

# Guerrier

**U**n guerrier est plus qu'un simple mercenaire à deux sous qui traîne sa lance au sein d'une armée et se bat parce qu'on le lui ordonne. Même si la différence n'est pas toujours visible au premier abord, lorsque les lames sont tirées, on ne peut s'y tromper.

## ❖ L'art du combat

Le guerrier surpassé ses adversaires par son expérience, son habileté et son talent dans l'art de donner la mort. Sa capacité à percevoir et à comprendre l'espace de combat et à l'utiliser efficacement à son avantage lui permet de venir à bout d'adversaires redoutables. Certaines bottes secrètes sont si fulgurantes et meurtrières qu'elles semblent relever de capacités surnaturelles, mais il ne s'agit que des fruits d'une vie forgée par la guerre.

## ❖ S'entraîner sans relâche

Certains guerriers s'entraînent nuit et jour pour arriver au geste parfait et passent des années à étudier des traités d'escrime, tandis que d'autres pratiquent leur propre style et apprennent en se battant ; mais tous se caractérisent par une condition physique exceptionnelle et des compétences martiales hors du commun. Dans un monde où des abominations tentaculaires ou des mages capables de lancer des boules de feu peuvent frapper à tout moment, le guerrier ne peut compter pour triompher que sur ses tripes, ses muscles et des réflexes aussi aiguisés que sa lame.

## ❖ Écoles et tournois

On compte un grand nombre d'écoles de combat et de guildes guerrières, de tailles et d'influences variables. Ces organisations sont souvent dirigées par des figures héroïques, ou s'en inspirent. Elles proposent un apprentissage et un entraînement formel aux aspirants guerriers, ainsi qu'un environnement compétitif qui leur permet de se mesurer les uns aux autres. Les tournois sont de première importance pour ces combattants, aussi bien pour les récompenses pécuniaires accordées aux vainqueurs que pour le prestige qui s'at-

tache à certains prix. N'importe qui peut se prétendre du métier des armes, mais ceux qui savent apporter des preuves de leur excellence constituent l'aristocratie des guerriers. De plus, une solide réputation garantit un salaire confortable pour les soudards et un surcroît d'honneur pour ceux qui ne louent pas leur épée.

## ❖ La voie du guerrier

Les motivations pour partir à l'aventure sont légion. L'appât du gain incite souvent les guerriers compétents à entreprendre une carrière de mercenaire ou de garde du corps et parfois de pillard. Nombreux sont ceux qui partent sur les routes dans l'espoir de parfaire leur maîtrise des arts martiaux ou d'éprouver leurs talents face à des ennemis toujours plus redoutables. Les cultures guerrières mettent l'accent sur l'honneur et les dettes de sang, et les guerriers liés au service d'un maître ou par un serment ne sont pas rares. Les enfants de familles nobles qui ne montrent pas de don particulier pour la magie ni d'inclination pour le divin sont fréquemment destinés à des carrières militaires, mais on croise des guerriers issus de tous les milieux. Il n'est pas rare que ces chevaliers et ces spadassins pour qui la guerre est plus qu'un devoir aient du mal à réintégrer la vie civile. Partir à l'aventure est alors un remède contre l'ennui et le désœuvrement qui les accablent en temps de paix.

S'il est habituel que des vétérans se tournent vers le commandement lorsque leur santé commence à décliner, il n'est pas obligatoire d'avoir connu une vie de combats pour savoir diriger des troupes. Certains guerriers excellent naturellement dans l'art de la tactique, décuplant l'efficacité de leurs compagnons en coordonnant leurs efforts. Pour d'autres, avec l'expérience vient une forme de communion mystique avec leurs armes, qui leur permet d'accomplir des exploits guerriers qui dépassent l'entendement, alors qu'ils ne font plus qu'un avec l'esprit martial de leurs instruments de mort.



« En premier lieu, ne cherche pas à vaincre, mais à contrôler la force qui afflue en toi. Ensuite seulement, tu pourras neutraliser ton adversaire. »  
Enseignement de Saah'Urd, élève du premier Yatagan, guerrier mythique du Cyfandir que certains disent encore en vie.

