

Guerrier

Un humain équipé d'un harnois clinquant brandit son bouclier devant lui tout en fonçant vers des gobelins massés. Un elfe, derrière lui, vêtu d'une armure de cuir clouté, arrose ces mêmes gobelins avec les flèches qu'il décoche de son précieux arc. Le demi-orc à proximité lance des ordres, aidant les deux combattants à coordonner leur assaut au mieux. Un nain en cotte de mailles interpose son bouclier entre la massue d'un ogre et son compagnon, puis assène un coup mortel de côté. Son compagnon, un demi-elfe en armure d'écailles, fait virevolter deux cimenterres dans un tourbillon aveuglant tout en contournant l'ogre, à la recherche d'un point faible dans sa défense. Un combat de gladiateurs pour le spectacle dans une arène, un maître du trident avec son filet, entraîné à renverser ses ennemis et à se déplacer autour d'eux pour le plaisir et de la foule, et pour son propre avantage tactique.

Tous ces héros sont des guerriers, peut-être la classe de personnage la plus diversifiée de Dungeons & Dragons. Chevaliers menant une quête, seigneurs conquérants, champions royaux, fantassins d'élite, mercenaires endurcis et rois-bandits, tous partagent une maîtrise inégalée des armes et des armures ainsi qu'une connaissance approfondie des compétences de combat. Tous connaissent bien la mort, l'infligeant autant qu'ils lui font face.

Spécialistes complets

Les guerriers apprennent l'essentiel de tous les styles de combat. Chaque guerrier peut balancer un coup de hache, parer avec une rapière, manier une épée longue ou une épée à deux mains, utiliser un arc et même piéger des adversaires dans un filet avec un certain degré d'habileté. De même, un guerrier connaît le maniement des boucliers et l'utilisation de toutes les formes d'armure. En plus de ce degré de familiarité de base, chaque guerrier se spécialise dans un certain style de combat. L'un sera concentré sur le tir à l'arc, un autre en combat avec deux armes à la fois et un autre augmentera ses compétences martiales avec de la magie. Cette combinaison de larges capacités générales et de spécialisations variées fait des guerriers les combattants supérieurs sur les champs de bataille et dans les donjons.

Entraîné pour le danger

Chaque membre du gué de la cité, de la milice du village ou de l'armée de la reine n'est pas un guerrier. La plupart de ces troupes sont des soldats relativement peu formés avec seulement une connaissance de base du combat. Les soldats vétérans, les officiers militaires, les gardes du corps entraînés, les chevaliers dévoués et autres figures semblables sont des guerriers. Certains guerriers se sentent poussés à utiliser leur formation comme aventuriers. Fouiller des donjons, trucider des monstres et autres travaux dangereux communs pour les aventuriers est une seconde nature pour un guerrier, pas si différente de la vie qu'il ou elle a laissée derrière. Il y a de plus grands risques, peut-être, mais aussi de plus grandes récompenses ; peu de guerriers dans le gué de la cité ont l'occasion de découvrir une *épée ardente* par exemple.

Créer un guerrier

Lorsque vous créez un guerrier, pensez aux éléments de l'historique de votre personnage : où avez-vous obtenu votre formation de combat, et qu'est-ce qui vous démarque des combattants lambda autour de vous ? Êtes-vous particulièrement impitoyable ? Avez-vous obtenu une aide spéciale d'un mentor, peut-être en raison de votre dévouement exceptionnel ? Qu'est-ce qui vous a poussé vers cette formation en premier lieu ? Une menace pour votre patrie, une soif de vengeance ou la nécessité de faire vos preuves sont autant de facteurs de vocation. Vous avez peut-être bénéficié d'une formation dans l'armée d'un noble ou dans une milice locale. Peut-être avez-vous été formé dans une école militaire où l'on vous a enseigné la stratégie, la tactique et l'histoire militaire. Êtes-vous autodidacte ? Avez-vous pris l'épée pour échapper à la vie de la ferme, ou suivez-vous une tradition familiale ? Où avez-vous obtenu vos armes et votre armure ? D'un fait d'armes ou s'agit-il d'objets de famille ? Ou peut-être avez-vous économisé pendant des années pour vous les acheter ? Votre armement est maintenant l'une de vos possessions les plus importantes, les seules choses qui vous séparent de l'étreinte de la mort.

