

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

Le Guerrier

Table des matières

<u>Le guerrier</u>	2
Descriptif de la classe	2
<u>Les archétypes de guerrier</u>	4
Arbalétrier	4
Archer	4
Castagneur	4
Combattant à deux armes	5
Combattant à deux mains	5
Combattant de la main libre	6
Dragon	6
Frappe-tonnerre	6
Gladiateur	7
Guerrier désarmé	7
Guerrier mobile	8
Guerrier sauvage	8
Invincible	8
Maître d'armes	9
Maître d'hast	9
Maître des armures	9
Maître du bouclier	10
Malotru	10
Monteur de bêtes	11
Phalange	11
Spécialiste du pavois	12
Tacticien	12



Le guerrier

Certains prennent les armes en quête de gloire, de richesse, ou de vengeance. D'autres combattent pour faire leurs preuves, pour protéger des proches ou parce qu'ils ne savent rien faire d'autre. Et d'autres encore s'engagent sur la voie des armes pour affûter leur corps et démontrer leur courage lorsque le combat fait rage. Les guerriers, ces seigneurs du champ de bataille, forment un groupe hétéroclite. Ils s'entraînent à manier de nombreuses armes ou juste une, ils apprennent à utiliser les armures de manière optimale, ils suivent les enseignements martiaux de maîtres exotiques et étudient l'art de la guerre. Tout cela pour devenir de véritables armes vivantes. Ces combattants exceptionnels sont plus que de simples brutes : ils révèlent la véritable puissance des armes et transforment de simples morceaux de métal en outils permettant de soumettre des royaumes, de massacrer des monstres et d'unir des armées. Les guerriers sont des soldats, des chevaliers, des chasseurs, des artistes de la guerre et des champions sans égal. Malheur à ceux qui oseraient s'opposer à eux.

Descriptif de la classe

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe. Les compétences de classe du guerrier sont les suivantes : Artisanat (Int), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (Ingénierie) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence par niveau. 2 + modificateur d'Intelligence.

Armes et armures. Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port de tous les types d'armures (légères, intermédiaires et lourdes) et à l'utilisation des boucliers (y compris les pavois).

Dons supplémentaires. Au niveau 1 et tous les niveaux pairs suivants, le guerrier peut choisir un don supplémentaire qui vient s'ajouter à ceux auxquels tous les personnages ont droit en montant de niveau (le guerrier gagne donc un don à chaque niveau). Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des « dons de combat ».

Lorsqu'il atteint le niveau 4 et tous les quatre niveaux par la suite (aux niveaux 8, 12, et ainsi de suite), le guerrier peut choisir de remplacer un des dons supplémentaires qu'il a appris par un autre. Concrètement, le guerrier perd le don supplémentaire en question et en gagne un nouveau. Le don perdu ne peut avoir été utilisé comme condition permettant d'avoir accès à un autre don, à une classe de prestige ou à un autre avantage. Le guerrier ne peut remplacer qu'un seul don à chacun de ces niveaux et doit choisir de le faire ou non au moment où il sélectionne le nouveau don pour ce niveau.

Courage (Ext). À partir du niveau 2, le guerrier gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le niveau 2.

Rôle. Les guerriers excellent au combat, qu'il s'agisse de vaincre des ennemis, de contrôler le déroulement d'une bataille ou de survivre à des affrontements. Les armes et les méthodes qu'ils emploient leur donnent accès à des tactiques variées. Rares sont ceux qui peuvent rivaliser d'adresse au combat avec eux.

Voir les archétypes du guerrier. Arbalétrier (APG) / Archer (APG) / Castagneur (UC) / Combattant à deux armes (APG) / Combattant à deux mains (APG) / Combattant de la main libre (APG) / Dragon (UC) / Frappe-tonnerre (UC) / Gladiateur (UC) / Guerrier désarmé (UC) / Guerrier mobile (APG) / Guerrier sauvage (APG) / Invincible (UC) / Maître d'armes (APG) / Maître d'hast (APG) / Maître des armures (UC) / Maître du bouclier (APG) / Malotru (UC) / Monteur de bêtes (APG) / Phalange (APG) / Spécialiste du pavois (UC) / Tacticien (UC)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	don supplémentaire
2	+2	+0	+3	+0	don supplémentaire, courage +1
3	+3	+1	+3	+1	entraînement aux armures 1
4	+4	+1	+4	+1	don supplémentaire
5	+5	+1	+4	+1	entraînement aux armes 1
6	+6/+1	+2	+5	+2	don supplémentaire, courage +2
7	+7/+2	+2	+5	+2	entraînement aux armures 2
8	+8/+3	+2	+6	+2	don supplémentaire
9	+9/+4	+3	+6	+3	entraînement aux armes 2
10	+10/+5	+3	+7	+3	don supplémentaire, courage +3
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	entraînement aux armures 3
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	entraînement aux armes 3
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	don supplémentaire, courage +4
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	entraînement aux armures 4
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	entraînement aux armes 4
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	don supplémentaire, courage +5
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	maîtrise des armures
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	don supplémentaire, maîtrise des armes

Entraînement aux armures (Ext). Dès le niveau 3, le guerrier apprend à rester mobile même en armure. Lorsqu'il porte une armure, il réduit de 1 le malus d'armure aux tests de compétence (jusqu'à un minimum de 0) et augmente de 1 le bonus de Dextérité maximal autorisé par cette armure. Tous les quatre niveaux par la suite (aux niveaux 7, 11 et 15), ces modificateurs augmentent de 1, jusqu'à une réduction de -4 au malus d'armure et une augmentation de +4 au bonus de Dextérité maximal.

De plus, un guerrier peut se déplacer à sa vitesse normale même lorsqu'il porte une armure intermédiaire. Au niveau 7, cela est valable également lorsqu'il porte une armure lourde.

Entraînement aux armes (Ext). Dès le niveau 5, le guerrier peut choisir un groupe d'armes (voir ci-dessous) et obtenir un bonus de +1 à tous les jets d'attaque et de dégâts relatifs aux attaques avec ces armes.

Tous les quatre niveaux de guerrier par la suite (aux niveaux 9, 13 et 17), son entraînement s'étend pour inclure un nouveau groupe d'armes. Il obtient un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts pour les attaques effectuées avec les armes de ce nouveau groupe et chacun des bonus associés aux groupes d'armes qu'il a choisis précédemment augmente de +1. Par exemple, un guerrier de ni-

veau 9 dispose d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec un groupe d'armes et d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts avec le groupe d'armes qu'il a choisi au niveau 5. Si le guerrier utilise une arme qui appartient à plusieurs groupes, les bonus ne se cumulent pas : seul le bonus le plus élevé s'applique.

Le bonus s'applique également aux tests des manœuvres offensives réalisées à l'aide d'une arme appartenant à un de ces groupes, ainsi qu'à la défense contre les manœuvres offensives lorsque le guerrier utilise une de ces armes pour se défendre contre une tentative de désarmement ou de destruction.