# Ⓐ Aptitudes de classe

Tous les guerriers acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

## Ⓐ Niveau 1

### Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de guerrier

Points de vie au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution

Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

### Maîtrises

Armures : toutes les armures, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Constitution

Compétences : deux au choix entre Acrobaties, Athlétisme, Dressage, Histoire, Intimidation, Intuition, Perception et Survie

### Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- Ⓐ (a) cotte de mailles ou (b) armure de cuir, 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'explorateur ou (b) un sac d'aventurier

### Le guerrier

| Niveau | Bonus de maîtrise | Aptitudes                             |
|--------|-------------------|---------------------------------------|
| 1      | +2                | Style de combat, Second souffle       |
| 2      | +2                | Fougue (1/repos)                      |
| 3      | +2                | Archétype martial                     |
| 4      | +2                | Augmentation de caractéristique       |
| 5      | +3                | Attaque supplémentaire                |
| 6      | +3                | Augmentation de caractéristique       |
| 7      | +3                | Aptitude d'Archétype                  |
| 8      | +3                | Augmentation de caractéristique       |
| 9      | +4                | Inflexible (1/jour)                   |
| 10     | +4                | Aptitude d'Archétype                  |
| 11     | +4                | Attaque supplémentaire (2)            |
| 12     | +4                | Augmentation de caractéristique       |
| 13     | +5                | Inflexible (2/jour)                   |
| 14     | +5                | Augmentation de caractéristique       |
| 15     | +5                | Aptitude d'Archétype                  |
| 16     | +5                | Augmentation de caractéristique       |
| 17     | +6                | Fougue (2/repos), Inflexible (3/jour) |
| 18     | +6                | Aptitude d'Archétype                  |
| 19     | +6                | Augmentation de caractéristique       |
| 20     | +6                | Attaque supplémentaire (3)            |



### Sous le soleil ardent

Dans les contrées chaudes, qu'il s'agisse de déserts ou de forêts équatoriales, les guerriers ne peuvent porter d'équipements lourds, sous peine de risquer de mourir de chaud. Ils renoncent ainsi à la maîtrise des armures lourdes et intermédiaires. Au lieu de cela, ils reçoivent une formation proche de celle des barbares et profitent de l'aptitude Défense sans armure.

### Défense sans armure

Tant que vous ne portez aucune armure, votre classe d'armure est égale à 10 + votre modificateur de Dextérité + votre modificateur de Constitution. Vous ne perdez pas ce bénéfice lorsque vous utilisez un bouclier.

## ¶ Style de combat

Vous vous spécialisez dans un style de combat. Choisissez l'une des options suivantes. Si, pour une raison ou une autre, vous avez de nouveau la possibilité de sélectionner une option de Style de combat, vous devez impérativement en choisir une différente.

### Archétrie

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

### Armes à deux mains

Lorsque vous obtenez un 1 ou un 2 sur un dé de dégâts d'une attaque effectuée avec une arme de corps à corps que vous tenez à deux mains, vous pouvez relancer le dé en question. Vous conservez alors le résultat du nouveau jet, même si vous obtenez encore un 1 ou un 2. Pour que vous puissiez profiter de cet effet, l'arme doit afficher la propriété deux mains ou polyvalente.

### Combat à deux armes

Lorsque vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.

### Défense

Tant que vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

### Duel

Lorsque vous tenez une arme de corps à corps d'une seule main et que vous ne maniez pas d'autre arme, les jets de dégâts infligés avec cette arme reçoivent un bonus de +2.

### Protection

Lorsqu'une créature que vous voyez attaque une cible autre que vous et que cette cible se situe dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez au prix de votre réaction imposer un désavantage au jet d'attaque correspondant. Vous devez porter un bouclier.

## ¶ Second souffle

Vous disposez d'une réserve d'endurance dans laquelle vous pouvez puiser quand votre santé est en danger. À votre tour de jeu, vous pouvez au prix d'une action bonus récupérer un nombre de points de vie égal à  $1d10 +$  votre niveau de guerrier. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir y recourir de nouveau.