Création rapide

Vous pouvez concevoir rapidement un guerrier en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Force ou la Dextérité devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivant que vous souhaitez vous spécialiser avec des armes de corps à corps ou à distance. Votre deuxième plus grande valeur de caractéristique devrait être la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique soldat.

Capacités de classe

Points de vie

DV : 1d10 par niveau de guerrier

pv au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : choisissez deux compétences parmi Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Intuition, Perception et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) une cotte de mailles ou (b) une armure de cuir, un arc long et 20 flèches
- (a) une arme de guerre et un bouclier ou (b) deux armes de guerre
- (a) une arbalète légère et 20 carreaux ou (b) deux hachettes
- (a) un sac d'exploration souterraine ou (b) un sac d'explorateur

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités
1	+2	Style de combat, Second souffle
2	+2	Fougue (1)
3	+2	Archétype martial
4	+2	Amélioration de caractéristiques
5	+3	Attaque supplémentaire (1)
6	+3	Amélioration de caractéristiques
7	+3	Capacité de l'archétype martial
8	+3	Amélioration de caractéristiques
9	+4	Inflexible (1)
10	+4	Capacité de l'archétype martial
11	+4	Attaque supplémentaire (2)
12	+4	Amélioration de caractéristiques
13	+5	Inflexible (2)
14	+5	Amélioration de caractéristiques
15	+5	Capacité de l'archétype martial
16	+5	Amélioration de caractéristiques
17	+6	Fougue (2), Inflexible (3)
18	+6	Capacité de l'archétype martial
19	+6	Amélioration de caractéristiques
20	+6	Attaque supplémentaire (3)

Style de combat

Vous adoptez un style particulier de combat qui sera votre spécialité. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre une option de style de combat plus d'une fois, même si vous obtenez plus tard la possibilité de choisir un nouveau style.

Archerie

Vous obtenez un bonus de +2 aux jets d'attaque avec une arme à distance.

Arme à deux mains

Lorsque vous obtenez 1 ou 2 à un dé de dégâts lors d'une attaque que vous effectuez avec une arme de corps à corps que vous tenez avec vos deux mains, vous pouvez relancer le dé et obligatoirement prendre le nouveau résultat, même si celui-ci est un 1 ou un 2. L'arme doit avoir la propriété à deux mains ou polyvalente pour octroyer cet avantage.

Combat à deux armes

Lorsque vous vous engagez dans un combat avec deux armes en mains, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

Défense

Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

Protection

Quand une créature que vous pouvez voir attaque une cible autre que vous-même et qui se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage à son jet d'attaque. Vous devez pour cela porter un bouclier.

Second souffle

Vous possédez une réserve d'endurance limitée dans laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger contre les dégâts. À votre tour vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de pv égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Fougue

À partir du niveau 2, à votre tour, vous pouvez réaliser une action supplémentaire en plus de votre action normale et de votre éventuelle action bonus. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos, mais une seule fois par tour.

Archétype martial

Au niveau 3, choisissez un archétype que vous vous efforcez d'imiter dans vos styles et techniques de combat. Votre archétype vous accorde des capacités spéciales au niveau 3 puis de nouvelles aux niveaux 7, 10, 15 et 18. Voir Archétypes martiaux ci-dessous.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois, au lieu d'une seule, chaque fois que vous réalisez l'action Attaquer durant votre tour. Le nombre d'attaques augmente à trois lorsque vous atteignez le niveau 11 dans cette classe et à quatre lorsque vous atteignez le niveau 20 dans cette classe.

Inflexible

À partir du niveau 9, vous pouvez relancer un jet de sauvegarde que vous avez raté. Si vous le faites, vous devez obligatoirement utiliser le nouveau résultat, et ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long. Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos longs à partir du niveau 13 et trois fois entre deux repos longs à partir du niveau 17.

➔ Archétypes martiaux

Tous les guerriers ne choisissent pas la même approche pour perfectionner leurs prouesses au combat. L'archétype martial que vous choisissez d'émuler reflète votre approche.