Les groupes d'armes sont définis comme suit (le MJ peut ajouter d'autres armes à ces groupes ou même créer de nouveaux groupes) :

- **Arbalètes.** Arbalète double, arbalète légère, arbalète légère à répétition, arbalète lourde, arbalète lourde à répétition, arbalète de poing.
- **Arcs.** Arc court, arc court composite, arc long, arc long composite.
- **Armes doubles.** Bâton, épée double, fléau double, hache double orque, marteau piolet gnome, urgrosh de nain.
- **Armes à feu.** Toutes les armes à feu à une main, à deux mains et armes à feu de siège.
- **Armes de proximité et de combat rapproché.** Armure à pointes, baïonnette, bouclier à pointes, ceste, coup-de-poing américain, dague coup-de poing, dan bong, écu, emeici, éventail de combat, fléchettes wushu, gantelet, gantelet à pointes, gourdin mere, madu, mains nues, matraque, pieu de bois, pinceau de fer, rondache, scizore, tekko-kagi, tonfa.
- **De jet et de lancer.** Aklys, amentum, atlatl, bâton de jet halfelin, bolas, boomerang, bouclier de lancer, chakram, dague, épieu, filet, fléchette, fléchettes wushu, fronde, gourdin, hache de lancer, harpon, javeline, kestros, lamétoile, lance, lasso, marteau léger, sable empoisonné, sarbacane, sheng biao, shuriken, trident.
- **D'hast.** Bardiche, bec de corbin, corsèque, fourche du tigre, getsugasan, glaive, glaive-guisarme, guisarme, hallebarde, happevilain, lance crochue, marteau de Lucerne, naginata, nodachi, rhomphaia, tepoztopili, vouge.
- **Engins de siège.** Tous les engins de siège.
- **Fléau.** Chaîne cloutée, chaîne à deux kamas, fléau d'armes, fléau d'armes lourd, fouet, fouet en neuf parties, fouet scorpion,

kusarigama, kyoketsu shoge, lame volante, lance à chaîne, marteau météore, morgenstern, nunchaku, sansetsukon, urumi.

- **Haches.** Bardiche, grande hache, hache d'armes, hache crochue, hache double orque, hache de guerre naine, hache de lancer, hache de poing, hachette, mattock, pata, pic de guerre léger, pic de guerre lourd.

- **Lames légères.** Baïonnette, canne épée, couteau papillon, dague, dague brise-épée, épée courte, faucille, gladius, kama, kérambit, kukri, lamétoile, pata, quadrens, rapière, sica, wakizashi.

- **Lames lourdes.** Bâton aux deux katanas, chakram, cimenterre, cimenterre à deux mains, épée bâtarde, épée à deux mains, épée double, épée longue, épée à neuf anneaux, épée à sept branches, épée du temple, falcata, faux, grand terbutje, katana, khopesh, lame elfique incurvée, nodachi, sabre double ergot de poulet, shotel, terbutje.

- **Lances.** Amentum, épieu, fourche du tigre, harpon, javeline, lance, lance d'arçon, lance d'arrêt, pilum, pique, sibat, trident.

- **Marteaux.** Aklys, goupillon de combat, gourdin, gourdin mere, marteau de guerre, marteau léger, masse d'armes légère, masse d'armes lourde, massue, taiaha, tetsubo, wahaika.

- **Moine.** Bâton, bô, ceste, chaîne à deux kamas, coup-de-poing américain, couteau papillon, dan bong, emeici, épée à neuf anneaux, épée à sept branches, épée à triple pointe et double tranchant, éventail de combat, fléchettes wushu, fouet en neuf parties, fourche du tigre, getsugasan, jitte, kama, kusarigama, kyoketsu shoge, lungshuan tamo, mains nues, nunchaku, sabre double ergot de poulet, sai, sansetsukon, shang gou, sheng biao, shuriken, siangham, tonfa, urumi.

- **Naturelles.** Mains nues et toutes les armes naturelles comme aile, corne, griffe, morsure et queue.

Maîtrise des armures (Ext). Au niveau 19, le guerrier gagne une réduction aux dégâts de 5/— lorsqu'il porte une armure ou utilise un bouclier.

Maîtrise des armes (Ext). Au niveau 20, le guerrier choisit un type d'arme (comme les épées longues, les grandes haches ou les arcs longs). Les possibilités de critique lorsqu'il attaque avec ce type d'arme sont automatiquement confirmées et le multiplicateur de dégâts de l'arme augmente de 1 (×2 devient ×3 par exemple). De plus, le guerrier ne peut plus être désarmé lorsqu'il tient une arme de ce type.

Les archétypes de guerrier

Arbalétrier

A la manière d'un artisan maîtrisant un outil mortel, l'arbalétrier a perfectionné l'usage d'une arme simple et cruellement efficace.

Coup mortel (Ext). Au niveau 3, lorsque l'arbalétrier effectue une attaque à l'arbalète par une action préparée, il ajoute la moitié de son bonus de dextérité (minimum +1) à son jet de dégâts. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1.

Expert à l'arbalète (Ext). Au niveau 5, l'arbalétrier reçoit un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il se sert d'une arbalète. Ce bonus est de +1 au niveau 5, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1.

Science du coup mortel (Ext). Au niveau 7, lorsque l'arbalétrier effectue une attaque à l'arbalète par une action préparée, sa cible ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à sa CA. Cette capacité remplace entraînement aux armures 2.

Tireur embusqué (Ext). Au niveau 9, le personnage reçoit un bonus égal à la moitié de son niveau de guerrier sur ses tests de Discrétion lorsqu'il est embusqué. S'il est touché par une attaque à distance, il peut riposter sur son assaillant par une action immédiate comme s'il avait un carreau encoché dans son arbalète. Cette capacité remplace entraînement aux armes 2.

Coup mortel supérieur (Ext). Au niveau 11, lorsque l'arbalétrier effectue une attaque à l'arbalète par une action préparée, il ajoute son bonus de Dextérité (minimum +1) à son jet de dégâts. Cette capacité remplace entraînement aux armures 3.

Coup sûr (Ext). Au niveau 13, le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il porte des attaques à distance avec son arbalète. Cette capacité remplace entraînement aux armes 3.

Viser juste (Ext). Au niveau 15, l'arbalétrier reçoit le don du même nom gratuitement. Cette capacité remplace entraînement aux armures 4.

Tir météore (Ext). Au niveau 17, par une action simple, le personnage peut porter avec son arbalète une attaque avec un malus de -4. S'il parvient à toucher, il inflige des dégâts normaux et sa cible est victime d'une bousculade ou d'un croc-en-jambe. Il choisit quelle attaque spéciale, mais doit le faire avant son jet d'attaque. Cette capacité remplace entraînement aux armes 4.

Tir pénétrant (Ext). Au niveau 19, lorsque l'arbalétrier confirme un coup critique avec son arbalète, le trait traverse la cible et peut atteindre une autre créature située derrière et qui se trouve sur sa trajectoire. Le personnage doit pouvoir tracer une ligne partant de son espace et traversant les deux cibles. La seconde attaque subira un malus de -4 en plus des modificateurs de portée. Si c'est également un coup critique, le carreau traverse à nouveau sa cible et continue sa course mais les pénalités se cumulent. Cette capacité remplace maîtrise des armures .

Maîtrise des armes (Ext). Ce pouvoir est identique à celui du guerrier standard , mais l'arbalétrier doit choisir un type d'arbalète.

Archer

L'archer se consacre à la maîtrise de l'arc. Des années d'entraînement ont perfectionné ses compétences, il s'est affûté jour après jour sur des cibles, à la chasse ou à la guerre, faisant pleuvoir la mort sur les lignes ennemies.

Œil du faucon (Ext). Au niveau 2, un archer reçoit un bonus de +1 sur ses tests de Perception. La portée des arcs qu'il utilise est améliorée d'une case. Ces bonus augmentent respectivement de +1 et d'une case par tranche de 4 niveaux au delà du niveau 2. Cette capacité remplace courage.

Coup vicieux (Ext). Au niveau 3, le personnage choisit l'une des actions ou manœuvres de combat suivantes : désarmement, feinte ou destruction d'arme. S'il accepte une pénalité de -4 à son BMO, il peut accomplir cette action avec son arc contre une cible située dans un rayon de 6 cases. Il peut choisir un coup vicieux de plus par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 3. Ces manœuvres utilisent des flèches normalement.