## ¶ Fougue

À partir du niveau 2, vous savez repousser vos limites, ne serait-ce que brièvement. À votre tour de jeu, vous pouvez effectuer une action supplémentaire, en plus de votre action normale et d'une éventuelle action bonus. Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau. À partir du niveau 17, vous pouvez l'utiliser deux fois entre deux repos, mais seulement une fois dans un même tour de jeu.

## ¶ Archétype martial

Au niveau 3, vous sélectionnez un archétype, sorte d'idéal martial que vous cherchez à atteindre. Choisissez entre champion, élu arcanique et ruffian, tous détaillés à la fin de la description de la classe. L'archétype choisi vous octroie des aptitudes aux niveaux 3, 7, 10, 15 et 18.

## ¶ Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 6, 8, 12, 14, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

## ¶ Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois et non plus seulement une lorsque vous entrez dans l'action **Attaquer** à votre tour de jeu.

Le nombre d'attaques passe à trois lorsque vous atteignez le niveau 11 de guerrier, puis à quatre au niveau 20.

## ¶ Inflexible

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

## « Histoires de guerriers... »

*Sabre entre les dents, un pirate nain à la barbe noire s'élance au bout d'une corde entre deux navires. Il se laisse tomber sur le pont, esquive l'attaque d'un matelot et le fait passer par-dessus bord, avant d'invectiver le capitaine ennemi tout en le défiant de la pointe de son sabre. Quelques passes d'armes plus tard, il monte sur la rambarde du gaillard d'arrière en brandissant la tête de son adversaire, et les marins ennemis déposent leurs armes à ses pieds.*



*Une arbalétrière drow retient son souffle au milieu d'une bataille rangée alors qu'elle aligne son arme sur la gorge d'un demi-orc grisonnant en train d'aboyer des ordres à ses troupes. Sans son expérience et l'étandard qu'il brandit, les soldats sous son commandement échoueront à coup sûr. « Attention, messire ! » lui crie un jeune écuyer humain en se ruant vers lui, juste à temps pour intercepter le carreau fatal avec son bouclier.*



*À travers une steppe désolée, une halfeline à dos de poney fuit une meute de gobelins chevauchant chiens et cochons. Guidant sa monture avec les genoux, elle amorce une large courbe pour placer ses poursuivants à sa gauche et s'empare de l'arc à double courbure placé dans une des fontes de la selle. À chaque flèche qu'elle décoche, elle doit compenser le mouvement de la cavalcade, estimer la force du vent, la vitesse et la distance de plus en plus courte qui la sépare de ses poursuivants. Rapidement, une demi-douzaine de gobelins mordent la poussière dans un concert de hurlements.*



# Archétypes martiaux

Les guerriers peuvent perfectionner leur art du combat de diverses manières, chaque approche correspondant à un style différent.

## Champion

L'archétype de champion représente la force brute au service de la perfection meurtrière. Les adeptes de cet idéal se soumettent à un entraînement physique des plus rigoureux qu'ils conjuguent à une technique irréprochable pour asséner des coups dévastateurs.

### Critique amélioré

Dès que vous choisissez cet archétype au niveau 3, vos attaques d'arme infligent des coups critiques sur un résultat de 19 ou 20 au jet d'attaque.

### Athlète accompli

À partir du niveau 7, vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondir au supérieur) à tout test de Force, Dextérité ou Constitution que vous effectuez, à condition que votre bonus de maîtrise ne s'y applique pas déjà.

En outre, lorsque vous exécutez un saut en longueur avec élan, vous ajoutez  $30\text{ cm} \times$  votre modificateur de Force (minimum 0 cm) à la distance couverte par le bond.

### Style de combat supplémentaire

Au niveau 10, vous pouvez choisir une deuxième option de l'aptitude Style de combat.

### Critique supérieur

À partir du niveau 15, vos attaques d'arme infligent des coups critiques sur un résultat de 18, 19 ou 20 au jet d'attaque.

