveau. Vous pouvez procéder à l'échange inverse après un nouveau repos prolongé.

Formation tactique

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : chaque fois que vous effectuez une attaque d'opportunité contre un ennemi, vous bénéficiez au jet d'attaque et au jet de dégâts d'un bonus égal au nombre de vos alliés qui sont adjacents à cet ennemi.

Frappe noirfeu

Prérequis : drow, guerrier

Avantage : lorsque vous touchez une créature que vous avez marquée avec une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser votre *noirfeu* contre celle-ci au prix d'une action libre. Utiliser ainsi *noirfeu* ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Frondeur d'exception

Prérequis : voleur

Avantage : les frondes vous confèrent un bonus de maniement de +3 et ont pour vous la propriété d'arme critique amélioré.

Fureur de la manticore

Prérequis : rôdeur

Avantage : lorsque vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts de la prochaine attaque à distance que vous lui portez avant la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque vous touchez un ennemi avec une attaque à distance, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet de dégâts de la prochaine attaque de corps à corps que vous lui portez avant la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus passe à +4 au niveau 11 et à +6 au niveau 21.

Fureur longue-dent

Prérequis : féral longue-dent, guerrier

Avantage : tant que vous êtes sous les effets de votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent*, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets de dégâts contre les créatures que vous avez marquées (au lieu de +2 habituellement).

Fureur marquée

Prérequis : guerrier

Avantage : si un ennemi adjacent que vous avez marqué effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, il subit au jet d'attaque un malus de -2 ou égal au nombre d'ennemis qui vous sont adjacents (garder la valeur la plus désavantageuse pour l'ennemi). Ce malus remplace celui que subit normalement une créature marquée.

Furtivité supérieure

Prérequis : voleur, aptitude de classe de furtivité

Avantage : lorsque vous effectuez un test de Discrétion pour vous cacher en utilisant votre aptitude de classe de furtivité, vous devez terminer une action de mouvement à au moins 2 cases de l'endroit où vous l'avez commencée (au lieu de 3 habituellement).

Garde du bagarreur

Prérequis : guerrier, aptitude de classe de style du bagarreur

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de bouclier de +1 à la CA et en Réflexes quand vous portez une arme dans une main et que l'autre est libre.

Grand chef de troupe

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de chef de troupe

Avantage : le bonus à l'initiative conféré par chef de troupe passe à +3.

Harcèlement du rapace

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (rapace)

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Quand votre compagnon bestial agit indépendamment, il n'est pas obligé de vous être adjacent, mais il doit rester dans un rayon de 10 cases.

En outre, s'il touche une créature avec une attaque de base de corps à corps, la créature confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Inspiration orientée

Prérequis : maître de guerre, pouvoir *parole inspiratrice*

Avantage : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice*, la cible bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque des attaques à distance et de zone ou d'un bonus de +1 à toutes les défenses contre les attaques à distance et de zone. Le bonus persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Inspiration soufflée

Prérequis : drakéide, maître de guerre

Avantage : lorsque vous touchez un ennemi en utilisant votre pouvoir racial *souffle de dragon*, vos alliés bénéficient d'un bonus de +5 aux jets de dégâts contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Jet de précision

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : chaque fois que vous effectuez une attaque de base à distance en utilisant une arme de jet au maniement de laquelle vous êtes formé, vous pouvez utiliser la Dextérité à la place de la Force pour le jet d'attaque et le jet de dégâts.

Jet défensif

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de style de combat du maraudeur

Avantage : chaque fois que vous effectuez une attaque de corps à corps, vos attaques à distance avec des armes de jet ne provoquent pas d'attaques d'opportunité jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Lézard cerbère

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (lézard)

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Quand votre compagnon bestial agit indépendamment, il n'est pas obligé de vous être adjacent, mais il doit rester dans un rayon de 10 cases.

En outre, s'il touche une créature avec une attaque de base de corps à corps, celle-ci subit 5 dégâts si elle s'éloigne du compagnon bestial avant la fin de son propre tour de jeu suivant.

Linceul féerique

Prérequis : Int 13, gnome, maître de guerre, pouvoir *parole inspiratrice*

Avantage : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice*, la cible dispose d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Loup sauvage

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (loup)

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Quand votre compagnon bestial agit indépendamment, il n'est pas obligé de vous être adjacent, mais il doit rester dans un rayon de 10 cases.

En outre, s'il touche une créature avec une attaque de base de corps à corps, la cible se retrouve à terre.

Marque de la griffe draconique

Prérequis : drakéide, guerrier

Avantage : votre pouvoir racial *souffle de dragon* inflige aux créatures que vous avez marquées des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Marque du changelin

Prérequis : changelin, guerrier

Avantage : vous pouvez dépenser votre pouvoir racial *ruse du changelin* pour marquer chaque ennemi qui vous est adjacent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Cet effet remplace l'effet normal du pouvoir.

Marque du prestidigitateur

Prérequis : gnome, guerrier

Avantage : au prix d'une action mineure, vous pouvez dépenser l'usage de *son imaginaire* que vous confère votre trait racial de maître menteur pour marquer un ennemi situé dans un rayon de 10 cases jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Cette utilisation de *son imaginaire* ne provoque pas d'attaques d'opportunité.

Marque griffe-effilée

Prérequis : féral griffe-effilée, guerrier

Avantage : tant que vous êtes sous les effets de votre pouvoir racial *sauvagerie griffe-effilée*, toute créature que vous marquez subit un malus de -3 aux jets d'attaque quand elle effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible. Ce malus remplace celui que subit normalement une créature marquée.

Marque télépathique

Prérequis : kalashtar, guerrier

Avantage : lorsque vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque de guerrier, vous pouvez marquer chaque ennemi à portée de votre télépathie. La marque persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Marteau meurtrier

Prérequis : nain, voleur

Avantage : vous pouvez utiliser un marteau de guerre ou un marteau de lancer avec une attaque sournoise ou tout pouvoir de voleur qui requiert normalement une lame légère.

Masse fracassante

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts des attaques de base de corps à corps utilisant une masse.

Mémoire d'un millier de batailles

Prérequis : déva, guerrier

Avantage : lorsque vous ratez toutes vos cibles avec un pouvoir de guerrier fiable, vous pouvez dépenser votre pouvoir racial *mémoire d'un millier de vies* pour refaire chaque jet d'attaque.

Meneur explosif

Prérequis : genasi, maître de guerre ; *promesse d'orage, retour de flammes* ou *secousse sismique*

Avantage : lorsque vous touchez un ennemi avec votre pouvoir racial *promesse d'orage, retour de flammes* ou *secousse sismique*, vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre cet ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Œil du crépuscule

Prérequis : humain, rôdeur

Avantage : vous gagnez la vision nocturne.

Perspicacité supérieure

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

Avantage : lorsqu'un allié profite de votre aptitude de classe de présence perspicace, il peut renoncer au bonus normalement conféré à toutes les défenses pour bénéficier au lieu de cela d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme ou de Sagesse à une défense jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pieds prestes

Prérequis : rôdeur ou voleur

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de rencontre ou quotidien martial qui vous permet de vous décaler, vous pouvez vous décaler de 2 cases supplémentaires.

Poigne déchirante

Prérequis : guerrier, aptitude de classe de style du bagarreur

Avantage : chaque fois que vous ratez un ennemi avec une attaque censée l'étreindre, vous lui infligez des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

Polyvalence martiale

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : lorsque vous prenez ce talent, choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre martial de votre niveau ou moins et de votre classe. Après un repos prolongé, vous pouvez l'échanger contre un pouvoir d'attaque de rencontre martial que vous connaissez du même niveau. Vous pouvez procéder à l'échange inverse après un nouveau repos prolongé.

Premier sang

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : vos attaques de base contre les ennemis indemnes infligent des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Prime de force

Prérequis : maître de guerre

Avantage : chaque fois que vous conférez à un allié une attaque de base contre un ennemi qui vous est adjacent, cet allié bénéficie d'un bonus de +2 au jet de dégâts de l'attaque.

Prodige martial

Prérequis : talent Étude martiale

Avantage : vous acquérez deux exercices martiaux de votre niveau ou moins. Le nombre d'exercices acquis passe à trois au niveau 5, à quatre au niveau 11, à cinq au niveau 15, à six au niveau 21, et à sept au niveau 25.

Proie bousculée

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : chaque fois que vous infligez des dégâts de traque à un ennemi, vous pouvez renoncer à un dé de ces dégâts pour pousser celui-ci de 1 case.

Proie clopinante

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque vous êtes censé infliger des dégâts de traque, vous pouvez renoncer à un dé de ces dégâts pour ralentir la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Proie sanglante

Prérequis : tieffelin, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : le bonus aux jets d'attaque que vous confère le trait racial appel du sang passe à +2 contre votre proie.

Redressement habile

Prérequis : rôdeur ou voleur

Avantage : chaque fois que vous entreprenez une action de mouvement pour vous relever, vous pouvez également vous décaler de 1 case.

Résistance de la pierre

Prérequis : nain, toute classe martiale

Avantage : vous pouvez utiliser votre second souffle au prix d'une interruption immédiate lorsqu'une attaque vous inflige des dégâts.

Résonance drakéide

Prérequis : drakéide, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous touchez un ennemi avec un pouvoir martial, vous pouvez dépenser votre pouvoir racial *souffle de dragon* pour lui infliger des dégâts supplémentaires. Déterminez le total et le type de dégâts infligés en lançant les dés comme si vous aviez touché avec *souffle de dragon*.

Ruée active

Prérequis : humain, rôdeur ou voleur

Avantage : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action libre avant ou après l'action supplémentaire.

Sanglier éventreur

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (sanglier)

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Quand votre compagnon bestial agit indépendamment, il n'est pas obligé de vous être adjacent, mais il doit rester dans un rayon de 10 cases.

En outre, s'il touche une créature avec une attaque de charge, cette créature est également poussée de 2 cases par rapport à la bête.

Second tir

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : vous pouvez désigner comme proie le deuxième ennemi le plus proche, au lieu du plus proche.

Secousse aggravée

Prérequis : genasi, toute classe martiale, *secousse sismique*

Avantage : votre pouvoir racial *secousse sismique* inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Serpent constricteur

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (serpent)

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Quand votre compagnon bestial agit indépendamment, il n'est pas obligé de vous être adjacent, mais il doit rester dans un rayon de 10 cases.

En outre, s'il touche une créature avec une attaque de base de corps à corps, celle-ci est également immobilisée jusqu'à la fin de son propre tour de jeu suivant.

Souvenirs partagés

Prérequis : déva, maître de guerre

Avantage : chaque fois qu'un allié qui vous est adjacent effectue un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence, vous pouvez dépenser votre pouvoir racial *mémoire d'un millier de vies* au prix d'une action libre pour ajouter 1d6 au jet.

ADAM GILLEPSIE

DU CHOIX AVISÉ DES TALENTS

Quand on voit la variété des talents proposés aux personnages martiaux, on se dit que la sélection est une opération délicate. La règle de l'échange permet d'éviter les regrets quand un choix ne s'avère pas payant, en vous laissant, au gré de l'évolution du personnage, remplacer un talent choisi plus tôt par un autre. Toutefois, même avec l'échange, on sait qu'un choix malheureux se fait sentir sur au moins un niveau. Pour mieux choisir vos talents, vous devriez suivre les conseils suivants.

Style : vous êtes peut-être un guerrier, mais quel genre de guerrier exactement ? Celui qui se jette le premier sur l'ennemi pour en faire de la charpie avec son marteau d'escarpe ou le combattant plus défensif, qui bloque les adversaires pour protéger ses alliés derrière son bouclier ? Avant de choisir votre talent, repensez au style de votre personnage. Si vous êtes plutôt défensif, Attaque en puissance n'est peut-être pas le choix qui s'impose et vous feriez alors mieux de prendre Résistance défensive (cf. page 139 de *L'Art de la Guerre*).

Race : votre race vous donne accès à des talents qui renforcent vos capacités raciales ou reflètent les particularités culturelles des vôtres. Ces talents peuvent donner plus de relief à votre personnage et révéler en lui un style que vous avez jusque-là négligé. Par ailleurs, ces talents peuvent encourager ou donner plus de force aux possibilités de multiclassage et vous aider à combiner des classes de manière intéressante.

Arme : une bonne approche consiste également à considérer votre choix d'arme. Les talents de style de bataille présentés dans cet ouvrage améliorent certains pouvoirs quand ils sont utilisés en conjonction avec certaines armes. D'autres talents dépendent directement de l'utilisation d'armes ou de types d'armes spécifiques, comme Lame du moissonneur (cf. page 137 de *L'Art de la Guerre*), Brutalité contondante du présent ouvrage ou Poussée de la lance (cf. *MdJ* 204).