Au niveau 11, il peut également choisir parmi les attaques spéciales suivantes : bousculade, lutte, croc-en-jambe. Une cible agrippée par une flèche peut se libérer en la détruisant (solidité 5, 1 pv, DD13), en réussissant un test d'Évasion ou de BMO contre le DMD de l'archer -4. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1, 2, 3, et 4.

Expert à l'arc (Ext). Au niveau 5, l'archer reçoit un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il se sert d'un arc. Ce bonus est de +1 au niveau 5, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1.

Coup sûr (Ext). Au niveau 9, le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il porte des attaques à distance avec son arc. Cette capacité remplace entraînement aux armes 2.

Esquive (Ext). Au niveau 13, l'archer reçoit un bonus d'esquive de +2 à sa CA contre les attaques à distance. Ce bonus passe à +4 au niveau 17. Cette capacité remplace entraînement aux armes 3.

Volée (Ext). Au niveau 17, le personnage peut, par une action complexe, porter avec son arc une attaque unique qui bénéficie de son BBA maximum. Cette attaque cible autant de créatures qu'il le souhaite dans un rayon de 4,5 m (3 c) autour de lui. Il doit cependant faire les jets d'attaques et de dégâts séparément pour chaque cible. Cette capacité remplace entraînement aux armes 4.

Défense à distance (Ext). Au niveau 19, l'archer reçoit une RD 5/- contre les attaques à distance. De plus, il peut, par une action immédiate, attraper une flèche qui le visait et la tirer sur une cible de son choix, comme avec le don capture de projectiles. Cette capacité remplace maîtrise des armures .

Maîtrise des armes (Ext). Ce pouvoir est identique à celui du guerrier standard, mais l'archer doit choisir un type d'arc.

Castagneur

Une mêlée, c'est forcément un combat rapproché et personnel, mais certains guerriers essayent vraiment de se tenir au plus près de l'adversaire. On trouve des castagneurs partout, dans toutes les races et dans toutes les sociétés. On peut les engager dans les tavernes pour leurs muscles, comme gros bras dans un syndicat du crime ou encore comme têtes brûlées dans la garde d'un baron. L'attitude provocatrice du castagneur est aussi efficace que ses tactiques de combat.

Contrôle rapproché (Ext). Au niveau 2, le castagneur apprend à obliger son adversaire à se déplacer sur le champ de bataille. Il gagne un bonus de +1 aux tests de manœuvre offensive pour bousculer, traîner ou repositionner son adversaire. Ces bonus augmentent de +1 tous les quatre niveaux après le 2 (avec un

maximum de +5 au niveau 18). Ce pouvoir remplace entraînement aux armures.

Combat rapproché (Ext). Au niveau 3, le castagneur gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de +3 aux jets de dégâts quand il se bat avec une arme qui appartient au groupe des armes de combat rapproché. Ces deux bonus augmentent de +1 tous les quatre niveaux après le 3 (avec un maximum de +5 aux jets d'attaque et de +7 aux jets de dégâts au niveau 19). Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 1 et 2.

Posture menaçante (Ext). Au niveau 7, le castagneur harcèle et distrait constamment ses ennemis. Quand une créature lui est adjacente, elle subit un malus de -1 aux jets d'attaque et un autre de -4 aux tests de Concentration. Ces malus augmentent de 1 tous les quatre niveaux après le 7 (avec un maximum de -4 aux jets d'attaque et de -7 aux tests de Concentration au niveau 19). Les créatures adjacentes ne subissent pas de malus si le castagneur est chancelant, étourdi, hébété, inconscient ou sans défense. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 2, 3 et 4 et maîtrise des armures.

Poursuite (Ext). Au niveau 9, quand une créature fait un pas de 1,50 m pour sortir de la zone de posture menaçante du castagneur ou s'il sort de cette zone à l'aide d'une action de retraite, il provoque tout de même une attaque d'opportunité de la part du castagneur. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 3 et 4.

Immobiliser. Au niveau 13, le castagneur gagne Immobiliser comme don supplémentaire, même s'il n'a pas Attaques réflexes. S'il le possède déjà, il peut prendre un autre don de combat de son choix. De plus, il gagne un bonus égal à 1/2 niveau de guerrier aux tests de manoeuvres offensives quand il utilise Immobiliser.

Maîtrise des armes (Ext). Le castagneur doit choisir une arme de combat rapproché pour utiliser ce pouvoir.

Combattant à deux armes

Formé par de grands maîtres qui lui ont enseigné cette simple vérité que deux valaient mieux qu'un lorsqu'on parle d'armes, le combattant à deux armes est terrifiant quand ses mains sont occupées. Une paire de dagues ou d'exotiques armes doubles, toutes les combinaisons prennent également vie grâce à son talent.

Tourbillon défensif (Ext). Au niveau 3, lorsqu'il porte une attaque à outrance avec deux armes, le combattant à deux armes reçoit un bonus d'esquive à sa CA contre les attaques de corps à corps jusqu'au début de son prochain tour. Ce bonus est de +1 au niveau 3, +1 par tranche de 4 niveaux au-delà du niveau 3. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1 et 2.

Lames jumelles (Ext). Au niveau 5, le personnage reçoit un bonus sur ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il porte une attaque à outrance avec deux armes ou une arme double. Ce bonus est de +1 au niveau 5, +1 par tranche de cinq niveaux au-delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1.

Coup double (Ext). Au niveau 9, le guerrier peut, par une action simple, faire une attaque avec ses deux armes en même temps. Les pénalités pour ce genre d'attaques s'appliquent normalement. Cette capacité remplace entraînement aux armes 2.

Science de l'équilibre (Ext). Au niveau 11, Les pénalités d'attaques pour le combat à deux armes sont réduites de -1 pour le guerrier à deux armes. En lieu et place de cela, il peut aussi choisir d'utiliser une arme à une main dans sa main non directrice. Elle sera alors considérée comme une arme légère, mais avec les pénalités habituelles pour ce type d'arme. Cette capacité remplace entraînement aux armures 3.

Égale opportunité (Ext). Au niveau 13, lorsqu'il est en mesure de porter une attaque d'opportunité, le personnage peut attaquer une fois avec ses deux armes en même temps. Les pénalités pour ce genre d'attaque s'appliquent normalement. Cette capacité remplace entraînement aux armes 3.

Équilibre parfait (Ext). Au niveau 15, les pénalités d'attaques pour le combat à deux armes sont encore réduites de -1 pour le guerrier à deux armes. Cet avantage se cumule avec science de l'équilibre. S'il utilise une arme à une main dans sa main non directrice, elle sera considérée comme une arme légère, avec les pénalités habituelles pour ce type d'arme. Cette capacité remplace entraînement aux armures 4.

Habile coup double (Ext). Au niveau 17, lorsqu'il touche un adversaire avec ses deux armes, le personnage peut, par une action immédiate, tenter contre lui une manoeuvre de désarmement ou de destruction d'arme (ou un Croc-en-jambe si l'une des deux armes peut être utilisée de la sorte). Agir de la sorte ne provoque pas d'attaques d'opportunité. Cette capacité remplace entraînement aux armes 4.

Défense mortelle (Ext). Au niveau 19, lorsque le guerrier porte une attaque à outrance avec ses deux armes, toutes les créatures qui parviennent à le toucher avec une arme de corps à corps avant le début de son prochain tour provoquent une attaque d'opportunité. Cette capacité remplace maîtrise des armures.