### Survivant

Au niveau 18, vous représentez le summum en matière de résistance au combat. Au début de chacun de vos tours de jeu, vous récupérez un nombre de points de vie égal à  $5 +$  votre modificateur de Constitution. Cette capacité ne s'applique que lorsque que vous êtes à moins de la moitié de vos pv max. Elle ne s'applique plus lorsque vous êtes à 0 pv ou moins.



## Élu arcanique

Parfois, l'Éveil touche spontanément et d'une manière unique des individus qui n'ont jamais cherché à développer leur talent magique. Les érudits n'ont à ce jour pas encore élucidé ce mystère, mais on a pu identifier au cours des âges des combattants dont l'outil de guerre se chargeait d'énergies occultes pour constituer une véritable extension de son porteur. On les nomme élu arcanique ou parfois yatagan en référence à l'arme mythique du premier d'entre eux. Certains sages penchent pour la thèse d'une faveur divine, mais quelle entité en serait alors la source ? S'agirait-il plutôt d'une anomalie arcanique ? Quoi qu'il en soit, cet apanage est tel que ceux qui en jouissent entrent souvent dans la légende.

Avoir connu l'Éveil est un pré-requis pour pouvoir utiliser les pouvoirs liés à cet archétype. Si votre meneur a décidé de remettre l'Éveil à plus tard, vous pouvez quand même choisir cet archétype, mais vous ne pourrez utiliser les pouvoirs associés (incluant votre arme sœur) que lorsque votre personnage deviendra éveillé.

### Arme sœur

Quand vous choisissez cet archétype martial au niveau 3, l'une de vos armes devient magique. Chaque yatagan possède une arme sœur. Cet objet est intimement lié à vous et le restera tout au long de votre carrière d'aventurier. Hormis les pouvoirs vous unissant à votre arme sœur à distance (Renaissance arcanique et Invocation d'arme sœur), l'arme ne vous confère ses aptitudes que lorsque vous l'avez en main.

**Arme intelligente.** Votre arme sœur est considérée comme un objet magique intelligent, si ce n'est que son alignement est le vôtre, qu'elle n'a

pour l'heure pas de « raison d'être » et qu'elle ne peut pas entrer en conflit avec vous. En outre, elle ne peut par défaut communiquer avec vous qu'en vous transmettant des émotions, et ses sens se limitent à l'ouïe et la vision normale dans un rayon de 9 m. Votre arme sœur est par défaut dotée des valeurs de caractéristique suivantes : Int 12, Sag 12, Cha 12, valeurs auxquelles s'ajoutent 3 points que vous répartissez comme bon vous semble. Vous obtenez 2 points supplémentaires à répartir aux niveaux 7, 10 et 15, puis un dernier point au niveau 18.

Au fil de votre progression, les valeurs de caractéristique de l'objet, son mode de communication et ses sens évoluent selon la table **Arme sœur**. En outre, si vous mourez de manière définitive, votre esprit se mêle à l'objet qui devient un objet intelligent à part entière et épouse votre raison d'être (votre meneur vous aidera à régler les détails de cette conversion). Selon certains sages d'Eana, ce phénomène explique l'origine de toutes les armes intelligentes : elles contiennent l'âme de l'élu arcanique qui lui était lié.

### Arme sœur

| Valeur       | Intelligence  | Sagesse  | Charisme   |
|--------------|---|--|--|
| <b>12</b>    |   | Vue et ouïe normales sur 18 m                                      | Empathie <sup>3</sup>  |
| <b>13-14</b> | +1 emplacement du 1 <sup>er</sup> niveau, maîtrise de compétence <sup>1</sup> | Vue et ouïe normales sur 36 m, maîtrise de compétence <sup>2</sup> | Parole <sup>4</sup> , maîtrise de compétence <sup>5</sup>          |
| <b>15-16</b> | +1 emplacement du 2 <sup>e</sup> niveau, maîtrise de compétence <sup>1</sup>  | Vision dans le noir 18 m, maîtrise de compétence <sup>2</sup>      | Télépathie <sup>6</sup> , maîtrise de compétence <sup>5</sup>      |
| <b>17-18</b> | +1 emplacement du 3 <sup>e</sup> niveau, maîtrise de compétence <sup>1</sup>  | Vision dans le noir 36 m, maîtrise de compétence <sup>2</sup>      | Télépathie avec autrui (18 m), maîtrise de compétence <sup>5</sup> |
| <b>19-20</b> | +1 emplacement du 4 <sup>e</sup> niveau, maîtrise de compétence <sup>1</sup>  | Perception aveugle 36 m  | <i>Domination de personne (1/ repos court ou long)</i>             |