➔ Champion

L'archétype du champion se concentre sur le développement du pouvoir physique brut pour parvenir à la perfection mortelle. Ceux qui se basent sur cet archétype combinent une formation rigoureuse et une excellence physique pour porter des coups dévastateurs.

Critique amélioré

À partir du niveau 3, vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Athlète accompli

À partir du niveau 7, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au supérieur) à tout jet de Force, Dextérité ou Constitution que vous effectuez et qui n'utilise pas déjà ce bonus de maîtrise. En outre, lorsque vous effectuez un saut en longueur, la distance que vous pouvez couvrir augmente d'une distance égale à votre modificateur de Force x 30 cm.

Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir une deuxième option pour la capacité de Style de combat.

Critique supérieur

À partir du niveau 15, vos attaques avec des armes sont considérées comme un coup critique sur un jet naturel de 18, 19 ou 20.

Survivant

À partir du niveau 18, au début de chacun de vos tours, vous récupérez un nombre de points de vie égal à 5 + votre modificateur de Constitution s'il ne vous reste pas plus de la moitié de vos points de vie initiaux. Vous ne gagnez pas cet avantage si vous êtes à 0 point de vie.

➔ Maître de guerre

Vous êtes un expert des manœuvres durant la bataille. Vous comptez sur la ruse et la prouesse pour vaincre vos ennemis. Une formation intense combinée à une attention constante vous propulse au combat. La victoire est un signe de plus de la suprématie martiale.

Disciple martial

Au niveau 3, vous gagnez la maîtrise d'un outil d'artisan de votre choix.

Supériorité martiale

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous apprenez des manœuvres qui utilisent des dés spéciaux nommés « dés de supériorité ».

Manœuvres. Vous apprenez trois manœuvres de votre choix, qui sont détaillées dans « Manœuvres » plus bas. Chaque manœuvre améliore une attaque d'une certaine manière. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule manœuvre par attaque. Vous apprenez deux manœuvres additionnelles de votre choix au niveau 7, 10 et 15. Chaque fois que vous apprenez une nouvelle manœuvre, vous pouvez aussi remplacer une manœuvre déjà connue par une nouvelle.

Dés de supériorité. Vous avez quatre dés de supériorité, qui sont des d8. Un dé de supériorité est dépensé quand vous l'utilisez. Vous regagnez tous vos dés de supériorité dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long. Vous gagnez un dé de supériorité supplémentaire au niveau 7 ainsi qu'au niveau 15.

Jets de sauvegarde. Certaines de vos manœuvres requièrent de votre cible un jet de sauvegarde pour résister à ses effets. Le DD de ce jet de sauvegarde est :

DD du jet de sauvegarde contre la manœuvre = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force ou de Dextérité (au choix)

Observation de l'ennemi

À partir du niveau 7, si vous passez au moins 1 minute à observer ou à interagir avec une créature en n'étant pas engagé dans un combat, vous pouvez apprendre certaines informations à propos de ses capacités comparées aux vôtres. Le MD vous dit si la créature est égale, supérieure ou inférieure à vous par rapport à deux des caractéristiques suivantes de votre choix :

- Force
- Dextérité
- Constitution
- classe d'armure
- points de vie actuels
- total des niveaux de classe (le cas échéant)
- niveau de guerrier (le cas échéant)

Supériorité martiale améliorée

À partir du niveau 10, vos dés de supériorité deviennent des d10. À partir du niveau 18 ils deviennent des d12.

Implacable

À partir du niveau 15, si lorsque vous lancez votre jet d'initiative vous n'avez plus de dés de supériorité disponibles, vous en regagnez un.

Manœuvres

Attaque menaçante. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter d'effrayer la cible. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible est effrayée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Attaque précise. Si vous réalisez une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et l'ajouter au jet d'attaque. Vous pouvez utiliser cette manœuvre avant ou après avoir lancé le jet d'attaque, mais avant qu'un quelconque effet de l'attaque ne s'applique.

Balayage. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme au corps à corps, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de frapper une autre créature avec la même attaque. Choisissez une autre créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible originale et à votre portée. Si votre jet d'attaque contre votre première cible permet également de toucher la seconde, vous infligez à cette dernière les dégâts de votre dé de supériorité. Les dégâts seront du même type sur ceux de la première attaque.