Combattant à deux mains

Certains guerriers concentrent leurs efforts sur la découverte de la plus grande, la plus lourde et la plus imposante des armes, puis sur la meilleure façon de gérer et de manier son poids pour en tirer l'impact maximum. Les avantages de ce style de combat ne s'appliquent que lorsqu'on utilise une arme à deux mains.

Coup anéantissant (Ext). Au niveau 2, le guerrier reçoit un bonus à son BMO et à son DMD sur les tentatives de destruction et sur les jets de dégâts faits contre les objets. Ce bonus est de +1 au niveau 2, +1 par tranche de quatre niveaux au delà du niveau 2. Cette capacité remplace courage.

Coup plongeant (Ext). Au niveau 3, lorsqu'un combattant à deux mains porte une seule attaque (lors d'une action ou d'une charge), il ajoute le double de son bonus de force sur son jet de dégâts. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1.

Entraînement aux armes (Ext). Cette capacité fonctionne de la même manière que celle du guerrier standard, si ce n'est qu'elle ne s'applique qu'aux armes à deux mains issues de la famille choisie.

Coup circulaire (Ext). Au niveau 7, lorsqu'un combattant à deux mains réalise une attaque à outrance, il ajoute le double de son bonus de force à tous les jets de dégâts de ces attaques à l'exception de la première. Cette capacité remplace entraînement aux armures 2.

Enfonce-pieux (Ext). Au niveau 11, par une action simple, le personnage peut porter sur un adversaire une unique attaque de corps à corps avec une arme à deux mains. Si celle-ci touche, il peut, par une action libre, tenter une bousculade ou un renversement sur sa cible. Cette manoeuvre ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Cette capacité remplace entraînement aux armures 3.

Attaque en puissance supérieure (Ext). Au niveau 15, lorsqu'il fait usage du don Attaque en puissance, le personnage gagne un bonus de +4 pour chaque malus de -1, au lieu de +3 comme c'est le cas habituellement avec les armes à deux mains. Cette capacité remplace entraînement aux armures 4.

Coup dévastateur (Ext). Au niveau 19, par une action simple, le guerrier peut porter la unique attaque de corps à corps avec une arme à deux mains en acceptant une pénalité au jet d'attaque de -5. S'il parvient à toucher, on considère que c'est un critique possible. Les capacités spéciales des armes qui ne s'activent qu'en cas de coup critique ne le font pas si le coup critique est confirmé. Cette capacité remplace maîtrise des armures.

Combattant de la main libre

Ce guerrier se spécialise dans l'art délicat de se battre avec une arme et d'utiliser sa main libre pour garder son équilibre, mais aussi bloquer, pousser, distraire ses adversaires. Même si ce n'est pas un pugiliste, cette main est tout autant une arme qu'un arc ou qu'une lame. le combattant de la main libre ne profite de tous les avantages de ce style de combat que s'il a une arme dans une main et rien dans l'autre.

Coup trompeur (Ext). Au niveau 2, le personnage reçoit un bonus de +1 à son BMO et à son DMD sur des tests de désarmement, ainsi que sur les tests de bluff visant à feinter ou à créer une diversion. Ce bonus est de +1 au niveau 2, +1 par tranche de quatre niveaux au delà du niveau 2. Cette capacité remplace courage.

Insaisissable (Ext). Au niveau 3, un guerrier de la main libre reçoit un bonus d'esquive de +1 à sa CA. Ce bonus augmente de +1 par tranche de quatre niveaux au delà du niveau 2. Celui-ci ne s'applique pas si le personnage porte une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1, 2, 3 et 4.

Singleton (Ext). Au niveau 5, le personnage reçoit un bonus de +1 sur ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il tient une arme de mêlée dans une main et rien dans l'autre. Ce bonus augmente de +1 par tranche de six niveaux au delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1 et 4.

Oh, pardon... (Ext). Au niveau 9, par une action de mouvement le personnage peut tenter sur une cible située dans une case qu'il contrôle un désarmement ou un croc-en-jambe afin d'écarter son bouclier. S'il réussit, elle perd son bonus de bouclier à la CA sur la prochaine attaque du personnage. Cette capacité remplace entraînement aux armes 2.

Interférence (Ext). Au niveau 13, par une action de mouvement, le personnage peut tenter un désarmement ou un croc-en-jambe sur une cible située dans un espace qu'il contrôle afin de la déséquilibrer. S'il réussit, la cible est prise au dépourvu. Cet état perdure jusqu'à ce qu'une attaque de corps à corps ou à distance lui inflige des dégâts ou jusqu'au prochain tour du guerrier. Cette capacité remplace entraînement aux armes 3.

Inversion (Ext). Au niveau 19, par une action immédiate, le guerrier peut, lorsqu'il est l'objet d'une attaque de corps à corps de la part d'une autre créature, tenter sur une autre cible située dans l'espace qu'il contrôle un désarmement ou un croc-en-jambe. S'il réussit, il parvient à rediriger cette attaque sur sa victime. Cette capacité remplace maîtrise des armures.

Dragon

Ces nobles lanciers servent d'avant-garde dans de nombreuses armées ou deviennent des chevaliers errants. Ce sont des chefs nés et des spécialistes de la charge montée.

Armes et armures Un dragon n'est pas formé au maniement du pavois.

Cavalier émérite (Ext) Au niveau 1, le dragon obtient Combat monté et Talent (Équitation) comme dons supplémentaires. Ce pouvoir remplace les dons supplémentaires de guerrier de niveau 1.

Entraînement à la lance (Ext) Au niveau 5, le dragon doit s'entraîner avec une arme du groupe des lances. Son bonus avec les lances augmente de +1 aux jets d'attaque et de +2 aux jets de dégâts tous les quatre niveaux après le 5 (avec un maximum de +4 aux jets d'attaque et de +8 aux jets de dégâts au niveau 17). Le dragon ne bénéficie pas de l'entraînement aux armes dans d'autres catégories d'armes quand il monte de niveau.

Lance tournoyante (Ext) Au niveau 7, le dragon peut alterner les attaques à allonge avec le fer de lance et celles au contact avec l'extrémité en bois (qu'on assimile à un gourdin). Contrairement aux armes doubles, la qualité de maître et les propriétés magiques de l'arme s'appliquent à ses deux extrémités, en dehors de celles qui affectent uniquement le fer. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 2.

Bannière (Ext) Au niveau 9, le dragon peut attacher une bannière à sa lance. Ce pouvoir fonctionne comme celui de chevalier. Les bonus qu'offre la bannière augmentent de +1 tous les cinq niveaux après le 9 (avec un maximum de +3 au niveau 19). Les niveaux de cavalier se cumulent avec ceux de dragon quand il s'agit de déterminer les effets de la bannière et le personnage peut opter pour l'évolution de bannière la plus efficace. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 2, 3 et 4.

Lance perforante (Ext) Au niveau 11, le dragon peut, par une action simple ou lors d'une charge, effectuer deux attaques contre un adversaire monté : une contre la monture et l'autre contre son cavalier, avec son meilleur bonus de base à l'attaque. De plus, s'il touche la monture et que son cavalier essaye d'annuler le coup grâce au don Combat monté, le jet d'attaque du dragon reçoit un bonus de +4 lors du calcul du DD du test d'Équitation pour annuler le coup. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 3.

Bond du lancier (Ext) Au niveau 15, le dragon et sa monture ne subissent plus de malus aux tests d'Acrobaties quand le lancier est en selle. Quand il charge, il peut sauter de sa monture sur sa cible. S'il saute sur 3 mètres (2 c), ses modificateurs aux jets d'attaque et à la CA doublent et on considère qu'il est toujours en selle en ce qui concerne les jets de dégâts de la lance, les dons de combat monté et autres. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 4.