TALENTS PARANGONIQUES

Toute classe martiale	Prérequis	Avantage
Bâton trompeur	—	Avantage de combat quand vous ratez avec un bâton
Exercice accéléré	Étude martiale	Accomplissez les exercices martiaux deux fois plus vite
Fléau glissant	—	Les attaques de base de corps à corps avec un fléau font glisser
Hache implacable	—	Les 1 et 2 des dés de coup critique et de critique amélioré sont comptés comme des 3
Invasion de l'avalanche	Goliath	Poussez la cible d'une charge de 1 case et décalez-vous dans la case libérée
Lame habile	—	Les attaques de base avec une lame légère visent la CA ou les Réflexes
Lame vicieuse	—	Les attaques de base avec une lame lourde ont la propriété critique amélioré
Lance d'empalement	—	Les attaques de base de corps à corps avec une lance visent les Réflexes
Pic perforant	—	Les attaques de base de corps à corps avec un pic visent la CA ou la Vigueur
Précision martiale	Elfe	Lancez deux fois les dés quand vous utilisez *précision elfique* sur un exploit
Rétablissement nain	Nain	+5 aux jets de sauvegarde après second souffle
Secousse martelée	Formation en Intimidation	Les attaques de base de corps à corps ont le mot-clé désarçonnant

Talent de guerrier	Prérequis	Avantage
Assommoir	Style du bagarreur	Hébétement quand vous réussissez un critique à mains nues
Fiabilité opiniâtre	—	+4 à l'attaque contre la même cible quand un exploit fiable rate
Poigne broyeuse	Style du bagarreur	Infligez des dégâts quand l'ennemi rate son évasion d'étreinte
Renouveau offensif	—	Troquez les bonus de second souffle contre une attaque de base de corps à corps
Supériorité tactique	Supériorité au combat	Ralentissez un ennemi marqué touché par une attaque d'opportunité

Talent de maître de guerre	Prérequis	Avantage
Bataillon agile	Int 15, présence du tirailleur	+2 à la CA des alliés adjacents contre les attaques d'opportunité
Décalage d'assaut supérieur	Chef d'assaut	Viser un personnage en plus avec *décalage d'assaut*
Effacement de troupe	Gnome	Utilisez *effacement* sur vous-même et un allié quand l'allié subit des dégâts
Mémoire de l'officier	Déva	Utilisez *mémoire d'un millier de vies* sur le jet d'un allié
On ne lâche pas	Pouvoir de rencontre *parole inspiratrice*	Un usage en plus de *parole inspiratrice* comme pouvoir de rencontre
Primeur sagace	—	+1 à l'attaque des alliés contre les ennemis qui n'ont pas encore agi
Stratagème féerique	Gnome	Avantage de combat aux alliés contre certains ennemis
Tacticien du souffle	Int 13, drakéide	Faites glisser un allié hors de l'explosion de votre *souffle de dragon*
Tenaille féerique	Éladrin	Un ennemi à côté duquel vous vous téléportez confère un avantage de combat
Vaillance des corniches	Con 13, goliath, *parole inspiratrice*	*Parole inspiratrice* soigne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution

Supériorité forgelière

Prérequis : forgelier, guerrier, aptitude de classe de supériorité au combat

Avantage : lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'opportunité conférée par supériorité au combat, celle-ci se retrouve à terre.

Tactique d'embuscade

Prérequis : toute classe martiale

Avantage : le premier ennemi à qui vous infligez des dégâts durant le premier round d'une rencontre subit 1d6 dégâts supplémentaires s'il n'a pas déjà agi.

Tenaille véloce

Prérequis : rôdeur, aptitude de classe de course d'assaut

Avantage : chaque fois que vous êtes adjacent à un ennemi et que vous vous déplacez dans une autre case adjacente à lui, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de sa part pour avoir quitté votre case.

Tirailleur supérieur

Prérequis : maître de guerre, aptitude de classe de présence du tirailleur

Avantage : lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour attaquer, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque correspondants.

Traqueur intrépide

Prérequis : goliath, rôdeur, aptitude de classe de traque

Avantage : lorsque votre proie vous touche avec une attaque de corps à corps, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *endurance de la pierre* au prix d'une interruption immédiate.

Vélocité des mers et des cieux

Prérequis : genasi, maître de guerre, *arpenteur des vents* ou *cours rapide*

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *arpenteur des vents* ou *cours rapide*, chaque allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +2 à la VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

TALENTS PARANGONIQUES

Talent de rôdeur	Prérequis	Avantage
Assaut redoutable	Demi-orque	Utilisez *assaut enragé* contre deux cibles à la fois
Bête délogeuse	Maîtrise des bêtes (loup ou ours)	Le compagnon bestial pousse quand il touche
Bête venimeuse	Maîtrise des bêtes (araignée ou serpent)	Le compagnon bestial inflige 5 dégâts de poison continus quand il touche
Déplacement insaisissable	—	+1 à la CA et en Réflexes si vous vous déplacez d'au moins 3 cases
Glisse bestiale	Maîtrise des bêtes (félin ou rapace)	Le compagnon bestial peut se décaler après avoir touché
Requiem de la bête	Maîtrise des bêtes (lézard ou sanglier)	+1 à l'attaque du compagnon bestial quand il est en péril et il attaque quand il est réduit à 0 point de vie
Retraite maîtrisée	—	Pas d'attaque d'opportunité quand vous vous écartez d'un ennemi touché

Talent de voleur	Prérequis	Avantage
Brutalité contondante	—	Gourdins et masses ont la propriété brutale 1
Canaille souffleuse	Drakéide, attaque sournoise	Attaque sournoise sur les créatures touchées par *souffle de dragon*
Déplacement insaisissable	—	+1 à la CA et en Réflexes si vous vous déplacez d'au moins 3 cases
Embuscade démoralisante	Attaque sournoise	Renoncez à un dé d'attaque sournoise pour que votre attaque ait le mot-clé désarçonnant
Embuscade infaillible	Frappe de la mante	Au premier round, faites deux jets d'attaque contre un ennemi qui n'a pas encore agi
Expert du préjudice	—	Avantage de combat contre les ennemis subissant certains états préjudiciables
Gnome rusé	Gnome, attaque sournoise	Les attaques sournoises portées en étant invisible n'annulent pas l'invisibilité
Opportunisme martial	—	L'attaque d'opportunité d'un allié vous confère un avantage de combat
Opportunisme sournois	—	Dégâts supplémentaires aux attaques d'opportunité avec une lame légère

Volée guidée

Prérequis : maître de guerre

Avantage : chaque fois que vous conférez une attaque de base à distance à un allié, son attaque ignore l'abri et le camouflage (mais pas l'abri supérieur et le camouflage total).

Talents parangoniques

Les talents de cette section ne sont accessibles qu'aux personnages de niveau 11 ou plus.

Assaut redoutable

Prérequis : niveau 11, demi-orque, rôdeur

Avantage : lorsque vous touchez deux créatures avec une même attaque, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *assaut enragé* pour infliger les dégâts supplémentaires du pouvoir aux deux créatures.

Assommoir

Prérequis : niveau 11, guerrier, aptitude de classe de style du bagarreur

Avantage : chaque fois que vous utilisez une attaque à mains nues pour effectuer une attaque de base de corps à corps contre une créature et que vous réussissez un coup critique, vous pouvez également hébéter celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bataillon agile

Prérequis : niveau 11, Int 15, maître de guerre, aptitude de classe de présence du tirailleur

Avantage : tout allié qui vous est adjacent au début de son tour de jeu bénéficie d'un bonus de talent de +2 à la CA et en Réflexes contre les attaques d'opportunité jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Bâton trompeur

Prérequis : niveau 11, toute classe martiale

Avantage : chaque fois que vous ratez un ennemi avec une attaque de corps à corps qui utilise un bâton, cet ennemi vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bête délogeuse

Prérequis : niveau 11, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (loup ou ours)

Avantage : chaque fois que votre compagnon bestial touche une créature avec une attaque de base de corps à corps, il la pousse de 1 case.

Bête venimeuse

Prérequis : niveau 11, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (araignée ou serpent)

Avantage : chaque fois que votre compagnon bestial touche une créature avec une attaque de base de corps à corps, la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Ces dégâts continus passent à 10 au niveau 21.

Brutalité contondante

Prérequis : niveau 11, voleur

Avantage : lorsque vous touchez avec un gourdin ou une masse, considérez que l'arme dispose de la propriété brutale 1 (relancez tout dé de dégâts dont le résultat est 1, jusqu'à obtenir un résultat d'au moins 2).

Canaille souffleuse

Prérequis : niveau 11, drakéide, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *souffle de dragon*, vous pouvez dépenser votre attaque sournoise du round pour infliger vos dégâts d'attaque sournoise à chaque ennemi que vous touchez et qui vous confère un avantage de combat.

Décalage d'assaut supérieur

Prérequis : niveau 11, maître de guerre, aptitude de classe de chef d'assaut

Avantage : votre pouvoir *décalage d'assaut* prend un personnage de plus pour cible.

Déplacement insaisissable

Prérequis : niveau 11, rôdeur ou voleur

Avantage : chaque fois que vous terminez votre tour de jeu à au moins 3 cases de l'endroit où vous l'avez commencé, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à la CA et en Réflexes jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Effacement de troupe

Prérequis : niveau 11, gnome, maître de guerre

Avantage : lorsqu'un allié qui vous est adjacent subit des dégâts, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *effacement* au prix d'une réaction immédiate pour appliquer ses effets à vous et à l'allié en question.

Embuscade démoralisante

Prérequis : niveau 11, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : chaque fois que vous êtes censé infliger des dégâts d'attaque sournoise, vous pouvez renoncer à un dé de ces dégâts pour accompagner votre attaque du mot-clé désarçonnant (cf. page 81).

Embuscade infaillible

Prérequis : niveau 11, voleur, aptitude de classe de frappe de la mante

Avantage : au premier round de combat, lorsque vous attaquez une créature qui n'a pas encore agi, vous pouvez effectuer deux jets d'attaque et garder le résultat de votre choix.

Exercice accéléré

Prérequis : niveau 11, toute classe martiale, talent Étude martiale

Avantage : l'exécution d'exercices martiaux vous demande la moitié du temps normal.

Expert du préjudice

Prérequis : niveau 11, voleur

Avantage : vous jouissez d'un avantage de combat contre les ennemis qui sont affaiblis, assourdis, immobilisés ou ralentis.

Fiabilité opiniâtre

Prérequis : niveau 11, guerrier

Avantage : lorsque vous ratez une créature avec un pouvoir martial accompagné du mot-clé fiable, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets d'attaque de ce pouvoir contre cette créature. Ce bonus persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fléau glissant

Prérequis : niveau 11, toute classe martiale

Avantage : chaque fois que vous utilisez un fléau pour toucher un ennemi avec une attaque de base de corps à corps, vous pouvez faire glisser cet ennemi de 1 case.

Glisse bestiale

Prérequis : niveau 11, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (félin ou rapace)

Avantage : quand votre compagnon bestial touche avec une attaque de base de corps à corps, il peut ensuite se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

Gnome rusé

Prérequis : niveau 11, gnome, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : une fois par rencontre, lorsque vous attaquez et infligez des dégâts d'attaque sournoise à une créature alors que vous êtes invisible, l'attaque n'annule pas l'invisibilité.

Hache implacable

Prérequis : niveau 11, toute classe martiale

Avantage : chaque fois que vous réussissez un coup critique en utilisant une hache, les 1 et 2 obtenus aux dés de dégâts de coup critique et aux dés supplémentaires de la propriété critique amélioré sont considérés comme des 3.

Invasion de l'avalanche

Prérequis : niveau 11, goliath, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous touchez avec une attaque de charge, vous pouvez pousser la cible de la charge de 1 case, auquel cas vous pouvez également vous décaler de 1 case dans une case libérée par la cible.

Lame habile

Prérequis : niveau 11, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous effectuez une attaque de base en utilisant une lame légère, vous pouvez viser la CA ou les Réflexes.

Lame vicieuse

Prérequis : niveau 11, toute classe martiale

Avantage : chaque fois que vous utilisez une lame lourde pour effectuer une attaque de base de corps à corps, considérez que l'arme dispose de la propriété critique amélioré.

Lance d'empalement

Prérequis : niveau 11, toute classe martiale

Avantage : chaque fois que vous utilisez une lance pour effectuer une attaque de base de corps à corps, vous pouvez viser la CA ou les Réflexes.

Mémoire de l'officier

Prérequis : niveau 11, déva, maître de guerre

Avantage : chaque fois qu'un allié situé dans un rayon de 10 cases effectue un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence, vous pouvez dépenser votre pouvoir racial *mémoire d'un millier de vies* au prix d'une action libre pour ajouter 1d6 au jet.

On ne lâche pas

Prérequis : niveau 11, maître de guerre, pouvoir de rencontre *parole inspiratrice*

Avantage : vous pouvez utiliser votre *parole inspiratrice* une fois de plus par rencontre.

Opportunisme martial

Prérequis : niveau 11, voleur

Avantage : chaque fois que l'un de vos alliés touche un ennemi avec une attaque d'opportunité, cet ennemi vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Opportunisme sournois

Prérequis : niveau 11, voleur

Avantage : vos attaques d'opportunité avec des lames légères infligent 1d6 dégâts supplémentaires. Ces dégâts supplémentaires passent à 2d6 au niveau 21.