Toute valeur de caractéristique donne accès aux options des valeurs inférieures.

*Une arme sœur dotée d'une Intelligence de 18 reçoit 1 emplacement supplémentaire du 1<sup>er</sup>, du 2<sup>e</sup> et du 3<sup>e</sup> niveau, ainsi que 3 maîtrises de compétence ; une arme sœur dont le Charisme est de 17 peut communiquer par la parole, par télépathie avec autrui et son porteur, avec lequel l'empathie est également possible, et elle dispose de trois maîtrises de compétence.*

<sup>1</sup> Au choix : Arcanes, Histoire, Nature ou Religion

<sup>2</sup> Au choix : Intuition, Perception ou Survie

<sup>3</sup> Pour vos tests de caractéristique basés sur la Sagesse, si le modificateur de Sagesse de l'arme est supérieur au vôtre, il s'applique à sa place

<sup>4</sup> Pour vos tests de caractéristique basés sur l'Intelligence, si le modificateur d'Intelligence de l'arme est supérieur au vôtre, il s'applique à sa place

<sup>5</sup> Au choix : Intimidation, Persuasion ou Tromperie

<sup>6</sup> Pour vos tests de caractéristique basés sur le Charisme, si le modificateur de Charisme de l'arme est supérieur au vôtre, il s'applique à sa place

**Bonus.** Au départ, votre arme sœur présente un bonus de +1. Ce bonus s'applique aux jets d'attaque et de dégâts. Il évolue au fil de votre progression en niveaux : +2 au niveau 10, +3 au niveau 18.

**Sorts.** Votre arme sœur renferme au départ un sort mineur, choisi par vous parmi la liste des sorts de magicien. Vous pouvez lancer ce sort une fois par l'intermédiaire de votre arme sœur, après quoi il vous faut terminer un repos court ou long pour pouvoir le relancer. À la fin d'un repos long, vous pouvez le changer, pour un autre sort mineur de magicien. Cette procédure doit intervenir juste après avoir terminé votre repos long et vous demande d'entrer en communion avec votre arme sœur pendant au moins 1 minute. Vous décidez également dès le départ quelle est la caractéristique magique de votre arme sœur, entre Intelligence et Charisme. Le DD de sauvegarde associé aux sorts qu'elle lance est égal à 8 + votre bonus de maîtrise + le modificateur de caractéristique magique de l'arme, et le modificateur d'attaque des sorts est égal à votre bonus de maîtrise + le modificateur de caractéristique magique de l'arme.

Au fil de votre progression en niveaux, votre arme sœur reçoit de nouveaux sorts de magicien : un sort du 1<sup>er</sup> niveau au niveau 7, un sort du 2<sup>e</sup> niveau au niveau 10, un sort du 3<sup>e</sup> niveau au niveau 15 et un sort du 4<sup>e</sup> niveau au niveau 18. Comme dans le cas du sort mineur, chacun de ces sorts ne peut être lancé qu'une seule fois entre deux repos, à moins de disposer d'un emplacement supplémentaire grâce à une Intelligence élevée de l'objet (auquel cas l'arme sœur peut lancer deux fois le même sort entre deux repos).