Maîtrise des armes Le dragon doit choisir une lance pour ce pouvoir.

Frappe-tonnerre

Le frappe-tonnerre adopte un style de combat inhabituel : il tient une arme lourde à deux mains et prend une posture défensive avec arme et targe, ce qui lui permet de donner des coups de bouclier avec une vitesse et une force surprenante.

Bouclier attaché (Ext). Au niveau 3, le frappe-tonnerre ne subit pas de malus aux jets d'attaque quand il manie une arme à deux mains alors qu'il utilise une targe. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 1.

Solide targe (Ext). Au niveau 7, le frappe-tonnerre peut donner des coups de bouclier avec sa targe comme si c'était une rondache. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 2.

Coup renversant (Ext). Au niveau 11, quand le frappe tonnerre attaque à l'aide de sa targe, il applique le bonus d'altération de celle-ci à ses jets d'attaque et de dégâts. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 3.

Marteau et enclume (Ext). Au niveau 13, le frappe-tonnerre subit seulement la moitié du malus ordinaire du combat à deux armes lorsqu'il utilise une targe comme arme secondaire. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 3.

Défense à la targe (Ext). Au niveau 15, le frappe-tonnerre peut se servir partiellement de sa targe même quand il manie une arme à deux mains ou s'il tient une arme dans chaque main (au lieu de perdre son bonus de bouclier jusqu'au début de son tour suivant). Il gagne un bonus de bouclier de +1 à la CA et bénéficie de tous les dons qu'il possède et qui nécessitent l'usage d'un bouclier. En revanche, il ne profite pas des éventuelles propriétés magiques de la targe. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 4.

Équilibre du bouclier (Ext). Au niveau 17, le frappe tonnerre ne subit plus de malus au combat à deux armes quand il utilise une targe en main secondaire. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 4.

Science de la défense à la targe (Ext). Au niveau 19, le frappe-tonnerre ne perd plus le bonus de bouclier à la CA de la targe quand il se bat à deux mains. Ce pouvoir remplace maîtrise des armures.

Gladiateur

La plupart des guerriers se battent par nécessité et chaque combat est une question de vie ou de mort. Mais certains se battent pour la gloire et l'adulation des foules. Le gladiateur est un guerrier rusé et un acteur accompli qui sait que la vie et la mort ne dépendent pas seulement du tranchant de l'épée mais aussi des acclamations ou des huées de la foule.

Compétences. Un gladiateur obtient Représentation (comédie, danse et jeu d'acteur) comme compétences de classe.

Armes et armures. Le gladiateur n'est pas formé au port de l'armure lourde ni au maniement du pavois. En revanche, au niveau 1, il reçoit Maîtrise des armes de spectacle comme don supplémentaire. Ce don s'ajoute à ceux qu'il obtient au niveau 1 en tant que guerrier. De plus, on considère que le gladiateur qui utilise une armure fragmentaire porte une armure complète à condition qu'il possède au moins deux ou trois pièces d'armure. Si les pièces sont disparates, il bénéficie tout de même du bonus d'armure de +1 et a 5% de risques d'échec des sorts profanes.

Dons supplémentaires. Quand le gladiateur choisit un don supplémentaire, il a le choix entre les dons de combat et ceux de spectacle.

Renommée (Ext). Au niveau 2, quand le gladiateur commence un combat de spectacle, il démarre toujours avec au moins 1 point de victoire. S'il en a déjà, il en gagne un de plus. Au niveau 10, il commence avec un minimum de 2 points de victoire. Ce pouvoir remplace courage.

Guerrier désarmé

Tous les guerriers n'ont pas besoin d'une arme pour laisser leur empreinte sur le monde. Le guerrier désarmé se sert rarement d'une arme et, quand il en utilise une, il opte de préférence pour une arme de moine. Certaines personnes le confondent même avec eux mais il ne se sert pas du ki et fait preuve d'une persévérance presque inégalée.

Armes et armures. Un guerrier désarmé n'est pas formé au port des armures intermédiaires ou lourdes ni au maniement du pavois. Il est entraîné à utiliser toutes les armes de moine, y compris les armes exotiques.

École des mains nues. Au niveau 1, le guerrier désarmé obtient le don Combat à mains nues et un don d'école comme dons supplémentaires. Il n'a pas besoin de remplir les conditions requises du don d'école mais il ne peut pas choisir un don qui permet d'utiliser le Poing élémentaire plus souvent tant qu'il n'a pas appris ce don. Ce pouvoir remplace le don supplémentaire de niveau 1.

Rude entraînement (Ext). Au niveau 2, le guerrier désarmé gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les conditions suivantes : chancelant, épuisé ou fatigué, ou contre un malus temporaire à une valeur de caractéristique. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 2 (avec un maximum de +5 au niveau 18). Ce pouvoir remplace courage.

Gros costaud (Ext). Au niveau 3, le guerrier désarmé gagne une RD- égale à la moitié de son niveau de guerrier contre les dégâts non létaux ou les dégâts reçus lors d'une lutte. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 1.

Entraînement aux armes (Ext). Au niveau 5, le guerrier désarmé gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts quand il utilise une arme de moine. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 5 (avec un maximum de +4 au niveau 17). Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 1, 2, 3 et 4.

Lutteur rusé (Ext). Au niveau 7, le guerrier désarmé ne subit pas de malus à la Dextérité ni aux jets d'attaque quand il est en lutte et il conserve son bonus de Dextérité à la CA quand il immobilise un adversaire. Il peut faire une attaque d'opportunité même s'il agrippe quelqu'un et ce, même contre des créatures qui tentent de démarrer une lutte contre lui à l'aide du don Science de la lutte ou du pouvoir étreinte. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 2.

Renversement déloyal (Ext). Au niveau 9, quand le guerrier désarmé réussit à faire un croc-en-jambe avec une attaque à mains nues il peut, par une action immédiate qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité, tenter une manœuvre offensive de sale coup contre cette créature (avant qu'elle ne tombe au sol). Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 2.

Mise au tapis (Ext). Au niveau 11, si un guerrier désarmé réussit à attirer une cible à lui grâce à une manœuvre, il peut en tenter une de croc-en-jambe contre elle, par une action rapide qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Au niveau 15, il peut le faire après un test de lutte réussi. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 3.

Arracher les yeux (Ext). Au niveau 13, si un guerrier désarmé confirme un coup critique avec une attaque à mains nues ou s'il commence son tour alors qu'il est en lutte, il peut tenter une manœuvre de sale coup pour aveugler sa cible par une action rapide qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si la cible fait plus d'une catégorie de taille que lui, ce pouvoir ne l'affecte pas. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 3.

Coup fourré (Ext). Au niveau 17, quand un guerrier désarmé frappe une créature qui ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA ou qu'il l'a immobilisée avec un test de lutte, il peut tenter une manœuvre de sale coup ou de croc-en-jambe contre elle, par une action rapide. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 4.

Simplement robuste (Ext). Au niveau 19, le guerrier désarmé est immunisé contre les dégâts non létaux et les conditions suivantes : chancelant, épuisé et fatigué. Ce pouvoir remplace maîtrise des armures.

Maîtrise des armes (Ext). Ce pouvoir s'applique uniquement aux attaques à mains nues.

Guerrier mobile

Là où certains privilégient la force et la puissance brute, le guerrier mobile choisit la rapidité et l'agilité. C'est un tourbillon d'acier qui plane sur le champ de bataille et ne laisse que destruction sur son sillage.