Pic perforant

Prérequis : niveau 11, toute classe martiale

Avantage : chaque fois que vous utilisez un pic pour effectuer une attaque de base de corps à corps, vous pouvez viser la CA ou la Vigueur.

Poigne broyeuse

Prérequis : niveau 11, guerrier, aptitude de classe de style du bagarreur

Avantage : chaque fois qu'un ennemi que vous avez étreint tente de se dégager et rate, il subit des dégâts égaux à votre modificateur de Dextérité.

Précision martiale

Prérequis : niveau 11, elfe, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *précision elfique* pour refaire le jet d'attaque d'un pouvoir martial, vous pouvez lancer deux fois les dés et garder le résultat de votre choix.

Primeur sagace

Prérequis : niveau 11, maître de guerre

Avantage : un allié situé dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les ennemis qui n'ont pas encore agi de la rencontre.

Renouveau offensif

Prérequis : niveau 11, guerrier

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle au prix d'une action simple, vous pouvez renoncer au bonus à toutes les défenses pour effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Requiem de la bête

Prérequis : niveau 11, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes (lézard ou sanglier)

Avantage : tant qu'il est en péril, votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

En outre, lorsque votre compagnon bestial est réduit à 0 point de vie, il peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Rétablissement nain

Prérequis : niveau 11, nain, toute classe martiale

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Retraite maîtrisée

Prérequis : niveau 11, rôdeur

Avantage : chaque fois que vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps à votre tour de jeu, vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité de la part de cet ennemi pour vous éloigner de lui jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Secousse martelée

Prérequis : niveau 11, toute classe martiale, formation en Intimidation

Avantage : chaque fois que vous utilisez un marteau pour effectuer une attaque de base de corps à corps, l'attaque s'accompagne du mot-clé désarçonnant (cf. page 81).

Stratagème féerique

Prérequis : niveau 11, gnome, maître de guerre

Avantage : lorsque vous êtes caché vis-à-vis d'un ennemi, vos alliés jouissent d'un avantage de combat contre lui lorsqu'ils effectuent des attaques de base conférées par vos pouvoirs de maître de guerre.

Supériorité tactique

Prérequis : niveau 11, guerrier, aptitude de classe de supériorité au combat

Avantage : chaque fois que vous touchez avec une attaque d'opportunité un ennemi que vous avez marqué, celui-ci est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tacticien du souffle

Prérequis : niveau 11, Int 13, drakéide, maître de guerre

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *souffle de dragon*, vous pouvez avant l'attaque faire glisser un allié pris dans l'explosion d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

Tenaille féerique

Prérequis : niveau 11, éladrin, maître de guerre

Avantage : chaque fois que vous vous téléportez, un ennemi auquel vous vous retrouvez adjacent vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vaillance des corniches

Prérequis : niveau 11, Con 13, goliath, maître de guerre, pouvoir *parole inspiratrice*

Avantage : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice*, la cible regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Talents épiques

Les talents de cette section ne sont accessibles qu'aux personnages de niveau 21 ou plus.

Action fiable

Prérequis : niveau 21, maître de guerre

Avantage : lorsqu'un allié que vous voyez dépense un point d'action pour utiliser un pouvoir d'attaque de rencontre qui rate toutes les cibles, ce pouvoir n'est pas dépensé.

Autorité du péril

Prérequis : niveau 21, maître de guerre

Avantage : tant que vous êtes conscient, les alliés en péril que vous voyez ne confèrent pas d'avantage de combat en raison d'une prise en tenaille.

Autorité véloce

Prérequis : niveau 21, maître de guerre

Avantage : tant que vous êtes conscient, les alliés en péril que vous voyez bénéficient d'un bonus de +1 à la VD.

Bête résistante

Prérequis : niveau 21, rôdeur, aptitude de classe de maîtrise des bêtes

Avantage : votre compagnon bestial bénéficie d'un bonus de talent de +2 à toutes les défenses.

Champ décalé

Prérequis : niveau 21, maître de guerre, aptitude de classe de chef d'assaut

Avantage : votre pouvoir *décalage d'assaut* prend la forme d'une explosion de proximité 5 qui vous prend pour cible ainsi que chaque allié pris dans l'explosion.

Double défi

Prérequis : niveau 21, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : chaque fois que vous marquez un ennemi avec défi en combat, vous pouvez en marquer un autre, adjacent au premier. Cette marque persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploit galvanisant

Prérequis : niveau 21, maître de guerre

Avantage : choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre de maître de guerre que vous connaissez. Lorsque vous touchez une créature avec le pouvoir en question, un allié qui touche la même créature avant la fin de votre tour de jeu suivant gagne des points de vie temporaires égaux à la moitié de votre niveau.

Spécial : chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez remplacer le pouvoir associé à ce talent par un autre pouvoir d'attaque de rencontre de maître de guerre.

Franc-tireur expert

Prérequis : niveau 21, rôdeur, aptitude de classe de course d'assaut

Avantage : le bonus aux jets d'attaque que vous confère course d'assaut est de +2 au lieu de +1.

Illusion tenace

Prérequis : niveau 21, gnome, voleur, aptitude de classe d'attaque sournoise

Avantage : vous disposez d'un camouflage jusqu'à la fin de la rencontre vis-à-vis de tout ennemi à qui vous infligez des dégâts d'attaque sournoise alors que vous êtes invisible.

Impact estourbissant

Prérequis : niveau 21, guerrier

Avantage : chaque fois que vous utilisez un marteau pour toucher un ennemi avec une attaque de corps à corps censée le ralentir, vous pouvez au lieu de cela l'hébéter pour la même durée.

Malheur des autres

Prérequis : niveau 21, voleur

Avantage : chaque fois que vous touchez une créature qui subit un malus imposé par le mot-clé désarçonnant, elle confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Œil du voile

Prérequis : niveau 21, voleur

Avantage : vos attaques ignorent le camouflage (mais pas le camouflage total). Lorsque vous attaquez une créature qui dispose d'un camouflage total, vous ne subissez qu'un malus de -2 au jet d'attaque.

Opportunité alliée

Prérequis : niveau 21, guerrier, aptitude de classe de défi en combat

Avantage : chaque fois que vous attaquez une créature en raison de défi en combat, un allié adjacent à celle-ci peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action d'opportunité.

Renversement marqué

Prérequis : niveau 21, guerrier, aptitude de classe de style du bagarreur

Avantage : chaque fois que votre attaque de corps à corps touche un ennemi que vous avez marqué et qui est étourdi, hébété ou immobilisé, il se retrouve à terre.

Ressources partagées

Prérequis : niveau 21, maître de guerre, *parole inspiratrice*

Avantage : lorsque vous utilisez *parole inspiratrice*, chaque allié pris dans l'explosion gagne également des points de vie temporaires égaux à 3 + votre modificateur d'Intelligence.

Sourire aux audacieux

Prérequis : niveau 21, maître de guerre, aptitude de classe de présence intrépide

Avantage : chaque fois qu'un allié effectue une attaque de base conférée par votre présence intrépide, il bénéficie au jet de dégâts d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme.

Chaque fois qu'un allié entreprend une action de mouvement conférée par votre présence intrépide, il bénéficie à la VD d'un bonus égal à votre modificateur de Charisme pour ce déplacement.

TALENTS ÉPIQUES

Talent de guerrier	Prérequis	Avantage
Double défi	Défi en combat	Marquez une créature de plus avec défi en combat
Impact estourbissant	—	Hébétez l'ennemi au lieu de le ralentir quand vous utilisez un marteau
Opportunité alliée	Défi en combat	Un allié attaque aussi quand vous utilisez défi en combat
Renversement marqué	Style du bagarreur	Mettez à terre les ennemis marqués qui sont étourdis, hébétés ou immobilisés
Tempête cinglante	—	Après que vous touchez, les ennemis adjacents subissent des dégâts

Talent de maître de guerre	Prérequis	Avantage
Action fiable	—	Un allié dépense un point d'action et ne dépense pas son pouvoir s'il rate
Autorité du péril	—	Les alliés en péril ne confèrent pas d'avantage de combat quand ils sont pris en tenaille
Autorité véloce	—	+1 à la VD des alliés en péril
Champ décalé	Chef d'assaut	*Décalage d'assaut* affecte une aire plus vaste et tous les alliés pris dedans
Exploit galvanisant	—	Les alliés gagnent des points de vie temporaires quand ils touchent la cible du pouvoir choisi
Ressources partagées	*Parole inspiratrice*	*Parole inspiratrice* donne aussi des points de vie temporaires aux alliés
Sourire aux audacieux	Présence intrépide	Dégâts et VD accrus avec présence intrépide
Tir de branle-bas	—	Conférez une attaque de base de corps à corps quand vous réussissez un critique à distance
Tirer les enseignements	—	Quand l'attaque conférée rate, l'allié gagne +2 à sa prochaine attaque

Talent de rôdeur	Prérequis	Avantage
Bête résistante	Maîtrise des bêtes	+2 à toutes les défenses du compagnon bestial
Franc-tireur expert	Course d'assaut	+2 aux jets d'attaque d'une course d'assaut
Tempête cinglante	—	Après que vous touchez, les ennemis adjacents subissent des dégâts

Talent de voleur	Prérequis	Avantage
Illusion tenace	Gnome, attaque sournoise	Camouflage si vous effectuez une attaque sournoise en étant invisible
Malheur des autres	—	Une créature touchée et affectée par un pouvoir désarçonnant confère un avantage de combat
Œil du voile	—	Ignorez le camouflage ; -2 seulement pour le camouflage total
Voleur polyvalent	Humain	Recevez une autre option de tactique du roublard

Tempête cinglante

Prérequis : niveau 21, guerrier ou rôdeur

Avantage : tout ennemi qui vous est adjacent au début de son tour de jeu subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse si vous avez touché une créature avec une attaque de corps à corps à votre tour de jeu précédent.

Tir de branle-bas

Prérequis : niveau 21, maître de guerre

Avantage : chaque fois que vous réussissez un coup critique contre un ennemi avec une attaque à distance, un allié peut lui porter une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Tirer les enseignements

Prérequis : niveau 21, maître de guerre

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir de maître de guerre pour conférer une attaque de base à un allié et que cette attaque rate une créature, l'allié bénéficie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant d'un bonus de +2 à son prochain jet d'attaque contre la même créature.

Voleur polyvalent

Prérequis : niveau 21, humain, voleur

Avantage : vous gagnez une option supplémentaire de tactique du roublard.

Talents de multiclassage

Les talents suivants permettent aux personnages multiclassés de goûter aux aptitudes et aux avantages qui définissent les personnages martiaux.

Adepte du crépuscule [voleur multiclassé]

Prérequis : Dex 13 ou Int 13

Avantage : vous êtes formé en Discrétion.

Une fois par rencontre, vous pouvez au prix d'une action libre entreprise à votre tour de jeu bénéficier de l'avantage de l'aptitude de classe de voleur de furtivité (cf. page 80) jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bagarreur agile [guerrier multiclassé]

Prérequis : n'importe quel talent de guerrier multiclassé, multiclassage parangonique de guerrier

Avantage : vous gagnez l'aptitude de classe de guerrier d'agilité en combat (cf. page 6).

TALENTS DE MULTICLASSAGE

Nom	Prérequis	Avantage
Adepte du crépuscule	Dex 13 ou Int 13	Voleur : formation en Discrétion, furtivité 1/rencontre
Bagarreur agile	N'importe quel talent de guerrier multiclassé, multiclassage parangonique de guerrier	Guerrier : agilité en combat
Baroudeur rancunier	For 13 ou Con 13	Guerrier : formation dans une compétence de classe, pv temporaires quand touché 1/rencontre
Combattant des rues	For 13 ou Sag 13	Guerrier : formation dans une compétence de classe, +1 à l'attaque et à la CA 1/rencontre
Meneur ingénieux	Int 13 ou Cha 13	Maître de guerre : formation dans une compétence de classe, avantage à un allié avec un point d'action
Meneur intrépide	For 13 ou Cha 13	Maître de guerre : formation dans une compétence de classe, bonus aux dégâts d'un allié avec un point d'action
Meneur perspicace	For 13 ou Sag 13	Maître de guerre : formation dans une compétence de classe, +1 à toutes les défenses d'un allié avec un point d'action
Meneur tirailleur	For 13 ou Int 13	Maître de guerre : formation dans une compétence de classe, un allié peut se décaler avec un point d'action
Ouragan de guerre	For 13 ou Dex 13	Guerrier : formation dans une compétence de classe, +1 dégât 1/rencontre

Baroudeur rancunier [guerrier multiclassé]

Prérequis : For 13 ou Con 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du guerrier.

Une fois par rencontre, lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps ou de proximité, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Combattant des rues [guerrier multiclassé]

Prérequis : For 13 ou Sag 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du guerrier.

Une fois par rencontre, à condition que vous ayez une arme dans une main et rien dans l'autre, vous pouvez au prix d'une action libre entreprise à votre tour de jeu bénéficier d'un bonus de +1 à un jet d'attaque que vous venez d'effectuer ou d'un bonus de +1 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Meneur ingénieux [maître de guerre multiclassé]

Prérequis : Int 13 ou Cha 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du maître de guerre.