Après un repos long, vous devez déterminer au hasard les sorts « préparés » par votre arme sœur, selon la table suivante :

| d8 | 1 <sup>er</sup> niveau    | 2 <sup>e</sup> niveau              | 3 <sup>e</sup> niveau               | 4 <sup>e</sup> niveau       |
|----|---------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|
| 1  | <i>Bouclier</i>           | <i>Aide</i>                        | <i>Dissipation de la magie</i>      | <i>Peau de pierre</i>       |
| 2  | <i>Graisse</i>            | <i>Toile d'araignée</i>            | <i>Retour à la vie</i>              | <i>Porte dimensionnelle</i> |
| 3  | <i>Marque du chasseur</i> | <i>Détection de l'invisibilité</i> | <i>Don des langues</i>              | <i>Œil du mage</i>          |
| 4  | <i>Sommeil</i>            | <i>Immobilisation de personne</i>  | <i>Boule de feu</i>                 | <i>Confusion</i>            |
| 5  | <i>Soins</i>              | <i>Ténèbres</i>                    | <i>Éclair</i>                       | <i>Mur de feu</i>           |
| 6  | <i>Déguisement</i>        | <i>Invisibilité</i>                | <i>Terreur</i>                      | <i>Invisibilité suprême</i> |
| 7  | <i>Simulacre de vie</i>   | <i>Cécité/Surdité</i>              | <i>Communication avec les morts</i> | <i>Flétrissement</i>        |
| 8  | <i>Repli expéditif</i>    | <i>Métal brûlant</i>               | <i>Rapidité</i>                     | <i>Métamorphose</i>         |

L'arme fournit toutes les composantes du sort (gestuelles, verbales et matérielles), à l'exception d'éventuelles composantes coûteuses. C'est en revanche bien vous qui consacrez le temps d'incantation.

*Vous êtes touché par une attaque et décidez aussitôt de lancer le sort bouclier, contenu dans l'arme ce jour-ci. L'objet fournit les composantes verbales et gestuelles (on considère qu'une voix émane de l'arme et que les mouvements qu'elle décrit ont quelque chose d'étrange sans pour autant nuire à l'efficacité de vos attaques), mais vous devez jouer votre réaction (temps d'incantation de bouclier), si bien que vous n'êtes pas en mesure d'effectuer d'attaque d'opportunité avant le début de votre tour de jeu suivant.*

**➊ Renaissance arcanique.** Si jamais vous venez à perdre votre arme sœur, qu'on vous la vole ou qu'elle se brise, vous en reprenez possession sous forme intacte, à l'issue d'un repos long. Il n'est par ailleurs pas possible de vous en désarmer. En outre, toute créature autre que vous qui se retrouve avec l'arme ne peut en tirer le moindre bénéfice magique. L'arme sœur n'est pour elle qu'un objet ordinaire, jusqu'au moment où vous la récupérez.

## Égide arcanique

À partir du niveau 7, votre arme sœur peut s'adapter aux aléas pour mieux vous parer contre l'adversité, agissant comme une sentinelle alerte. Ainsi, lorsque vous subissez une attaque ou que vous êtes soumis à un jet de sauvegarde de Dextérité, vous pouvez jouer votre réaction pour que le bonus de l'arme sœur s'applique à votre CA et à vos jets de sauvegarde de Dextérité pendant 1 minute. De plus, jusqu'à la fin de cette durée, chaque fois qu'une créature vous rate avec une attaque de corps à corps, elle subit aussitôt des dégâts de force égaux au double du bonus de l'arme sœur. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, il vous faut terminer un repos long pour pouvoir y recourir de nouveau.

## Invocation d'arme sœur

À partir du niveau 10, vous pouvez appeler votre arme sœur au prix d'une action bonus : l'objet se matérialise aussitôt dans votre main, quels que soient la distance qui le sépare de vous et son éventuel porteur du moment. Si l'objet se trouve sur un autre plan que vous, il y a un risque de 20 % que l'invocation reste sans effet, auquel cas il vous faudra terminer un repos long pour pouvoir récupérer l'arme par renaissance arcanique.

## Renforcement arcanique

À partir du niveau 15, votre arme sœur vous confère un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

## Résistance légendaire

À partir du niveau 18, lorsque vous ratez un jet de sauvegarde, vous pouvez décider de le réussir tout de même. Vous pouvez recourir à cette aptitude trois fois. Vous récupérez ce quota après avoir terminé un repos long.