Agilité (Ext). Au niveau 2, le personnage reçoit un bonus sur ses jets de sauvegarde contre les effets visant à le paralyser, le ralentir ou l'enchevêtrer. Ce bonus est de +1 au niveau 2, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 2. Cette capacité remplace courage.

Attaque en saut (Ext). Au niveau 5, le guerrier reçoit un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts, à condition qu'il aie parcouru au moins une case avant d'attaquer. Ce bonus est de +1 au niveau 5, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1, 2, 3 et 4.

Attaque éclair (Ext). Au niveau 11, le personnage peut combiner une attaque à outrance et un mouvement unique. Il doit renoncer à l'attaque qui bénéficie de son BBA maximum, mais il peut porter celles qui lui restent à n'importe quel moment pendant son mouvement. Ce faisant, il provoque normalement des attaques d'opportunités. Cette capacité remplace entraînement aux armures 3.

Pied léger (Ext). Au niveau 15, la vitesse de déplacement du guerrier mobile augmente de 3 mètres (2 c). Il peut faire 10 sur ses jets d'Acrobaties même lorsqu'il est distrait ou situé dans une case contrôlée par un ennemi. De plus, il peut faire 20 sur un test d'Acrobaties une fois par jour et par tranche de cinq niveaux de guerrier. Cette capacité remplace entraînement aux armures 4.

Éclair tourbillonnant (Ext). Au niveau 20, le personnage peut utiliser le don attaque en rotation ou porter une attaque à outrance par une action simple. Ce pouvoir remplace maîtrise des armes.

Guerrier sauvage

On ne mesure pas simplement la puissance d'un guerrier à sa dextérité lorsqu'il est armé, mais également à sa faculté d'infliger la mort à coups de griffes, de crocs, de cornes, de sabots. Bref, à l'aide de tous les appendices que le monde naturel ou surnaturel peut offrir.

Étincelle de vie (Ext). Au niveau 2, le guerrier reçoit un bonus à ses jets de sauvegarde contre les effets d'absorption d'énergie et de mort. Ce bonus est de +1 au niveau 2, +1 par tranche de quatre niveaux au delà du niveau 2. Cette capacité remplace courage.

Sauvagerie naturelle (Ext). Au niveau 5, et lorsqu'il utilise des armes naturelles, le personnage reçoit un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts ainsi que sur son BMO et son DMD pour tout ce qui a trait à la lutte. Ce bonus est de +1 au niveau 5, +1 par tranche de cinq niveaux au-delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1

Charge sauvage (Ext). Au niveau 9, lorsqu'il frappe avec une arme naturelle à la fin d'une charge, le guerrier sauvage reçoit un bonus à ses jets d'attaques égal à la moitié de son niveau de guerrier, mais il subit une pénalité à la CA de même valeur. Ce bonus s'applique également au BMO du personnage lorsqu'il tente une bousculade ou un renversement durant la charge. Ces valeurs remplacent le bonus d'attaque et la pénalité à la CA normalement appliqués lors d'une charge. Cette capacité remplace entraînement aux armes 2.

Griffe prudente (Ext). Au niveau 13, lorsqu'il utilise une arme naturelle pour attaquer une créature qui utilise *bouclier de feu* ou un effet similaire pouvant infliger des dégâts (comme les piques

défensives du diable barbelé), le personnage réduit ces dégâts d'un nombre égal à la moitié de son niveau de guerrier. Cette capacité remplace entraînement aux armes 3.

Charge sauvage supérieure (Ext). Au niveau 17, lorsqu'il fait usage d'une charge sauvage, la pénalité à la CA est réduite d'une valeur égale au quart de son niveau de guerrier. De plus, il peut charger au milieu des créatures amicales et en terrain difficile. Cette capacité remplace entraînement aux armes 4.

Maîtrise des armes (Ext). Ce pouvoir est identique à celui du guerrier standard, mais le guerrier sauvage doit choisir une arme naturelle.

Invincible

L'invincible est un guerrier à la volonté indomptable, une créature implacable que rien n'arrête une fois qu'elle a pris une décision. Il est prêt à tout endurer pour accomplir ce qui doit l'être et, quand il s'est fixé un objectif, rien ne peut l'empêcher de l'atteindre, même si beaucoup essayent. C'est un juggernaut et un zélateur qui possède une confiance absolue dans ses propres capacités.

Armes et armures. L'invincible n'est pas formé au maniement du pavois.

Dur comme du bois. Un invincible gagne Endurance et Dur à cuire comme dons supplémentaires. Ce pouvoir remplace le don supplémentaire de guerrier de niveau 1.

Inébranlable (Ext). Au niveau 2, l'invincible gagne un bonus de +1 aux jets de Volonté contre les effets mentaux. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 2 (avec un maximum de +5 au niveau 18). Ce pouvoir remplace courage.

Récupération héroïque (Ext). Au niveau 5, l'invincible gagne le don Récupération héroïque comme don supplémentaire. S'il en dispose déjà, il peut choisir n'importe quel don de combat à la place. De plus, chaque jour, il peut s'en servir une fois de plus tous les quatre niveaux après le 5 (avec un maximum de quatre fois par jour au niveau 17). Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 1.

Résistance héroïque (Ext). Au niveau 9, l'invincible gagne Résistance héroïque comme don supplémentaire. S'il en dispose déjà, il peut choisir n'importe quel don de combat à la place. De plus, chaque jour, il peut s'en servir une fois de plus tous les quatre niveaux après le 9 (avec un maximum de trois fois par jour au niveau 19). Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 2.

Récupération rapide (Ext). Au niveau 11, l'invincible a juste besoin de 15 minutes de repos ou d'un effet ou sort de guérison pour éliminer la fatigue. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 3.

Développement de la résistance (Ext). Au niveau 13, quand l'invincible réussit un jet de Vigueur ou de Volonté contre un sort ou un pouvoir magique qui applique un effet partiel en cas de jet de sauvegarde réussi, il n'est pas affecté du tout. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 3.

Endurance illimitée (Ext). Au niveau 15, quand l'invincible est épuisé, il souffre seulement des effets de la condition fatigué mais il a besoin d'une heure de repos pour faire passer cette condition à une véritable fatigue. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 4.

Récupération miraculeuse (Ext). Au niveau 17, quand l'invincible réussit un jet de sauvegarde pour se débarrasser d'un effet en cours, il peut lancer les dés à deux reprises et choisir le meilleur résultat. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 4.

Esprit inébranlable (Ext). Au niveau 20, il est presque impossible de faire plier l'invincible avec une langue de miel ou de la magie. Il devient immunisé contre les effets mentaux. Ce pouvoir remplace maîtrise des armes.

Maître d'armes

Le Maître d'armes se consacre à la perfection d'une arme unique et son esprit est presque obnubilé par ce sujet. Cependant, personne ne peut nier qu'il pratique la chose avec un art consommé.

Le maître d'arme doit choisir un seul type d'arme (comme l'épée longue ou la grande hache). Tous les avantages de ce style de combat ne s'appliquent que sur cette seule arme de prédilection.

Arme gardienne (Ext). Au niveau 2, lorsqu'il tient son arme de prédilection en main, un maître d'armes reçoit un bonus à son DMD contre les tentatives de désarmement ou de destruction d'arme. Ce bonus s'applique également sur les jets de sauvegarde contre tous les effets prenant son arme pour cible (par exemple *graisse, métal brûlant, fracassement, distorsion du bois*). Ce bonus est de +1 au niveau 2, +1 par tranche de quatre niveaux au delà du niveau 2. Cette capacité remplace courage.