Lorsqu'un allié que vous voyez dépense un point d'action pour effectuer une attaque, il bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de dégâts en cas de réussite et gagne 3 points de vie temporaires en cas d'échec. Ce bonus passe à +5 au niveau 11 et +7 au niveau 21. Les points de vie temporaires passent à 5 au niveau 11 et à 7 au niveau 21.

Meneur intrépide [maître de guerre multiclassé]

Prérequis : For 13 ou Cha 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du maître de guerre.

Lorsqu'un allié que vous voyez dépense un point d'action pour attaquer, il peut choisir de bénéficier d'un bonus de +4 au jet d'attaque correspondant. S'il choisit d'utiliser ce bonus, il confère jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant un avantage de combat à la cible de l'attaque. Ce bonus passe à +6 au niveau 11 et à +8 au niveau 21.

Meneur perspicace [maître de guerre multiclassé]

Prérequis : For 13 ou Sag 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du maître de guerre.

Lorsqu'un allié que vous voyez dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, il bénéficie d'un bonus de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Meneur tirailleur [maître de guerre multiclassé]

Prérequis : For 13 ou Int 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du maître de guerre.

Lorsqu'un allié que vous voyez dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, il peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre, avant ou après l'action supplémentaire.

Ouragan de guerre [guerrier multiclassé]

Prérequis : For 13 ou Dex 13

Avantage : vous êtes formé à une compétence de la liste des compétences de classe du guerrier.

Une fois par rencontre, à condition de porter une armure légère ou une cotte de mailles et d'avoir une arme dans chaque main, vous pouvez au prix d'une action libre entreprise à votre tour de jeu bénéficier d'un bonus de +1 aux jets de dégâts des attaques de corps à corps et de proximité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus passe à +2 au niveau 11 et à +3 au niveau 21.

EXERCICES MARTIAUX

Outre les exploits qui font leur célébrité, les héros martiaux repoussent les limites de ce que les mortels sont en mesure d'exécuter en maîtrisant des techniques très pointues qualifiées d'exercices martiaux. Grâce à ces approches peu connues, un aventurier peut courir des jours durant, nager en eau profonde et même créer des objets magiques. Bien que les exercices martiaux ne soient pas sans rappeler les rituels, ils restent cantonnés au royaume de la puissance martiale.

Un exercice martial est semblable à un rituel. Pour en utiliser un, il faut l'acquérir, le maîtriser et l'accomplir. Le coût des composantes inclut parfois des récupérations. Une fois l'exécution d'un exercice terminée, vous profitez de tous ses avantages.

Acquisition des exercices martiaux

Vous pouvez apprendre les rudiments d'un exercice martial par l'intermédiaire d'un maître ou tout simplement vous l'offrir. À moins de le trouver dans un trésor, il vous faudra payer d'une manière ou d'une autre pour l'obtenir.

Acquisition par apprentissage : toute personne qui maîtrise un exercice martial peut vous l'enseigner. Il peut s'agir d'un autre personnage joueur ou d'un PNJ rencontré. L'apprentissage est coûteux et ardu. En général, le prix s'acquitte en or ou autre forme de trésor. Apprendre un exercice martial ne coûte que la moitié du prix d'achat s'il vous est enseigné par un autre personnage joueur. Dans ce cas, vous payez simplement le matériel nécessaire à la formation, pas le temps et les efforts de votre allié.

Achat : si vous trouvez un marchand qui vend des biens rares, vous pourrez acquérir l'exercice martial en acquittant son prix d'achat.

Élément de trésor : vous pouvez également trouver des exercices martiaux dans de vieux manuscrits cachés dans un recoin poussiéreux de bibliothèque ou au fin fond d'un château hanté. Les exercices que renferment ces écrits donnent tous les détails qui permettent de les maîtriser par l'étude. Le prix d'achat d'un exercice martial est compté comme tout autre bien par le MD quand il apparaît dans un trésor.

Maîtrise des exercices martiaux

Vous devez maîtriser un exercice martial avant de pouvoir l'accomplir. Pour ce faire, il vous faut :

- Acquérir l'exercice martial.
- Disposer du talent Étude martiale.
- Avoir le niveau demandé par l'exercice.
- Être formé à au moins une des compétences-clés de l'exercice.
- Étudier l'exercice martial pendant un total de 8 heures.

La procédure d'étude change selon la manière dont l'exercice a été acquis. Si vous l'avez acquis par un apprentissage, la période d'étude se déroule en même temps que l'acquisition. Si vous l'avez acheté ou trouvé, le temps d'étude correspond à votre lecture du manuel et à la répétition des leçons et étapes décrites.

Accomplir des exercices martiaux

Les étapes de l'exécution des exercices martiaux correspondent aux différentes rubriques de la description de chacun.

Temps d'exécution : l'accomplissement d'exercices martiaux demande un certain temps. Il vous faudra peut-être adopter un état physique et mental particulier, suer sur la forge pour concevoir un objet ou dissimuler soigneusement le campement du groupe.

Coût des composantes : les exercices martiaux sont éreintants. Contrairement aux rituels qui n'ont généralement qu'un coût financier, la plupart des exercices martiaux s'accompagnent d'une dépense exprimée en récupérations. Ce coût reflète tout simplement l'effort physique et mental déployé.

Certains exercices martiaux exigent aussi différents matériaux pour être accomplis. Quand un exercice présente un coût en composantes, vous devez l'acquitter en puisant dans votre trésor, que ce soit sous forme d'or, de gemmes ou autres objets de valeur. Le coût des composantes représente le prix de l'équipement et des matières brutes.

Vous payez les composantes, ce qui inclut le coût financier et les récupérations, au moment d'achever l'exercice. Si vous n'êtes pas en mesure de le faire, l'exercice reste sans effet.

Compétences : chaque exercice est associé à une ou plusieurs compétences-clés, sachant que vous devez être formé à au moins l'une d'entre elles pour maîtriser et accomplir l'exercice. Certains exercices font également appel à des tests de compétence pour déterminer l'efficacité de vos efforts. Généralement, l'exercice est couronné de succès quel que soit le résultat du test, mais un résultat élevé produit de meilleurs effets.

Sauf indication contraire, vous effectuez le test de compétence à la fin de l'exécution. Comme pour les rituels, vous ne pouvez pas faire 10 à ce test.

Effets d'un exercice martial

Une fois l'exercice accompli, vous profitez de ses avantages pendant toute la durée mentionnée. Parfois, cette durée est instantanée : vous avez les renseignements désirés ou bien la tâche est accomplie. En d'autres circonstances, vous profitez d'un avantage pendant un temps déterminé ou encore, vous créez un objet permanent.

Assistance

L'exécution d'un exercice se fait habituellement sans aide.

Interruption d'un exercice martial

Vous pouvez interrompre l'exécution d'un exercice martial à tout moment, avant d'avoir terminé la procédure, auquel cas les récupérations et autres composantes ne sont pas dépensées. Après une telle interruption, vous ne pouvez pas reprendre l'accomplissement en cours ; il vous faut tout recommencer depuis le début.

Comment lire un exercice martial

Nom et texte d'ambiance

Le nom de chaque exercice martial est suivi d'un court descriptif de ses effets.

Niveau

Cette ligne indique le niveau minimal requis pour qu'un personnage puisse maîtriser et accomplir l'exercice.

Temps d'exécution

Accomplir un exercice martial demande un certain temps, propre à chaque exercice.

Durée

Les effets d'un exercice martial persistent généralement plus longtemps que ceux d'un pouvoir. Cette ligne vous indique combien de temps durent ces effets.

Coût des composantes

Cette ligne indique le nombre de récupérations ou la somme (parfois les deux) exigés par l'exécution de l'exercice.

Prix d'achat

Cette ligne vous indique le prix à acquitter pour acheter l'exercice martial. Elle indique également au MD la valeur de l'exercice s'il souhaite l'intégrer à une part de trésor.

Compétence-clé

Cette ligne indique la compétence dans laquelle il faut être formé pour maîtriser et accomplir l'exercice. Si elle se termine par la mention « (aucun test) », l'exécution n'exige tout simplement aucun test de compétence. Quand un exercice s'accompagne de plusieurs compétences-clés, utilisez celle de votre choix.

Effets

Le texte restant décrit l'avantage acquis une fois l'exercice accompli.

EXERCICES MARTIAUX PAR NIVEAU

Niv.	Exercice martial	Compétence-clé
1	Maître artisan	Athlétisme
1	Œil du traqueur	Nature ou Perception
1	Rafistolage	Athlétisme ou Larcin
1	Sens climatique	Nature
2	Conditionnement de survie	Nature
2	Embaumement	Soins
3	Campement sécurisé	Larcin ou Nature
3	Langage muet	Diplomatie
4	Confection d'arme	Athlétisme
4	Confection d'armure	Athlétisme
5	Contrefaçon saisissante	Larcin
5	Endurcissement de bête	Nature
5	Équilibre absolu	Acrobaties
5	Force insoupçonnée	Athlétisme ou Endurance
5	Fouille au peigne fin	Perception
5	Poche cachée	Larcin
6	Coureur de fond	Athlétisme ou Endurance
6	Décryptage	Connaissance de la rue ou Histoire
8	Alter ego	Bluff
8	Apprivoisement de monture	Nature
8	État cadavérique	Bluff ou Endurance
11	Écho de la rue	Connaissance de la rue
12	Exploration méthodique	Discrétion
15	Lecture de parchemin	Larcin
17	Préparatifs de survie	Nature

Description des exercices martiaux

Dans la description des exercices, les mots « créature » et « personnage » sont utilisés avec le même sens.

Alter Ego

Avec un peu de maquillage et de supercherie, vous vous faites passer pour n'importe qui.

Niveau : 8 **Durée :** 24 heures
Temps d'exécution : 1 heure **Prix d'achat :** 275 po
Compétence-clé : Bluff
Coût des composantes : 50 po plus 1 récupération

Vous modifiez votre apparence ou celle d'un allié présent pendant toute l'exécution de l'exercice. Ce déguisement peut modifier vos traits et votre aspect physique, mais aussi réduire ou augmenter votre taille et votre poids de plus ou moins 10 %. Vous pouvez également utiliser cet exercice martial pour changer votre sexe, votre race et votre âge.

Effectuez un test de Bluff avec un bonus de +5. Le résultat détermine le DD du test d'Intuition que les créatures doivent réussir pour se rendre compte que vous n'êtes pas celui ou celle pour qui vous tentez de vous faire passer.

Vous pouvez aussi utiliser cet exercice pour prendre l'identité d'un autre humanoïde. Quand vous vous retrouvez face à une créature qui connaît la personne que vous imitez, elle bénéficie d'un bonus de +10 au test d'Intuition.

ARNIE SWEKEL

Apprivoisement de monture

Vos mains et votre voix savent apaiser les bêtes pour qu'elles vous acceptent comme cavalier.

Niveau : 8
Temps d'exécution : 5 minutes
Durée : cf. description
Prix d'achat : 275 po
Compétence-clé : Nature
Coût des composantes : 1 récupération

Vous persuadez une créature accompagnée du mot-clé monture, qui n'est pas hostile et qui est de votre niveau ou moins, de vous porter comme cavalier. Si vous disposez du talent Combat monté, on considère que vous avez trois niveaux de plus pour ce qui est de déterminer les avantages de monture dont vous profitez en étant porté par la créature. Votre test de Nature détermine la durée pendant laquelle la créature vous portera et vous fera profiter de cet avantage.

Résultat du test de Nature	Durée
9 ou moins	1 heure
10–14	2 heures
15–19	4 heures
20–24	8 heures
25–29	16 heures
30 ou plus	24 heures

Campement sécurisé

Vous disposez des fils, des pièges et autres dispositifs nécessaires pour que vos alliés et vous-même soyez alertés dès qu'un intrus s'approche votre campement.

Niveau : 3
Temps d'exécution : 30 minutes
Durée : 8 heures
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Larcin ou Nature (aucun test)
Coût des composantes : 1 récupération

Vous protégez une aire ne dépassant pas 10 x 10 cases. Chaque fois qu'une créature y pénètre, vous et vos alliés situés dans cette aire êtes réveillés et ne pouvez être surpris. Vous pouvez désigner les créatures qui peuvent se déplacer librement dans l'aire protégée sans réveiller les dormeurs.

Conditionnement de survie

Vos compagnons et vous-même vous préparez à affronter le froid ou la chaleur, en ajustant vos vêtements et en allégeant les charges pour que l'environnement soit plus supportable.

Niveau : 2
Temps d'exécution : 10 minutes
Durée : 24 heures
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Nature (aucun test)
Coût des composantes : 1 récupération

Vous puisez dans les techniques de survie pour préparer jusqu'à six alliés présents et vous-même pendant l'exécution de l'exercice. Jusqu'à la fin de la durée de l'exercice, vous et vos alliés n'avez pas besoin d'effectuer de tests d'Endurance face aux dangers des environnements chauds et froids (cf. *GdM* 158). Une créature ainsi protégée et son équipement peuvent tolérer des températures allant de -30 à +50° C.

En outre, jusqu'à la fin de la durée de l'exercice, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Endurance pour ignorer la faim, la soif et tout danger de l'environnement exigeant un tel test.