Croc-en-jambe. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez utiliser un dé de supériorité pour tenter de mettre votre cible à terre. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et si la cible est de taille G ou plus petite elle devra faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, votre cible tombe à terre.

Désarmement. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de désarmer la cible, la forçant à lâcher un objet de votre choix qu'elle a en main. Vous ajoutez le dé de supériorité aux dégâts de l'attaque, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, elle lâche l'objet que vous avez désigné. L'objet tombe à ses pieds.

Diversión. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour distraire la créature et provoquer une ouverture pour vos alliés. Ajoutez votre dé de supériorité à vos dégâts. La prochaine attaque contre votre cible aura l'avantage si ce n'est pas vous qui frappez et si elle est faite avant le début de votre prochain tour.

Feinte. Vous pouvez dépenser un dé de supériorité et utiliser une action bonus à votre tour pour faire une feinte, ciblant une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous. Vous avez l'avantage à votre prochain jet d'attaque contre cette créature durant ce tour. Si cette attaque touche, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts. L'avantage est perdu si vous ne l'utilisez pas durant le tour où vous l'avez obtenu.

Fente. Si vous réalisez une attaque avec une arme au corps à corps durant votre tour, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour augmenter l'allonge de votre frappe de 1,50 mètre. Si vous touchez, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts.

Instruction. Si vous utilisez votre action Attaquer à votre tour, vous pouvez renoncer à l'une de vos attaques et utiliser une action bonus pour diriger l'un de vos compagnons dans sa frappe. Choisissez une créature amicale qui peut vous voir ou vous entendre et utilisez un dé de supériorité. Cette créature peut immédiatement utiliser sa réaction pour faire une attaque avec une arme, en ajoutant le dé de supériorité aux dégâts.

Jeu de jambes défensif. Si vous effectuez un déplacement, vous pouvez dépenser un dé de supériorité, jeter le dé et ajouter le résultat à votre CA jusqu'à la fin de votre déplacement.

Manœuvre tactique. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour placer l'un de vos alliés dans une position avantageuse. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts et choisissez une créature amicale qui peut vous voir ou vous entendre. Cette créature pourra utiliser sa réaction pour se déplacer de la moitié de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible de votre attaque.

Parade. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et un dé de supériorité pour réduire les dégâts d'un montant égal à votre résultat au dé de supériorité + votre modificateur de Dextérité.

Provocation. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter d'inciter la cible à vous attaquer. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse. En cas d'échec, la cible a un désavantage à tous ses jets d'attaque contre d'autre cible que vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Regain. À votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus et un dé de supériorité pour renforcer la volonté d'un de vos alliés. Dans ce cas, choisissez un allié qui peut vous voir ou vous entendre. Cette créature gagne un nombre de pv temporaires égal au résultat du dé de supériorité + votre modificateur de Charisme.

Repousser. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de repousser la cible. Ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts, et si la cible est de taille G ou plus petite, elle devra faire un jet de sauvegarde de Force. En cas d'échec, vous repoussez la cible à 4,50 mètres de vous.

Riposte. Si une créature vous rate lors d'une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et un dé de supériorité pour faire une attaque avec une arme au corps à corps contre cette créature. Si vous touchez, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts.

➡Chevalier occulte

L'archétype chevalier occulte combine la maîtrise martiale commune à tous les combattants avec une étude attentive de la magie. Les chevaliers occultes utilisent des techniques magiques similaires à celles pratiquées par les magiciens, et concentrent leurs études sur deux des huit écoles de magie : abjuration et évocation. Les sorts d'abjuration accordent une protection supplémentaire au chevalier occulte dans la bataille, et les sorts d'évocation infligent des dégâts à plusieurs ennemis à la fois, augmentant la portée du guerrier en combat. Ces chevaliers apprennent un nombre relativement restreint de sorts, ce qui leur permet de les mémoriser au lieu de les garder dans un grimoire.

Incantation

Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous augmentez vos prouesses martiales avec la possibilité de lancer des sorts.

Sorts mineurs. Vous apprenez deux sorts mineurs de votre choix dans la liste de sorts de magicien. Vous apprenez un autre sort mineur de votre choix au niveau 10.