Entraînement aux armes (Ext). Au niveau 3, le personnage reçoit un bonus sur ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il utilise son arme de prédilection. Ce bonus est de +1 au niveau 3, +1 par tranche de quatre niveaux au delà du niveau 3. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1, 2, 3 et 4.

Coup sûr (Ext). Au niveau 5, lorsqu'il attaque avec son arme de prédilection, le maître d'arme peut relancer un jet d'attaque, un jet de confirmation de coup critique, un jet de chance de rater ou un jet de dégâts par une action immédiate. Il doit cependant garder le second résultat même s'il est pire que le premier. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 5, puis une fois de plus par tranche de cinq niveaux au delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1.

Mouvement miroir (Ext). Au niveau 9, le bonus d'entraînement aux armes du guerrier devient un bonus d'intuition à sa CA lorsqu'il est attaqué avec une arme semblable à son arme de prédilection. Cette capacité remplace entraînement aux armes 2.

Critique mortel (Ext). Au niveau 13, lorsqu'il confirme un coup critique avec son arme de prédilection, il peut améliorer le multiplicateur de dégâts de l'arme de +1 par une action immédiate. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 13, puis une fois de plus par jour par tranche de trois niveaux au-delà du niveau 13. Cette capacité remplace entraînement aux armes 3.

Spécialiste du critique (Ext). Au niveau 17, le DD du jet de sauvegarde contre les effets provoqués par un coup critique de l'arme de prédilection d'un maître d'armes est augmenté de +4. Cette capacité remplace entraînement aux armes 4.

Coup irrésistible (Ext). Au niveau 19, un maître d'armes peut, par une action simple, porter avec son arme de prédilection une attaque de contact qui ignorera la réduction des dégâts (ou la solidité s'il s'agit d'un objet). Cette capacité remplace maîtrise des armures.

Maître d'hast

On a enseigné au maître d'hast qu'il vaut mieux affronter ses adversaires lorsqu'ils sont de l'autre côté d'une longue lance, qui frappe comme un serpent avant que l'on ait eu le temps de dégainer quelques épées et haches maladroites.

Combat d'hast (Ext). Au niveau 2, un maître d'hast peut, par une action immédiate, raccourcir l'allonge de sa lance ou de son arme

d'hast et l'utiliser contre des cibles situées dans l'espace voisin. Il subira une pénalité de -4 sur les jets d'attaque qu'il fera avec cette arme, et ce, jusqu'à ce qu'il consacre une nouvelle action immédiate pour revenir à distance normale. Cette pénalité est réduite de -1 par tranche de 4 niveaux au delà du niveau 2. Cette capacité remplace courage.

Pique tenace (Ext). Au niveau 3, le personnage reçoit un bonus sur ses jets d'attaque lorsqu'il effectue une attaque préparée ou une attaque d'opportunité avec une lance ou une arme d'hast. Ce bonus est de +1 au niveau 3, +1 par tranche de quatre niveaux au delà du niveau 3. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1, 2, 3 et 4.

Entraînement aux armes d'hast (Ext). Au niveau 5, le maître d'hast reçoit un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il se sert d'une lance ou d'une arme d'hast. Ce bonus est de +1 au niveau 5, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1.

Tenaille mobile (Ext). Au niveau 9, le guerrier peut désigner n'importe quel espace voisin du sien et considérer qu'il s'y trouve lorsqu'il s'agit de déterminer quel adversaire il peut prendre en tenaille, et ce, même si cet espace est déjà occupé par une créature, un objet ou une barrière solide. Cette capacité remplace entraînement aux armes 2.

Balayage riposte (Ext). Au niveau 13, le maître d'hast peut utiliser n'importe quel type de lance ou d'arme d'hast pour effectuer une bousculade ou un croc-en-jambe. Il subira cependant une pénalité de -4 à son BMO s'il tente l'une de ces manœuvres, sauf s'il utilise une arme possédant la capacité spéciale Croc-en-jambe. Cette capacité remplace entraînement aux armes 3.

Pas de côté (Ext). Au niveau 17, lorsqu'un adversaire situé dans une case qu'il contrôle se déplace dans un des espaces voisins du sien, le personnage peut, par une action immédiate, se déplacer lui aussi d'une case. Il obtient aussi un bonus de +2 à la CA, et ce, jusqu'à la fin de son prochain tour. Ce déplacement sera décompté dans son mouvement du prochain round. Cette capacité remplace entraînement aux armes 4.

Parade d'hast (Ext). Au niveau 19, lorsque l'un de ses alliés est la cible d'une attaque de corps à corps de la part de l'un des adversaires situé dans une case que le personnage contrôle, il peut, par une action immédiate, faire bénéficier cet allié d'un bonus de +2 à sa CA et d'une RD 5/- sur cette attaque précise. Il peut aussi utiliser cette capacité pour se protéger, mais uniquement si la créature n'occupe pas l'espace voisin du sien. Cette capacité remplace maîtrise des armures .

Maîtrise des armes (Ext). Ce pouvoir est identique à celui du guerrier standard, mais le maître d'hast doit choisir une lance ou une arme d'hast.

Maître des armures

Tous les guerriers possèdent deux outils de travail : leurs armes et leur armure. Beaucoup affinent leur don pour les armes, jusqu'à acquérir un talent mortel, mais certains disent qu'une bonne attaque se joue avant tout sur une défense impénétrable. Pour eux, s'ils pourront encore se battre demain, c'est parce qu'ils maîtrisent l'armure et le bouclier et que la frustration des ennemis qui ne parviennent même pas à faire une petite entaille dans leur armure n'est que le premier signe de leur défaite imminente.

Un bouclier pour parer (Ext). Au niveau 2, le maître des armures se spécialise dans les parades au bouclier. Il gagne un bonus de +1 à sa CA au contact et ce bonus augmente tous les quatre niveaux après le 2 (pour un maximum de +6 au niveau 20). En

revanche, ce bonus ne peut pas dépasser la somme du bonus à la CA offert par le bonus d'armure et d'altération de ce bouclier. Ce pouvoir remplace courage.

Défense en armure (Ext). Au niveau 5, le maître des armures gagne une RD 1/- quand il porte une armure légère, 2/- avec une armure intermédiaire et 3/- en armure lourde. Au niveau 19, cette réduction passe à 4/- quand il porte une armure légère, 8/- avec une armure intermédiaire et 12/- en armure lourde. Elle se cumule avec la RD d'une armure en adamantium seulement, pas avec les autres formes de RD. Elle disparaît si le maître des armures est étourdi, inconscient ou sans défense. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 1 et 3 et entraînement aux armures.

De défense (Ext). Au niveau 9, le guerrier peut utiliser son armure pour protéger les zones sensibles aux coups critiques. Il considère l'armure qu'il porte comme ayant la propriété de défense légère. Au niveau 13, l'armure gagne la propriété de défense intermédiaire. Si l'armure est déjà de défense, les deux propriétés ne se cumulent pas, c'est la plus puissante qui s'applique. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 2 et 4.

Indestructible (Ext). Au niveau 20, le maître des armures devient entièrement immunisé contre les coups critiques et les attaques sournoises s'il porte une armure. De plus, à moins que cette armure ne possède la propriété fragile, il est impossible de la détruire tant qu'il la porte. Ce pouvoir remplace maîtrise des armes.

Maître du bouclier

Un maître du bouclier privilégie autant l'attaque que la défense, mariant l'arme et le bouclier en un parfait équilibre. Il gênera ses adversaires au moment où il leur assènera des coups mortels et pourra même faire de son bouclier une arme formidable. Les avantages de ce style de combat s'appliquent lorsqu'on manie une arme et un bouclier en même temps.