Confection d'arme

Reproduisant des techniques de forge d'antan, vous concevez une arme exceptionnelle, au point qu'elle en est enchantée.

Niveau : 4
Temps d'exécution : 1 jour
Durée : permanente
Prix d'achat : 175 po
Compétence-clé : Athlétisme (aucun test)
Coût des composantes : cf. description

Vous concevez une arme magique. Votre niveau détermine le bonus d'altération maximal dont elle peut disposer (cf. table ci-dessous). Vous ne pouvez créer que des *armes magiques* (cf. *MdJ* 231). Les armes forgées avec cet exercice martial peuvent être en argent (cf. *MdJ* 217) en acquittant le prix habituel.

Le coût des composantes est égal au prix de l'arme magique créée.

Arme créée	Niveau minimum	Coût des composantes
***Arme magique* +1**	4	360 po
***Arme magique* +2**	6	1 800 po
***Arme magique* +3**	11	9 000 po
***Arme magique* +4**	16	45 000 po
***Arme magique* +5**	21	225 000 po
***Arme magique* +6**	26	1 125 000 po

Confection d'armure

Vos outils n'ont rien de mystique, mais votre compétence est telle que l'armure que vous forgez est enchantée.

Niveau : 4
Prix d'achat : 175 po
Temps d'exécution : 1 jour
Compétence-clé : Athlétisme (aucun test)
Durée : permanente
Coût des composantes : cf. description

Vous concevez une armure magique. Votre niveau détermine le bonus d'altération maximal dont elle peut disposer (cf. table ci-dessous). Vous ne pouvez créer que des *armures magiques* (cf. *MdJ* 236). Les armures forgées avec cet exercice martial peuvent être de maître (cf. *MdJ* 218), à condition d'avoir le bonus d'altération minimum exigé.

Le coût des composantes est égal au prix de l'armure magique créée.

Armure créée	Niveau minimum	Coût des composantes
***Armure magique* +1**	4	360 po
***Armure magique* +2**	6	1 800 po
***Armure magique* +3**	11	9 000 po
***Armure magique* +4**	16	45 000 po
***Armure magique* +5**	21	225 000 po
***Armure magique* +6**	26	1 125 000 po

Contrefaçon saisissante

Vos faux documents résistent aux examens les plus approfondis.

Niveau : 5
Durée : permanente
Temps d'exécution : 10 minutes
Prix d'achat : 80 po
Compétence-clé : Larcin
Coût des composantes : 1 récupération

Vous contrefaites des papiers ou des documents pour les faire passer pour authentiques. Vous pouvez concevoir toutes sortes de contrefaçons ; instructions écrites, cartes au trésor, tableaux, manifestes et cessions de terres. Contrefaire un document simple demande 10 minutes. Un travail plus complexe prendra le temps décidé par le MD.

Une fois l'exercice accompli, effectuez un test de Larcin. Le résultat détermine la qualité du travail. Quiconque examine le document doit pour discerner la supercherie réussir un test de Perception assorti d'un DD égal au résultat de votre test de Larcin. Si le faux contredit d'autres documents ou instructions, il vous faudra peut-être effectuer un test de compétence ou vous engager dans un défi de compétences pour convaincre une autre créature que le document est authentique.

Coureur de fond

Vous pouvez courir sans vous arrêter et pousser vos limites physiques sans risquer de vous faire mal.

Niveau : 6
Prix d'achat : 150 po
Temps d'exécution : 10 minutes
Compétence-clé : Athlétisme ou Endurance
Durée : cf. description
Coût des composantes : 1 récupération

Après vous être soumis à un entraînement rigoureux et des conditions extrêmes, vous êtes capable de courir sur de longues distances. Cet exercice martial demande 10 minutes d'étirements, de conditionnement respiratoire et de préparation physique. À l'issue de ce préalable, vous effectuez un test d'Athlétisme ou d'Endurance pour déterminer la distance que vous pouvez parcourir en courant avant de devoir vous arrêter. On considère que vous courez tout du long.

Résultat du test d'Athlétisme ou d'Endurance	Durée
9 ou moins	1 heure
10–14	2 heures
15–19	4 heures
20–24	8 heures
25–29	16 heures
30 ou plus	24 heures

Décryptage

Même si vous ne connaissez pas la langue, vous pouvez comprendre le sens de tout message écrit à condition d'y consacrer assez de temps et d'efforts.

Niveau : 6
Prix d'achat : 150 po
Temps d'exécution : 10 minutes
Compétence-clé : Connaissance de la rue ou Histoire
Durée : instantanée
Coût des composantes : 1 récupération

Vous déchiffrez le sens de tout écrit que vous étudiez, même si vous ne parlez pas bien la langue en question. Vous devez examiner les mots écrits pendant tout le temps d'exécution, après quoi vous saisissez le sens général du texte. Vous effectuez également un test de Connaissance de la rue ou d'Histoire, et si votre résultat est d'au moins 30, vous lisez le texte comme si vous parliez couramment la langue. Chaque utilisation de cet exercice martial vous permet d'étudier une page écrite (ou équivalent).

Écho de la rue

Vous furetez, graissez quelques pattes et menez votre petite enquête pour obtenir les renseignements cherchés.

Niveau : 11
Prix d'achat : 360 po
Temps d'exécution : 1 heure
Compétence-clé : Connaissance de la rue (aucun test)
Durée : instantanée
Coût des composantes : 50 po plus 1 récupération

Tant que vous êtes dans une communauté, vous pouvez utiliser cet exercice martial pour effectuer un test de Connaissance de la rue à la place d'un test d'Arcanes, d'Exploration, d'Histoire ou de Religion visant à obtenir des connaissances.

Embaumement

Les méthodes ancestrales permettent de réprimer la putréfaction pour préserver les corps.

Niveau : 2
Temps d'exécution : 1 heure
Durée : spéciale
Coût des composantes : 20 po plus 1 récupération
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Soins (aucun test)

Vous utilisez cet exercice martial sur un cadavre adjacent. L'exercice double le temps que le mort peut attendre avant de bénéficier de Rappel à vie ou d'un rituel du même genre.

Endurcissement de bête

Vous connaissez les secrets pour que votre bête vous porte par vents et marées.

Niveau : 5
Temps d'exécution : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 1 récupération
Prix d'achat : 250 po
Compétence-clé : Nature (aucun test)

Vous préparez jusqu'à six bêtes naturelles accompagnées du mot-clé monture avant d'affronter une situation difficile. Chaque bête gagne des points de vie temporaires égaux à votre valeur de récupération. Ces points de vie temporaires persistent jusqu'à ce que vous preniez un repos prolongé.

Équilibre absolu

Vous restez sur vos pieds quelle que soit la surface foulée.

Niveau : 5
Temps d'exécution : 5 minutes
Durée : 10 minutes
Coût des composantes : 1 récupération
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Acrobaties (aucun test)

Vous vous concentrez sur votre centre de gravité en recourant à des techniques de posture. Jusqu'à la fin de la durée de l'exercice, vous pouvez faire 10 aux tests d'Acrobaties.

État cadavérique

Vous contrôlez votre respiration et votre pouls jusqu'à paraître mort.

Niveau : 8
Temps d'exécution : 10 minutes
Durée : 24 heures ou jusqu'à renvoi
Coût des composantes : 1 récupération
Prix d'achat : 275 po
Compétence-clé : Bluff ou Endurance

Vous entrez dans une profonde transe qui ralentit votre pouls et votre respiration, qui deviennent imperceptibles. Dans cet état, vous passez pour inconscient ou mort, tout en gardant une perception de votre environnement. Vous pouvez sortir de cette transe au prix d'une action libre. Les autres créatures vous croient mort, à moins de réussir un test d'Intuition ou de Soins égal au résultat de votre test + 10.

Exploration méthodique

Vous quittez vos alliés pour explorer les environs.

Niveau : 12
Temps d'exécution : 1 heure
Durée : instantanée et 24 heures
Coût des composantes : 1 récupération
Prix d'achat : 1 000 po
Compétence-clé : Discrétion (aucun test)

Lorsque vous êtes en extérieur et en surface, vous pouvez utiliser cet exercice martial pour faire un tour d'horizon des environs sur un rayon de 1,5 km. À la fin de cette phase d'exploration, vous revenez à votre point de départ et connaissez la position de tous les plans et cours d'eau, campements potentiels, communautés et ruines. Vous savez également si l'endroit est occupé par des créatures hostiles (à l'appréciation du MD). Durant l'exploration, vous ne courez pas le risque de déclencher une rencontre, sauf si vous le choisissez.

En outre, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Nature visant à fourrager et vous conférez à un allié un bonus de +5 à son prochain test d'Endurance visant à résister à un danger de l'environnement (cf. *GdM* 158) intervenant dans les prochaines 24 heures.

Force insoupçonnée

Vous puisez au plus profond de vous-même pour trouver la force nécessaire.

Niveau : 5
Temps d'exécution : 5 minutes
Durée : 10 minutes
Coût des composantes : 1 récupération
Prix d'achat : 100 po
Compétence-clé : Athlétisme ou Endurance (aucun test)

Vous faites appel à vos ressources cachées pour sublimer vos forces. Jusqu'à la fin de la durée de l'exercice, vous pouvez faire 10 aux tests d'Athlétisme.

Fouille au peigne fin

Vous examinez une pièce de fond en comble, si bien que vous n'en ratez aucun secret.

Niveau : 5
Temps d'exécution : 1 heure
Durée : instantanée
Coût des composantes : 1 récupération
Prix d'achat : 75 po
Compétence-clé : Perception (aucun test)

Vous récurez une pièce pour découvrir tous les compartiments cachés, les portes secrètes et le moindre indice. Vous bénéficiez d'un bonus de +20 aux tests de Perception effectués pour fouiller la pièce. Les zones particulièrement vastes peuvent demander plusieurs utilisations de l'exercice.

Langage muet

Aucune barrière de langue ne peut vous empêcher de communiquer.

Niveau : 3
Temps d'exécution : 5 minutes
Durée : 10 minutes
Coût des composantes : 1 récupération
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Diplomatie (aucun test)

En mimant, vous communiquez avec une créature non hostile que vous voyez, même si elle ne parle pas votre langue. La créature doit disposer d'une Intelligence d'au moins 3. Vous pouvez partager des idées et concepts simples, comme la direction prise par un monstre, l'endroit où l'on peut trouver de l'eau douce ou dresser un campement, etc. Les idées plus complexes peuvent exiger un défi de compétences, à l'appréciation du MD.

Maître artisan

Vous créez des objets utiles à partir de matériaux bruts.

Niveau : 1
Prix d'achat : 50 po
Temps d'exécution : spécial
Compétence-clé : Athlétisme (aucun test)
Durée : permanente
Coût des composantes : spéciale

Vous créez un objet non magique, comme une arme ou une armure, ou un élément de matériel d'aventurier. Cette opération demande généralement 1 heure au moins, certains objets pouvant exiger plus ou moins de temps (à l'appréciation du MD). Le coût des composantes est égal au prix de l'objet.

Œil du traqueur

Il vous suffit de quelques signes imperceptibles pour découvrir des détails étonnants au sujet de la créature que vous poursuivez.

Niveau : 1
Prix d'achat : 50 po
Temps d'exécution : 10 minutes
Compétence-clé : Nature ou Perception
Durée : instantanée ou spéciale
Coût des composantes : 1 récupération

Vous examinez des traces pour en apprendre davantage au sujet de votre proie. Vous devez étudier les traces et leurs environs pendant que vous accomplissez l'exercice. Après cela, effectuez un test de Nature ou de Perception pour déterminer ce que vous apprenez. Vous obtenez les renseignements correspondant au résultat de votre test, ainsi que ceux de tous les résultats inférieurs.

En outre, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Perception visant à suivre les traces, jusqu'à ce que vous preniez un repos prolongé.

Résultat du test de Nature ou de Perception	Détails perçus
9 ou moins	Les traces de toutes les bêtes naturelles, leur nombre et la direction qu'elles ont prise.
10-19	Les traces de tous les humanoïdes naturels, leur nombre et la direction qu'ils ont prise.
20-29	Les traces de toutes les créatures naturelles, leur nombre et la direction qu'elles ont prise.
30-39	Les traces de toutes les créatures, leur nombre et la direction qu'elles ont prise. Vous devinez également leur allure (marche, course, déplacement furtif, etc.)
40 ou plus	Charge des créatures, blessures et autres détails pouvant influer sur leurs déplacements.

Poche cachée

Vous dissimulez un objet sur vous-même, assuré qu'on ne le trouvera pas, même en vous fouillant au corps.

Niveau : 5
Prix d'achat : 80 po
Temps d'exécution : 1 minute
Compétence-clé : Larcin
Durée : jusqu'à ce que l'objet soit récupéré
Coût des composantes : 1 récupération

Vous dissimulez un objet de petite taille sur votre personne pour qu'on ne puisse pas le trouver. Effectuez un test de Larcin avec un bonus de +10. Quiconque vous fouille doit pour trouver l'objet réussir un test de Perception assorti d'un DD égal au résultat de votre test. Le MD peut modifier le DD selon la taille de l'objet.