## ■ Ruffian

Certains se targuent d'avoir été formés au sein de telle institution ou par tel autre maître d'armes, mais vous savez que l'école de la rue n'a rien à envier à toutes ces prestigieuses instructions. Elle vous a notamment appris que, lorsque vient le moment de sauver sa peau, l'honneur n'a pas toujours sa place.

### Œil torve

Quand vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous obtenez la maîtrise de la compétence Intimidation. Si vous en possédez déjà la maîtrise, votre bonus de maîtrise est doublé pour tous les tests de caractéristique associés à cette compétence.

### Menace déstabilisante

À partir du niveau 3, vos menaces et vos railleries sont susceptibles de désarçonner vos ennemis. Au prix d'une action bonus, vous pouvez désigner un adversaire que vous voyez dans un rayon de 6 m de vous. Celui-ci effectue un jet de sauvegarde de Sagesse opposé à votre test de Charisme (Intimidation). En cas d'échec, il est **effrayé** par vous jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant. Vous pouvez recourir à cette aptitude un nombre de fois égal à votre bonus de Charisme. Vous récupérez ce quota après avoir terminé un repos court ou long.

### Coups bas

Également au niveau 3, votre expérience des bas-fonds vous permet d'exploiter sans scrupule les absences et les infortunes de vos adversaires. Vous apprenez 3 coups bas, choisis parmi la liste ci-après, sachant que vous en acquérez d'autres

Les noms des coups bas ne sont pas à prendre au pied de la lettre : on peut parfaitement saisir un dragon « par la tignasse », par exemple.

❖ **Le coup de pression.** Quand vous entreprenez l'action **Attaquer** contre un adversaire subissant un effet qui lui impose un désavantage aux jets d'attaque contre vous, vous pouvez le forcer à réussir un JS Sagesse sous peine de se retrouver **effrayé**.

❖ **Dans les chasses.** Quand vous entreprenez l'action **Attaquer** contre un adversaire **agrippé**, vous pouvez le forcer à réussir un JS Constitution sous peine de se retrouver **aveuglé**.

❖ **Par la tignasse.** Quand vous entreprenez l'action **Attaquer** contre un adversaire neutralisé, vous pouvez le forcer à effectuer un JS Force. En cas d'échec de sa part, votre prochain jet d'attaque de corps à corps réussi contre lui intervenant avant la fin de votre tour de jeu suivant est considéré comme un coup critique.

au fil de votre progression en niveau (2 au niveau 7, 2 autres au niveau 10 et 2 derniers au niveau 15). Certains coups bas vous demandent de jouer votre réaction, ce qui est précisé dans leur description. Quand ce n'est pas le cas, le coup bas ne requiert aucun coût d'action de votre part, car il ne fait qu'accompagner une attaque ou une autre tâche.

❖ Au niveau 3, vous ne pouvez cibler qu'un adversaire que vous voyez dans un rayon de 1,50 m de vous.

❖ Quand il est fait mention d'un jet de sauvegarde (comme *Dans les chasses*, *Par la tignasse* ou *Le pain*), le DD correspondant est toujours égal à  $8 + \text{votre bonus de maîtrise} + \text{votre modificateur de Charisme}$  et la cible subit des dégâts supplémentaires en cas d'échec (1d6 au niveau 3, 1d8 à partir du niveau 7, puis 1d10 au niveau 10, 2d6 au niveau 15 et enfin 2d8 au niveau 18).

❖ Quand le coup bas entraîne un état préjudiciable chez la cible, sauf mention contraire, elle doit réitérer le jet de sauvegarde correspondant à la fin de chacun de ses tours de jeu, jusqu'à ce qu'elle le réussisse, après quoi l'effet prend fin.

❖ **L'entrecuisse.** Quand vous entreprenez l'action **Attaquer** contre un adversaire à terre, vous pouvez le forcer à réussir un JS Constitution, sous peine de se retrouver **neutralisé**.