Emplacements de sorts. La table ci-dessous montre de combien d'emplacements de sorts vous disposez pour lancer vos sorts de magicien de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long. Par exemple, si vous connaissez le sort de niveau 1 *bouclier* et qu'il vous reste un emplacement de niveau 1 et un emplacement de niveau 2, vous pouvez jeter ce sort deux fois.

Sorts connus de niveau 1 et supérieur. Vous connaissez trois sorts de magicien de niveau 1 de votre choix, dont deux que vous devez choisir dans les écoles d'abjuration et d'évocation. La colonne Sorts connus indique à quel niveau vous apprenez plus de sorts de magicien de niveau 1 ou supérieur. Chacun de ces sorts doit être des écoles d'abjuration ou d'évocation, au choix, et doit être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, lorsque vous atteignez le niveau 7 dans cette classe, vous pouvez apprendre un nouveau sort de niveau 1 ou 2. Les sorts que vous apprenez aux niveaux 8, 14 et 20 peuvent appartenir à n'importe école de magie. Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez choisir un sort de magicien que vous connaissez et le remplacer par un autre sort choisi dans la liste de sorts de magicien. Le nouveau sort doit être également d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements de sorts, et appartenir à l'école d'abjuration ou d'évocation, à moins que vous ne remplaciez le sort que vous avez acquis au niveau 3, 8, 14 ou 20 de n'importe quelle école de magie.

Caractéristique d'incantation. L'Intelligence est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de magicien, car vous apprenez vos sorts à travers l'étude et la mémorisation. Vous utilisez votre Intelligence chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur d'Intelligence pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de magicien que vous lancez, ou pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur d'Intelligence

Niv	Sorts		- Emplacements de sorts -			
	mineurs connus	Sorts connus	1	2	3	4
3	2	3	2	-	-	-
4	2	4	3	-	-	-
5	2	4	3	-	-	-
6	2	4	3	-	-	-
7	2	5	4	2	-	-
8	2	6	4	2	-	-
9	2	6	4	2	-	-
10	3	7	4	3	-	-
11	3	8	4	3	-	-
12	3	8	4	3	-	-
13	3	9	4	3	2	-
14	3	10	4	3	2	-
15	3	10	4	3	2	-
16	3	11	4	3	3	-
17	3	11	4	3	3	-
18	3	11	4	3	3	-
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

Lien avec une arme

Au niveau 3, vous apprenez un rituel qui crée un lien magique entre vous et une arme. Vous effectuez le rituel pendant 1 heure, ce qui peut être effectué pendant un repos court. L'arme doit être à votre portée tout au long du rituel, à l'issue duquel vous touchez l'arme et forgez le lien. Une fois que vous vous êtes lié avec une arme, vous ne pouvez pas être désarmé de cette arme, sauf si vous êtes incapable d'agir. Si l'arme se trouve sur le même plan d'existence que vous,

vous pouvez invoquer cette arme par une action bonus à votre tour, l'amenant à se téléporter instantanément dans votre main. Vous pouvez être lié à un maximum de deux armes, mais ne pouvez en invoquer qu'une seule à la fois avec votre action bonus. Si vous essayez de vous lier à une troisième arme, vous devez rompre le lien avec l'une des deux autres.

Magie de guerre

À partir du niveau 7, lorsque vous utilisez votre action pour lancer un sort mineur, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus.

Frappe occulte

Au niveau 10, vous apprenez comment passer la résistance à vos sorts d'une créature, grâce à votre attaque avec une arme. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, cette créature a un désavantage au prochain jet de sauvegarde contre un sort que vous lancez avant la fin de votre prochain tour.

Charge arcanique

Au niveau 15, vous gagnez la capacité de vous téléporter jusqu'à 9 mètres dans un espace inoccupé que vous pouvez voir, lorsque vous utilisez votre Fougue. Vous pouvez vous téléporter avant ou après l'action supplémentaire.

Magie de guerre améliorée

À partir du niveau 18, lorsque vous utilisez votre action pour lancer un sort, vous pouvez effectuer une attaque avec une arme en tant qu'action bonus.