Préparatifs de survie

Vous procédez à quelques ajustements de l'équipement et des vêtements de vos compagnons, et vous leur montrez comment respirer et avancer pour mieux résister aux rudes conditions à venir.

Niveau : 17
Durée : 24 heures
Temps d'exécution : 10 minutes
Prix d'achat : 4 500 po
Compétence-clé : Nature
Coût des composantes : 1 récupération

ARNIE SWEKEL

Vous faites appel aux techniques de survie les plus poussées pour préparer jusqu'à dix alliés présents et vous-même pendant l'exécution de cet exercice, afin de pouvoir supporter des conditions rigoureuses. Jusqu'à la fin de la durée de l'exercice, vous et vos alliés pouvez utiliser le résultat du test de Nature de l'exécution de cet exercice à la place des tests d'Endurance normalement imposés par les dangers de l'environnement (cf. *GdM* 158).

En outre, jusqu'à la fin de la durée de l'exercice, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests d'Endurance pour ignorer la faim et la soif.

Rafistolage

Quelques outils et un peu de temps vous suffisent pour réparer un objet.

Niveau : 1
Temps d'exécution : 10 minutes
Durée : 24 heures
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Athlétisme ou Larcin (aucun test)
Coût des composantes : 1 récupération

Vous réparez un objet pas plus gros qu'un cube de 3 mètres de côté. L'objet fonctionne jusqu'à la fin de la durée de l'exercice, après quoi il retrouve son état antérieur.

Sens climatique

Vous êtes capable de prévoir le temps avec une précision stupéfiante.

Niveau : 1
Temps d'exécution : 10 minutes
Durée : instantanée
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Nature (aucun test)
Coût des composantes : 1 récupération

Vous examinez le ciel et les conditions atmosphériques, et vous prévoyez avec justesse le temps qu'il va faire le lendemain sur un rayon de 75 km.

Utilisation de parchemin

Comptant sur votre chance et votre jugeote, vous révélez les secrets que renferme un objet.

Niveau : 15
Temps d'exécution : 1 heure
Durée : spéciale
Prix d'achat : 1 000 po
Compétence-clé : Larcin (aucun test)
Coût des composantes : 1 récupération

Vous avez appris quelques astuces vous permettant d'utiliser les parchemins, sans même avoir reçu la moindre formation magique. Jusqu'à la fin de la durée de l'exercice, vous êtes en mesure d'utiliser un parchemin de rituel en votre possession.

Une fois l'exercice exécuté, vous accomplissez le rituel du parchemin et pouvez utiliser Larcin à la place de toute autre compétence demandée par le parchemin.

HISTORIQUES MARTIAUX

Les lignes qui suivent développent le système des historiques présenté dans le *Manuel des Joueurs 2*, en s'intéressant particulièrement aux historiques de société et d'activité. Ces historiques vous proposent une variété d'archétypes qui peuvent vous servir de base pour la personnalité et les motivations de votre personnage. Choisissez un historique qui correspond bien à l'idée que vous vous faites de votre personnage, qu'il s'agisse du guerrier calme et inflexible qui ne compte plus les batailles, du jeune galant qui s'est découvert un talent pour l'escrime au fil de quelques escarmouches contre des gobelins, ou de tout autre concept parmi les dizaines de possibilités qui s'offrent à vous.

Comme pour les historiques du *Manuel des Joueurs 2*, ceux du présent ouvrage sont répartis en catégories ; historiques martiaux, d'activité et de société en l'occurrence.

Historiques martiaux

Certains historiques visent tout particulièrement les personnages martiaux. Ils permettent de raconter comment votre personnage a développé ses qualités martiales.

Désenchanté

Vous avez autrefois montré un talent indéniable pour la magie. Fasciné par celle-ci, vous avez pris des leçons arcaniques. Puis, voulant prouver votre valeur à votre professeur comme à vous-même, vous avez tenté d'utiliser un sort ou un rituel qui n'était pas à votre portée. La catastrophe résultante a invoqué une puissante malédiction qui vous a rendu parfaitement incapable de lancer le moindre sort. Mais vous avez voulu retrouver ce pouvoir, quitte à passer par une nouvelle voie, et vous avez fini par vous résoudre à vous exprimer par les armes et la tête. Vous êtes désormais un maître dans votre domaine, même si vous ne pouvez vous empêcher de sentir comme un vide.

Compétences associées : Arcanes, Endurance

Enfant de garnison

Vos parents étaient ou sont des militaires et vous avez grandi au sein d'une garnison. Votre jeunesse s'est essentiellement déroulée sans l'œil vigilant de vos parents, occupés à leurs exercices tactiques et leurs longues patrouilles. Vous avez peut-être passé des journées à vous entraîner aux côtés des soldats, à soigner les bêtes et affûter les armes, à moins que vous en ayez profité pour faire n'importe quoi. Vous en avez peut-être voulu à vos parents et vos bêtises leur auront coûté quelques soucis. Quoi qu'il en soit, forcé ou volontaire, vous avez appris à manier les armes et à vous défendre. Avec le temps, votre talent a

peut-être même dépassé celui de vos parents. Quand il a fallu partir, avez-vous quitté la garnison animé par le ressentiment ou par un sens du devoir (ou de l'obligation) envers vos parents qui ont disparu ou avez-vous connu une fin atroce ?

Compétences associées : Athlétisme, Histoire

Héros local

Vous n'avez jamais été formé au sein d'une institution militaire ni été membre d'une troupe de soldats. Vous n'étiez pas l'apprenti d'un maître voleur ou l'écuyer d'un chevalier, pas plus que vous n'évoluiez dans les jupes de quelque aventurier célèbre. Tout ce que vous savez, vous l'avez appris seul. Vous provoquiez vos amis en duel pour vous entraîner et observiez les soldats de loin, si bien que lorsque les gobelins ont voulu assaillir votre hameau, vous étiez prêt à les accueillir. Vous avez rallié d'autres jeunes hommes et femmes sous votre bannière naissante et rassemblé quelques armes. Vous avez repoussé les créatures et votre exploit a attiré l'attention d'un seigneur local. Ce dernier vous a donné l'occasion de recevoir une véritable formation martiale et vous avez accepté, entamant ainsi votre vie de combattant.

Compétences associées : Diplomatie, Nature

Légataire

On vous a confié un bien martial transmis depuis des générations. Il peut s'agir d'une arme, d'un bouclier, d'un casque, d'un fourreau, d'un carquois ou toute autre pièce d'équipement. Votre famille est très attachée à cet objet qui représente votre héritage. Ce peut être une arme ayant joué un rôle-clef lors d'une bataille historique ou l'objet le plus cher aux yeux d'un ancêtre célèbre. Cet héritage pourrait aussi être un objet de légende. Quelle que soit son histoire, vous l'avez acquis par nécessité, par mérite ou par cupidité. En quoi le fait d'être propriétaire de cet objet affecte vos décisions ? Comment percevez-vous cette responsabilité, cet honneur, ce devoir ? Cela vous intimide-t-il ou, au contraire, assurez-vous fièrement votre intendance ?

Compétences associées : Histoire, Intimidation

Orphelin de guilde

Quand vous avez été abandonné, les membres de la guilde des voleurs vous ont recueilli. Vous montrez une maîtrise des serrures, des pièges et des dispositifs mécaniques qui est l'apanage de ceux qui ont eu des outils de cambrioleur en guise de jouets. Votre éducation vous a laissé une perception biaisée de la société. À moins qu'un membre de la guilde ne vous ait pris sous son aile, votre enfance aura probablement été marquée par les traitements cruels. Les guildes de voleurs laissent rarement leurs membres les quitter pour poursuivre une carrière différente. Elles attendent une vie de service pour la formation et la protection apportées. Si vous n'êtes plus membre de celle qui vous a élevé, c'est qu'elle avait de bonnes raisons de vous laisser partir ou qu'elle vous traque encore.

Compétences associées : Larcin, Perception

Rejeton de légende

Vous avez passé votre vie dans l'ombre de la réputation martiale de votre père ou de votre mère. Vous êtes peut-être le dernier descendant d'une longue lignée de combattants de légende, à moins que vous soyez l'enfant d'un héros dont les exploits sont récents. Que votre parent soit humble ou orgueilleux, il a toujours été couvert de louanges et jalousé. Votre perception de vous-même est guidée par la réputation de votre parent et par les attentes que tout le monde place en vous. Redoublez-vous d'efforts pour vous montrer à la hauteur de la famille ? Renoncez-vous à votre héritage martial pour trouver la reconnaissance au travers de vos talents ? Ou bien espérez-vous sortir de l'ombre de votre prédécesseur et atteindre des sommets dont il ne rêve même pas ?

Compétences associées : Bluff, Intimidation

Historiques d'activité

Les personnages martiaux ont généralement un vécu qui a formé leur corps aux prouesses de force et d'agilité.

Athlète

Vous avez passé des années à gagner votre vie comme athlète. Vous pouvez être lanceur de marteaux, de lances ou de disques, ou bien coureur, nageur, gymnaste, ou encore cavalier. Vous avez participé à des compétitions, aussi bien dans de petites communautés que dans de grandes villes. Dans votre jeunesse, vous releviez les défis athlétiques pour le seul plaisir ou pour garder la forme, et vous avez vite compris que vous étiez doué dans ce domaine. Aujourd'hui, votre condition physique est optimale et votre formation athlétique vous a aidé dans vos exploits martiaux. Où que vous alliez, les gens associent votre nom aux démonstrations de force ou d'agilité dont vous êtes capable. On vous défie au bras de fer, à la course ou au lancer, ne serait-ce que pour se mesurer à vous. Vous cherchez peut-être la reconnaissance comme héros, une nouvelle forme de gloire, à moins que l'aventure ne soit qu'un prétexte pour prolonger votre entraînement et réaliser de nouveaux exploits athlétiques.

Compétences associées : Acrobaties, Athlétisme

Enfant du cirque

Vous êtes né dans le monde du cirque et avez grandi parmi les acrobates, les artistes, les prestidigitateurs et les animaux. Durant vos années de formation, vous avez prouvé votre talent pour les démonstrations de force ou de dextérité, et vous avez donc rejoint le spectacle. Grandir dans ce milieu vous a rendu tolérant envers les gens qui ont un mode de vie marginal. Vous n'avez jamais reçu d'instruction, mais vous avez appris de nombreuses choses utiles, transmises par le monde bigarré du cirque. Votre éducation vous a aussi donné la bougeotte, qui vous a ensuite poussé à explorer la vie comme aventurier.

Compétences associées : Acrobaties, Larcin

Sentinelle

Vous avez servi comme sentinelle sur la frontière reculée de quelque royaume ou région. Vous avez reçu une formation martiale pour être paré à affronter des menaces spécifiques. L'existence paisible de ceux qui vivent à l'intérieur des frontières dépend de votre vigilance. Vous avez peut-être voyagé avec une troupe de sentinelles, à moins que vous soyez resté seul pendant des semaines d'affilée en ne comptant que sur les feux de signal et les cors pour communiquer avec vos collègues des environs. Vous savez bien vous servir de vos armes, mais ce sont vos sens aiguisés et votre mobilité qui constituent selon vous vos meilleurs atouts. Les risques de rencontrer des ennemis dans ces contrées reculées étaient minces, mais votre capacité à reconnaître les signes d'une intrusion, une brindille cassée, une feuille retournée ou une marque imperceptible, vous permettait de percevoir l'adversité même invisible. Avez-vous traversé stoïquement ces épreuves, ou ces longs jours de solitude ont-ils laissé des traces ? Les horreurs que vous avez croisées vous ont-elles rendu taciturne ou êtes-vous resté plein d'entrain malgré les gageures endurées ?

Compétences associées : Nature, Perception

Historiques de société

L'élément d'historique de société du *Manuel des Joueurs 2* correspond en gros au statut social et économique. Ces nouveaux historiques exposent d'autres détails sur l'origine sociale de votre personnage.

Enfant de troupe

Vous avez grandi dans le sillage d'une armée en progression et survécu en ramassant ses miettes. Vos parents faisaient peut-être partie de ces troupes avant de mourir, ou bien viviez-vous au sein d'une communauté balayée par ces soldats. Quoi qu'il en fût, vous en avez conclu que la seule manière de survivre et d'apprendre à vous défendre consistait à suivre l'armée. Vous dormiez quand c'était possible et quand les conditions étaient vraiment inhospitalières, vous vous contentiez de ce que vous pouviez voler. Vous avez parfois dû la vie à votre furtivité. Vous êtes probablement passé d'armée en armée ; quand une force en écrasait une autre, vous repartiez sur les talons du vainqueur. Avez-vous fini par rejoindre les rangs ou cette expérience formatrice vous a-t-elle dissuadé de vous acoquiner avec une bande qui ne se limite pas à vos compagnons d'aventure ?