❖ **Le couteau dans la plaie.** Quand un adversaire subit les dégâts d'une attaque d'arme qui n'est pas infligée par vous, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Sagesse, sous peine de se retrouver **nauséux** (équivalent de l'état préjudiciable **empoisonné**).

❖ **La mandale.** Quand un adversaire vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Charisme, sous peine de subir un désavantage à son prochain jet d'attaque intervenant avant la fin de son tour de jeu suivant.

⦿ **Le pain.** Quand vous entrepenez l'action **Attaquer** contre un adversaire neutralisé, vous pouvez le forcer à réussir un JS Constitution sous peine de se retrouver **étourdi**.

⦿ **La béquille.** Quand un adversaire se déplace, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Dextérité sous peine de voir sa VD réduite de moitié et de vous conférer un avantage aux jets d'attaque le ciblant. Ces effets prennent fin à la fin de votre tour de jeu suivant.

⦿ **La clef.** Quand vous réussissez une attaque de corps à corps contre un adversaire, vous pouvez le forcer à réussir un JS Force ou de Dextérité (à sa convenance), sous peine de se retrouver **agrippé** par vous. Il peut ensuite se libérer de cette étreinte selon la règle normale (pas de JS à la fin de ses tours de jeu).

⦿ **Cloué sur place.** Quand un adversaire provoque une attaque d'opportunité de votre part, vous pouvez aussitôt jouer votre réaction pour lui asséner ce coup bas, en plus de l'attaque octroyée. Il doit alors réussir un JS Dextérité sous peine de voir sa VD réduite à 0 jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

⦿ **Le taquet.** Quand un adversaire lance un sort, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Charisme, sous peine de se retrouver muet.

## Opportuniste aguerri

À partir du niveau 7, les fuyards regrettent vite l'enthousiasme qui les a précipités dans vos griffes. Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'attaque associés à une attaque d'opportunité.

## Science du coup bas

À partir du niveau 10, quand un adversaire que vous voyez dans un rayon de 3 m de vous remplit les conditions de déclenchement d'un coup bas vous demandant de jouer votre réaction, vous pouvez vous déplacer gratuitement de 1,50 m avant de lui asséner le coup bas en question, à condition que ce déplacement vous positionne dans un rayon de 1,50 m de lui.

⦿ **Le bécot.** Quand vous entrepenez l'action **Attaquer** contre un adversaire charmé, vous pouvez le forcer à réussir un JS Intelligence sous peine de rester charmé même si vous lui infligez des dégâts à ce tour de jeu.

⦿ **La guêpe.** Quand vous réussissez une attaque contre un adversaire qui maintient sa concentration, vous pouvez lui imposer un désavantage au JS Constitution visant à rester concentré.

⦿ **Le coup de latte.** Quand un adversaire subit des dégâts infligés par un sort, vous pouvez jouer votre réaction pour le forcer à réussir un JS Sagesse sous peine de se retrouver **à terre**. Il peut ensuite se relever selon la règle normale.

⦿ **La balayette.** Quand vous réussissez un coup critique contre un adversaire, vous pouvez le forcer à réussir un JS Dextérité sous peine de se retrouver **à terre**. Il peut ensuite se relever selon la règle normale.

⦿ **Le coup du lapin.** Quand vous réussissez une attaque contre un adversaire étourdi, vous pouvez le forcer à effectuer un JS de la caractéristique de son choix. En cas d'échec, il se retrouve **paralysé**.

## Menace déstabilisante supérieure

À partir du niveau 15, vous pouvez cibler deux adversaires situés dans un rayon de 6 m de vous dans le cadre de votre Menace déstabilisante.

## Menace souveraine

Arrivé au niveau 18, vous pouvez cibler tous les adversaires situés dans un rayon de 6 m de vous dans le cadre de votre Menace déstabilisante. En outre, quand un adversaire que vous voyez dans un rayon de 6 m de vous remplit les conditions de déclenchement d'un coup bas vous demandant de jouer votre réaction, vous pouvez vous déplacer gratuitement de la moitié de votre VD avant de lui asséner le coup bas en question, à condition que ce déplacement vous positionne dans un rayon de 1,50 m de lui.