Compétences associées : Discrétion, Endurance

Mendiant

Vous avez passé du temps dans les rues à attendre que les passants vous laissent quelques pièces. Les mendiants qui s'en sortent sont ceux qui suscitent la compassion des gens, c'est pourquoi vous êtes passé maître dans l'art de feindre les malformations et les privations. Votre expérience de mendiant vous a appris à lire les gens. Vous savez tout de suite quand un étranger a bon cœur et quand il est soupçonneux. Vous avez appris à évaluer le poids de la bourse d'une personne à sa manière de marcher et vous repérez les membres du guet de loin, bien avant que la pointe de leur lance ne se profile. Dans les villes où les voleurs et les mendiants forment des guildes, vous avez su agrémenter vos revenus en faisant le guet dans les quartiers où vous pouvez traîner sans éveiller les soupçons. Votre période de mendicité vous a laissé quelques aptitudes, mais aussi une soif insatiable de richesse et de rang. Vous cherchez désormais un moyen de l'étancher.

Compétences associées : Bluff, Intuition

Noblesse frontalière

Votre père ou votre mère dirige un fief obscur le long de la frontière. Ces terres sont réduites et isolées. Vos parents n'en restent pas moins membres de la noblesse, ce qui leur octroie certains privilèges, ainsi qu'à leur famille. Benjamin d'une famille nombreuse, vous n'avez peut-être aucune chance d'hériter des terres, mais votre sang vous a offert d'autres possibilités, comme intégrer les meilleures écoles, recevoir la meilleure formation martiale et rencontrer des gens de renom. Vous n'hériterez jamais du domaine familial, mais vous pouvez sillonner le monde comme bon vous semble, vous adonner à tous les excès, partir à l'aventure ou vous prélasser dans l'oisiveté. Avec les talents dont votre éducation vous a doté, vous pouvez réussir tout ce que vous entreprenez.

Compétences associées : Diplomatie, Histoire

Trublion

Vous avez grandi dans les rues et tout votre savoir est tiré des ruelles crasseuses, des bagarres sordides et des combats de bandes sur les toits. Plus jeune, vous étiez fasciné par les brutes, les débauchés et les duellistes. Vous avez fini par vous tailler une réputation de trublion en faisant preuve d'improvisation et de rudesse au combat. Vous courez les rues et les toits, enchaînant les duels et les rixes contre d'autres agitateurs dans votre genre. Vous êtes un oiseau de nuit et ne vibrez qu'au son de la rue. Vous échappez aux gardes et à vos rivaux grâce à votre connaissance de la ville et quand vous combattez, c'est toujours vous qui dictez les règles.

Compétences associées : Acrobaties, Athlétisme

DESTINÉES ÉPIQUES

Ces destinées épiques se forgent à l'épée, la flèche ou l'armure. Engagez-vous sur la voie de l'excellence martiale et recevez les acclamations des combattants auxquels rien ne résiste.

AVANT-GARDE INVINCIBLE

Premier au combat et dernier à partir, vous êtes la lance et le bouclier.

Prérequis : niveau 21, toute classe martiale

Quand se déclare une bataille, vous vous jetez dans la mêlée. Vous menez la charge contre les adversaires, aussi coriaces, nombreux, terrifiants et meurtriers soient-ils. Vos cris de guerre retentissent pour inspirer vos alliés afin qu'ils trouvent le courage de découvrir le sort que les dieux leur réservent.

Vous êtes insaisissable ; vous frappez, esquivez d'un bond et frappez de nouveau. Chaque fois que touche votre arme, la mort suit. Les corps jonchent votre sillage. Vous êtes d'une grande audace au combat et vos alliés ont longtemps cru que vous preniez des risques gratuits et mettiez tout le monde en danger. Puis, les victoires s'enchaînant, vous avez démontré que votre vaillance effrontée était mère de triomphe et de gloire.

KEREM BEYIT

IMMORTALITÉ

Vous ne marchez pas vers votre destinée, vous y courez. Chaque victoire vous rapproche un peu plus de la gloire et assied votre place dans la légende. Chaque fois que vous vainquez un ennemi, vous partez aussitôt chercher le suivant en ne semant que le carnage. Vous êtes en quête de l'adversaire ultime, celui dont la défaite vous permettra de comprendre votre place en ce monde et dans l'histoire.

Guerrier éternel : la longue route vous mène à une bataille mémorable, qui va vous permettre de régler vos comptes et d'achever la mission pour laquelle vous êtes né. Vous avez longtemps couru après votre destin et n'éprouvez aucune déception maintenant que la route touche à sa fin ; vous êtes plutôt grisé de savoir que toutes ces batailles pavaient la voie de ce conflit final.

Alors, après ce qui paraît finalement très bref, le combat se termine et l'ennemi est vaincu. Avant même de pouvoir savourer la victoire, vous comprenez pourtant que votre tâche n'est pas achevée. Il reste des batailles à livrer et des guerres à remporter. Vous avez puisé tout ce que ce monde avait à offrir et il vous faut désormais trouver d'autres royaumes et réalités pour vous mettre réellement à l'épreuve.

APTITUDES D'AVANT-GARDE INVINCIBLE

Charge fortifiante (niveau 21) : votre valeur de Force augmente de 2.

Chaque fois que vous chargez et effectuez une attaque de base de corps à corps, l'attaque s'accompagne du mot-clé fortifiant (cf. page 7).

En outre, vous pouvez entreprendre des actions après une charge.

Guerre de l'éternel (niveau 24) : chaque jour, la première fois que vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins, vous regagnez des points de vie égaux à votre valeur de péril. Au prix d'une action libre, vous vous relevez aussitôt, vous décalez de 2 cases, puis effectuez une attaque de charge. Si l'attaque touche, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre valeur de péril.

Assaut irrésistible (niveau 30) : chaque fois que vous réussissez un coup critique avec une attaque de corps à corps, que vous mettez un ennemi en péril ou que vous le réduisez à 0 point de vie, vous pouvez effectuer une attaque de charge contre une autre créature au prix d'une action libre.

En outre, vous ne provoquez jamais d'attaques d'opportunité quand vous chargez.

EXPLOIT D'AVANT-GARDE INVINCIBLE

Assaut sans fin Avant-garde invincible Utilitaire 26

Vous vous jetez sur les ennemis que vous traquez jusqu'au bout du monde.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Action mineure **Personnelle**

Effet : tant que ce pouvoir persiste, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Constitution à la VD quand vous chargez. Si vous réussissez un coup critique avec votre attaque de charge, celle-ci inflige 2[A] dégâts supplémentaires.

Champion des astres

Votre gloire était écrite parmi les astres dès votre naissance. Quand votre histoire sera entérinée, votre image scintillera parmi les cieux nocturnes.

Prérequis : niveau 21, toute classe martiale

Vous étiez destiné à de grandes choses depuis le début. Enfant, vous avez pris les armes avec un talent naturel qui fit l'émerveillement de vos professeurs. À l'aube de votre carrière, votre maîtrise, vos qualités physiques et votre courage étonnaient tout le monde. Plus tard, vos compagnons en sont arrivés à n'attendre que l'excellence de votre part.

Vous avez pris conscience d'une influence particulière sur votre existence, une force inexorable qui vous poussait à relever les défis les plus intimidants et à vous jeter dans les aventures les plus folles. Les décisions les plus insignifiantes vous ont tiré sur la voie du danger et vous avez triomphé de toutes les adversités. Au fil du temps, vous avez fini par comprendre que votre destin était lié à une étoile du ciel.

Quand vous avez des soucis ou des doutes, votre astre est terne et bas dans le ciel. Quand vous maîtrisez la situation et que vous écrasez l'ennemi, votre étoile monte et se fait plus brillante. Et quand vos actes et votre valeur ébranlent les trônes et les colonnes des cieux, elle s'embrase d'une gloire que les sages et astrologues du monde entier ne peuvent rater. Le passage de votre astre à travers les constellations de puissants monstres correspond à vos batailles contre les pires ennemis, et ses périples décrivant des symboles de fortune marquent les faveurs que vous recevez.

Immortalité

L'histoire de votre gloire s'écrit dans le ciel, à la vue de tous. Les dieux eux-mêmes finissent par percevoir l'importance de l'ascension de votre astre. Depuis ce jour, de grandes puissances convergent vers vous et votre étoile s'engage dans ses plus périlleux voyages et ses triomphes les plus spectaculaires.

Le témoignage des étoiles : une fois votre dernier combat livré, votre étoile s'arrête. Des astres moindres se disposent autour d'elle pour donner forme à une nouvelle constellation : une représentation de votre personne qui inspirera les mortels pour l'éternité. Vous êtes accueilli dans les dominions astraux des dieux qui vous apprécient, honoré pour votre héroïsme et votre courage. Alors, vous prenez place au sein de votre constellation et votre présence éternelle trône parmi la poussière d'étoile, couronnée d'éclat céleste. Votre histoire se transmet par les mythes que les mortels se répètent en vous donnant un nom : le Bretteur, l'Archer, le Capitaine ou le Chasseur, ce héros qui foule les cieux dans la gloire stellaire.

Aptitudes de champion des astres

Combattant prédestiné (niveau 21) : votre valeur de Constitution augmente de 2.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests d'Acrobaties et d'Athlétisme.

ARNIE SWEKEL

Ténacité des astres (niveau 21) : chaque fois que votre premier jet d'attaque avec un pouvoir de rencontre rate, vous pouvez effectuer une attaque de base au prix d'une action mineure jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Renaissance d'astre (niveau 24) : tant qu'il vous reste au moins une récupération, vous obtenez automatiquement un résultat de 20 à tout jet de sauvegarde contre la mort.

Signe de défi (niveau 30) : vous gagnez le pouvoir *signe du défi*.

Signe de défi Aptitude de champion des astres

Votre destinée, guidée par le parcours de votre étoile, montre sans équivoque que c'est vous qui allez terrasser cet ennemi.

Rencontre ✦ martiale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : une créature autre qu'un sbire prise dans l'explosion
Effet : chaque fois que vous attaquez la cible, lancez deux fois les dés et conservez le résultat de votre choix. Chaque fois que vous touchez la cible, chaque allié que vous voyez bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre tout ennemi autre que la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exploit de champion des astres

Signe d'espoir Champion des astres Utilitaire 26

Votre avenir vous est apparu, détaillé dans le ciel : vous savez que vous ne pouvez échouer.

Quotidien ✦ guérison, martiale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous regagnez l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre martial que vous avez dépensé, et vous pouvez dépenser une récupération.

Cœur de dragon

Vous êtes le cœur du dragon ; forgé par les flammes, trempé dans le sang, affûté par les écailles.

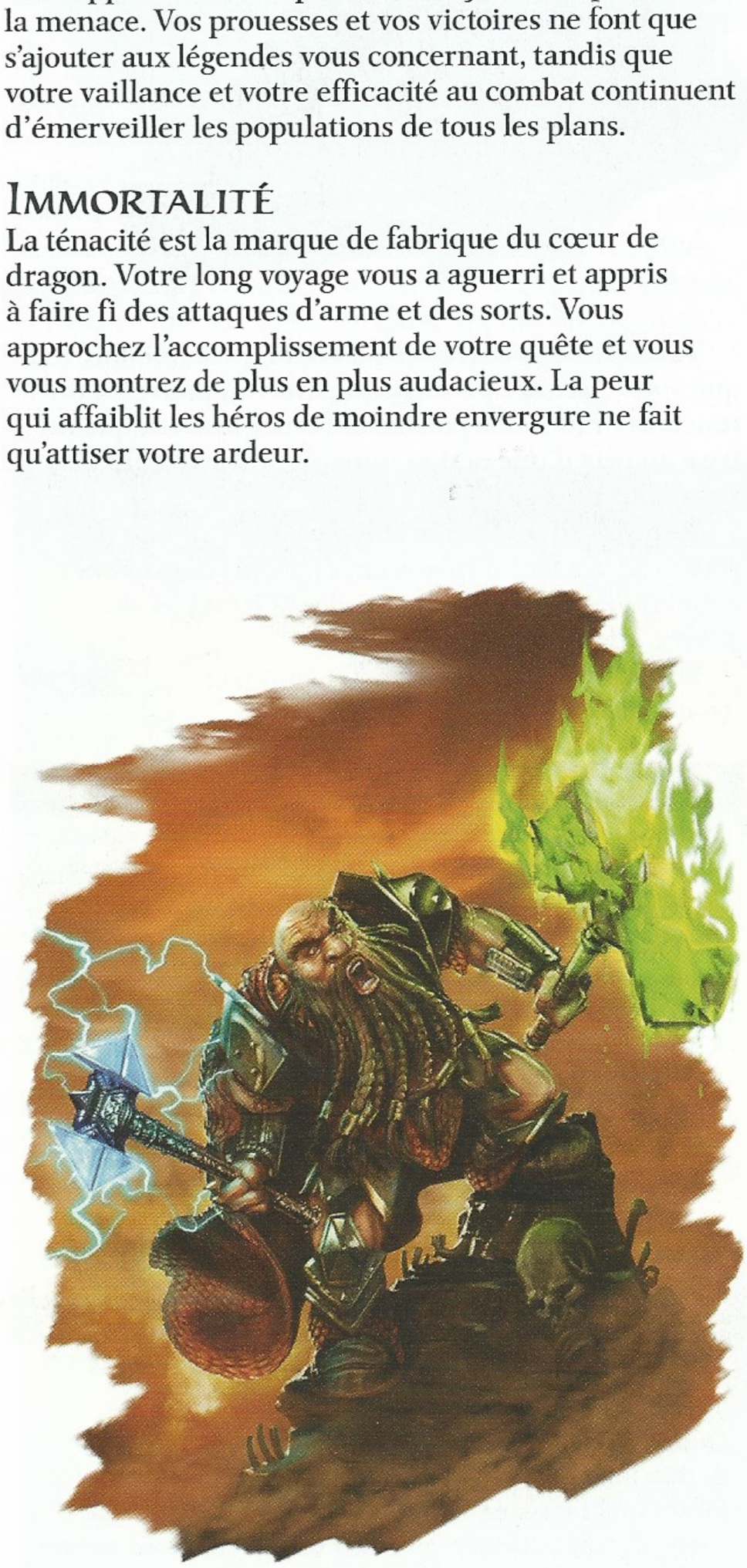
Prérequis : niveau 21, toute classe martiale

Le dragon n'est pas juste un monstre. Intrépide, puissant et invincible ou presque, il incarne le combattant idéal. Vous vous êtes toujours efforcé de ressembler à ces créatures, aspirant à devenir leur égal.

Vos faits d'armes vous ont hissé au sommet et votre réputation projette une ombre intimidante. Vos ennemis redoutent votre férocité. Vos alliés comme vos adversaires jurent que vous avez le cœur d'un dragon. Vous vous moquez des attaques et taillez dans les rangs ennemis comme on fauche le blé. Quelle que soit l'opposition, vous parvenez toujours à repousser la menace. Vos prouesses et vos victoires ne font que s'ajouter aux légendes vous concernant, tandis que votre vaillance et votre efficacité au combat continuent d'émerveiller les populations de tous les plans.

Immortalité

La ténacité est la marque de fabrique du cœur de dragon. Votre long voyage vous a aguerri et appris à faire fi des attaques d'arme et des sorts. Vous approchez l'accomplissement de votre quête et vous vous montrez de plus en plus audacieux. La peur qui affaiblit les héros de moindre envergure ne fait qu'attiser votre ardeur.



Rejeton de dragon : engagé dans la bataille la plus ardue de votre existence, vous vous battez comme jamais. Votre cœur bat la chamade, au rythme de chaque estocade que vous portez. Quand enfin vous portez le coup fatal à l'ennemi, une nouvelle conscience vous habite. Vous vous doutiez depuis longtemps que le sang des dragons coulait dans vos veines et l'accomplissement de votre quête finale dissipe les derniers doutes. Enfin, vous avez prouvé votre valeur à l'ancêtre qui engendra votre lignée.

Votre cœur s'emballe et martèle, au point que vous pensez ne pas pouvoir le supporter. Au bout de quelques instants, vos traits changent et laissent apparaître les écailles qui révèlent votre nature draconique. Votre corps humanoïde disparaît, pour être remplacé par la forme d'un dragon. Vos écailles scintillantes et vos grandes ailes reflètent la puissance et la majesté que vous avez méritées. La véritable immortalité n'est pas de mise, mais vous vivez une nouvelle existence sous la forme dont vous avez toujours rêvé, et partez en quête de nouvelles victoires jusqu'à la fin de vos jours.

Aptitudes de cœur de dragon

Esprit du dragon (niveau 21) : votre valeur de Constitution augmente de 2.

Chaque fois qu'un ennemi vous impose un effet de charme ou de terreur, vous pouvez aussitôt effectuer un jet de sauvegarde pour annuler l'effet en question, même si une sauvegarde n'est pas censée pouvoir l'annuler. Si l'effet est continu, comme une aura, un jet de sauvegarde réussi l'empêche de s'appliquer à vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, après quoi vous pouvez retenter le jet de sauvegarde.

Sang de dragon (niveau 24) : lorsque vous vous retrouvez en péril pour la première fois d'une rencontre, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre valeur de péril.

Âme de dragon (niveau 30) : votre valeur de récupération augmente de 10.

Exploit de cœur de dragon

Écu du dragon — Coeur de dragon Utilitaire 26

Vous vous parez de toute la puissance du dragon et faites fi de coups qui suffiraient à tuer un mortel.

Quotidien ✦ martiale, persistant
Réaction immédiate — **Personnelle**
Déclencheur : une attaque vous met en péril.
Effet : tant que ce pouvoir persiste, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution ; chaque fois que vous subissez des dégâts d'une attaque de corps à corps, votre résistance augmente de 5 (jusqu'à un maximum de 20). Ce pouvoir persistant prend fin quand vous êtes inconscient ou n'êtes plus en péril.

ARNIE SWEKEL

Souverain légendaire

Vous êtes le monarque que l'on attend depuis des générations pour guider ses sujets vers une ère glorieuse et dorée.

Prérequis : niveau 21 ; guerrier, maître de guerre, paladin ou rôdeur

Les souverains légendaires accèdent au pouvoir de bien des manières. Certains naissent au sein de la royauté ; ce sont les rejetons des dynasties en place. Ces souverains redressent leur patrie essoufflée, défont les ennemis ancestraux ou ouvrent la voie d'une ère de développement et de prospérité. D'autres établissent une nouvelle dynastie, construisent une monarchie pour prendre soin de terres ou fonder un royaume en pleine nature. Quelques souverains légendaires s'emparent du pouvoir en renversant des tyrans pour offrir la liberté à toute une nation. Enfin, une poignée de souverains légendaires accèdent au trône par proclamation. Ceux-ci sont choisis par la population pour endosser ce rôle d'autorité après avoir accompli des exploits connus de tous et démontré sagesse et vaillance.

Durant les jours qui ont précédé votre accession au trône, votre renommée n'a fait que grandir dans le pays que vous étiez destiné à gouverner. Aventurier anonyme en d'autres contrées, vous êtes un héros pour les sujets de votre patrie. Les gens s'amassent dans les rues pour vous apercevoir. Vous accumulez les louanges, les honneurs et les titres, et vos compatriotes ont commencé à se demander si vous alliez finir par monter sur le trône. Quand des menaces se profilaient, les gens vous demandaient avis et conseils. Ils vous traitaient déjà comme un grand dirigeant et votre destinée de seigneur n'a pas tardé à s'imposer.

BEN WOOTTEN

Immortalité

Vous vivrez peut-être encore des décennies après votre quête finale, mais votre véritable immortalité tient dans l'héritage que vous laissez derrière vous.

L'âge d'or : une fois votre quête finale accomplie, vous accédez au trône et entamez votre règne. Pendant des décennies, votre pays et vos sujets prospèrent. Vos victoires protègent le royaume de toute invasion et forcent vos ennemis ancestraux à capituler. Vos descendants monteront les marches du trône pour les siècles à venir. Quand la mort se présente enfin à vous, votre tombeau est révéré par vos sujets.

Aptitudes de souverain légendaire

Présence légendaire (niveau 21) : votre valeur de Charisme augmente de 2.

Grand capitaine (niveau 21) : une fois par rencontre, lorsque vous réussissez un coup critique, chaque allié situé dans un rayon de 10 cases peut effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.

Patrie (niveau 21) : choisissez avec l'aval de votre MD un royaume que vous êtes destiné à diriger. Vous y êtes considéré comme un grand héros. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux tests de compétences associées au Charisme que vous effectuez dans ce pays. Vous y disposez de propriétés ou de domaines qui suffisent à subvenir à vos besoins ordinaires, comme les ressources nécessaires pour entretenir un foyer et une troupe de serviteurs loyaux.

Tel n'est pas mon destin (niveau 24) : une fois par jour, quand vous êtes censé effectuer un jet de sauvegarde contre la mort, vous pouvez au lieu de cela regagner des points de vie égaux à votre valeur de récupération, annuler les effets que vous subissez et vous relever.

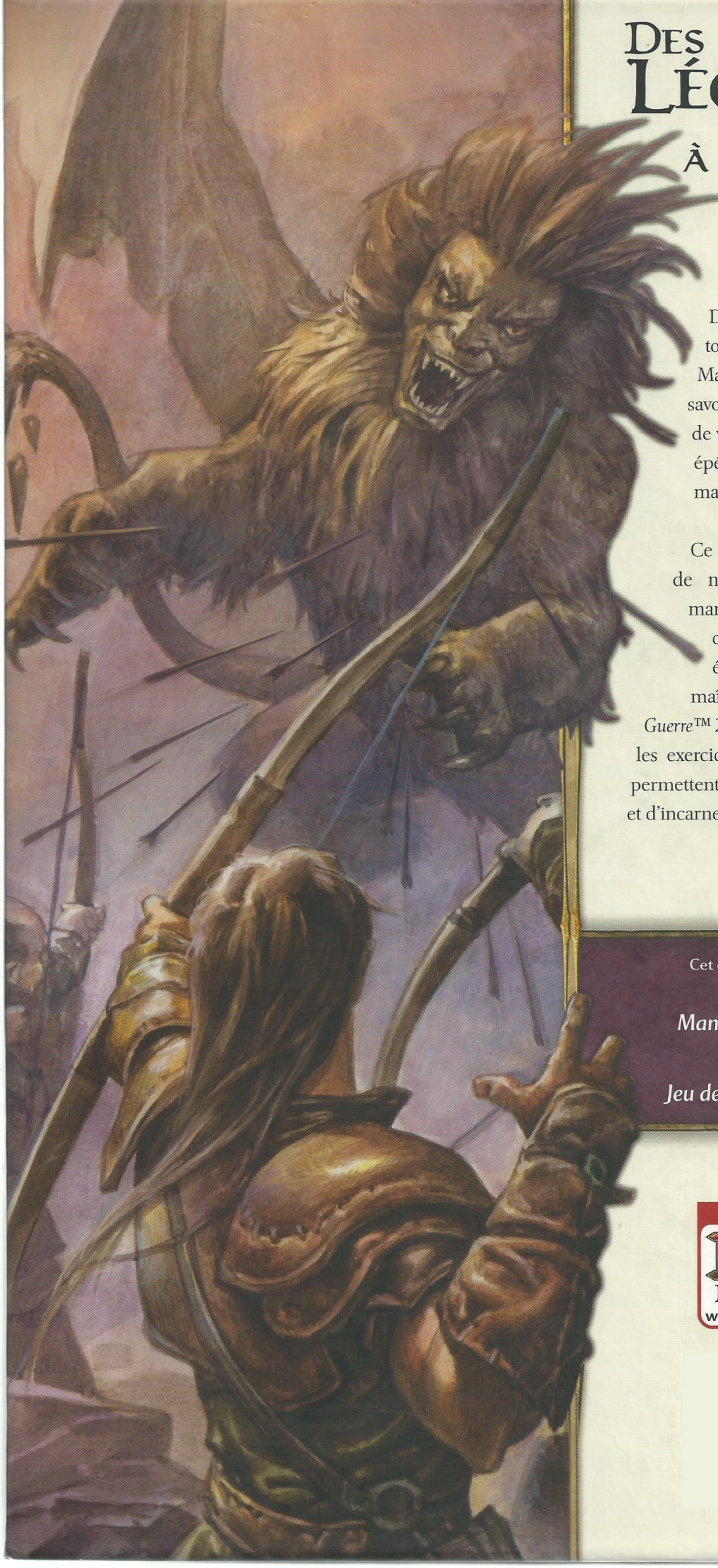
Épée des rois (niveau 30) : choisissez un pouvoir d'attaque de rencontre accompagné du mot-clé arme que vous connaissez. Chaque fois que vous l'utilisez, il n'est pas dépensé à moins que vous ne ratiez toutes les cibles.

Exploit de souverain légendaire

Épée du souverain Souverain légendaire Utilitaire 26

Votre vaillance exemplaire encourage vos alliés, qui courent vers la victoire.

Quotidien ✦ martiale
Action libre **Proximité** explosion 10
Déclencheur : vous réussissez un coup critique ou réduisez un ennemi à 0 point de vie.
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible gagne des points de vie temporaires égaux à votre niveau + votre modificateur de Charisme. Chaque cible bénéficie également aux jets d'attaque des attaques de base et des attaques à volonté d'un bonus de pouvoir égal à votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que vous soyez réduit à 0 point de vie ou moins.



Des Légendes Forgées à Grand Renfort d'Acier

Dans la guerre contre le mal, certains héros se tournent vers la magie, la foi ou les esprits primaux. Mais votre force vous vient de l'intérieur, de votre savoir-faire et de votre habileté, de votre ingéniosité et de votre puissance physique, de votre arc et de votre épée. Telles sont les marques de fabrique d'un héros martial.

Ce supplément Dungeons & Dragons® propose de nouvelles options destinées aux personnages martiaux, parmi lesquelles des pouvoirs, options de création, talents, voies parangoniques et destinées épiques conçus pour les classes de guerrier, maître de guerre, rôdeur et voleur. Mais *L'Art de la Guerre*™ 2 dévoile aussi deux nouveaux systèmes de règles, les exercices martiaux et les styles de bataille, qui vous permettent de personnaliser vos techniques d'affrontement et d'incarner des héros martiaux légendaires.

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™

Licensed By: Hasbro™

PLAY FACTORY