Défense active (Ext). Au niveau 3, le maître du bouclier reçoit un bonus d'esquive à la CA lorsqu'il tient un bouclier et combat sur la défensive, lorsqu'il utilise expertise du combat ou lorsqu'il est en défense totale. Ce bonus est de +1 au niveau 3, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 3. Par une action rapide, il peut partager le bonus avec un allié situé dans un espace voisin, ou la moitié de ce bonus avec tous les alliés voisins, et ce, jusqu'au début du prochain tour. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1, 2, 3 et 4.

Guerrier du bouclier (Ext). Au niveau 5, le personnage reçoit un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il frappe avec son bouclier. Ce bonus est de +1 au niveau 5, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 5. De plus, s'il entreprend une attaque à outrance, il peut utiliser alternativement son arme et son bouclier pour chaque attaque. Il ne bénéficie pas d'attaques supplémentaires, pas plus qu'il ne subit les pénalités du combat à deux armes. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1.

Frappe du bouclier (Ext). Au niveau 9, par une action de mouvement, puis au niveau 13 par une action rapide, le guerrier peut faire un test de manœuvre de combat et utiliser son bouclier pour gêner un adversaire situé sur une case adjacente. En cas de réussite, la cible subit une pénalité de -2 à sa CA contre les attaques du personnage, et ce, jusqu'au début de son prochain tour. Cette capacité remplace entraînement aux armes 2 et 3.

Bouclier gardien (Ext). Au niveau 17, par une action rapide, le guerrier peut désigner un espace voisin de celui qu'il occupe, deux espaces s'il utilise un bouclier lourd, trois s'il utilise un pavois. Ces espaces doivent néanmoins être contigus. Les adversaires qui s'y trouvent ne peuvent le prendre en tenaille et ne comptent pas

dans le nombre de créatures nécessaires pour le prendre en tenaille. Cet effet dure jusqu'à ce qu'il change de place ou jusqu'à ce qu'il utilise une action rapide pour modifier les espaces concernés. Cette capacité remplace entraînement aux armes 4.

Maîtrise du bouclier (Ext). Au niveau 19, le personnage reçoit une RD 5/- lorsqu'il tient un bouclier. Cette capacité remplace maîtrise des armures.

Protection du bouclier (Ext). Au niveau 20, le maître du bouclier bénéficie de l'esquive totale (comme le roublard) lorsqu'il porte un bouclier. Il ajoute le bonus de bouclier à la CA (sans les bonus d'altération) sur ses jets de réflexes et à sa CA contre les attaques de contact. De plus, le bouclier ne peut lui être arraché ni être détruit. Cette capacité remplace maîtrise des armes.

Malotru

Au combat, la plupart des guerriers respectent un certain code de l'honneur. Certains pensent qu'il ne faut pas s'acharner sur un ennemi au sol ou qu'il faut réserver les coups déloyaux aux situations désespérées. Le malotru ne s'embarrasse pas de ces principes. Il se bat pour gagner et tout ce qui peut lui donner un avantage est bon à prendre. Aucune manœuvre n'est trop fourbe si elle permet d'obtenir la victoire.

Armes et armures. Le malotru n'est pas formé au port des armures intermédiaires et lourdes ni au maniement du pavois.

Compétences. Voici les compétences de classe du malotru : Acrobaties, Bluff, Discrétion, Escamotage et Évasion.

Manœuvres déloyales (Ext). Au niveau 2, le malotru apprend comme tromper et déconcerter ses adversaires. Il gagne un bonus de +1 aux tests de manœuvre de désarmement, de sale coup et de vol. Il gagne aussi un bonus de +1 au DMD quand quelqu'un tente d'effectuer ces manœuvres contre lui. Ces bonus augmentent de 1 tous les quatre niveaux après le 2 (avec un maximum de +5 au niveau 18). Ce pouvoir remplace courage.

Surprise. Au niveau 3, le malotru obtient le don Surprise. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 1.

Tu vas payer (Ext). Au niveau 5, le malotru gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre toutes les créatures qui l'ont attaqué depuis le début du dernier tour. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 5 (avec un maximum de +4 au niveau 17). Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 1, 3 et 4.

Surprise mortelle (Ext). Au niveau 7, quand un malotru utilise une arme ou une attaque à mains nues et touche un adversaire privé de son bonus de Dextérité à la CA], il peut tenter une manœuvre de sale coup, par une action immédiate qui fait partie de son attaque. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 2.

Pied de chaise aiguisé (Ext). Au niveau 9, par une action rapide, le malotru peut changer le type de dégâts d'une arme improvisée pour la rendre contondante, tranchante ou perforante. De plus, il menace une zone de critique de 1-20/×2 avec cette arme. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 2.

Lâche combattant (Ext). Au niveau 11, quand le malotru se bat sur la défensive ou qu'il utilise l'Expertise du combat ou la défense totale, il ne peut plus être pris en tenaille, sauf par un roublard ou un ninja qui possède au moins quatre niveaux de plus que son niveau de guerrier. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 3.

Farce de groupe (Ext). Au niveau 13, le malotru peut, par une action simple, faire une manœuvre de sale coup contre deux ad-

versaires adjacents à sa portée. Il fait un test distinct pour chacun mais doit utiliser le même tour contre les deux. Au niveau 17, il peut faire cela lors d'une action complexe pour affecter un nombre d'adversaires égal à 2 + son éventuel bonus de Dextérité. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 3 et 4.

Coup en traître (Ext). Au niveau 15, quand le malotru confirme un coup critique, il peut tenter une manœuvre de sale coup par une action immédiate. Elle fait partie de l'attaque. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 4.

Tu vas payer cher (Ext). Au niveau 20, si le malotru menace de faire un coup critique contre un adversaire qui l'a attaqué depuis le début de son dernier tour, il confirme automatiquement le critique. Ce pouvoir remplace maîtrise des armes.

Monteur de bêtes

Ces combattants étudient et pratiquent les subtilités du combat monté, s'entraînant sans cesse en compagnie de leurs nobles purs-sangs ou de leurs monstres dressés, à la recherche de la parfaite harmonie entre le cavalier et sa monture.

Monture tenace (Ext). Au niveau 2, et après qu'elle se soit entraînée avec son cavalier pendant 1 heure, la monture du guerrier bénéficie d'un bonus d'esquive à sa CA et d'un bonus de moral à ses jets de sauvegarde. Ce bonus est de +1 au niveau 2, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 2. Ce bonus s'applique tant que son cavalier est en selle ou occupe l'espace voisin du sien. Cette capacité remplace courage.

Chargeur en armure (Ext). Au niveau 3, le monteur de bêtes ne subit plus de pénalité d'armure sur ses jets d'équitation. La vitesse de déplacement de sa monture n'est pas réduite lorsqu'elle porte une charge intermédiaire ou lorsqu'elle est équipée d'une barde intermédiaire. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1.

Courage monté (Ext). Au niveau 5, lorsque le cavalier est en selle ou occupe l'espace voisin de celui de sa monture, lui et cette dernière reçoivent un bonus à leurs jets d'attaque et de dégâts. Ce bonus est de +1 au niveau 5, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1, 2, 3 et 4.

Sauter à terre (Ext). Au niveau 7, et après que sa monture a effectué un déplacement, le personnage peut tenter de sauter de selle (test d'Équitation DD 20). S'il réussit, il peut entreprendre une attaque à outrance. Cette capacité remplace entraînement aux armures 2.

Monture acharnée (Ext). Au niveau 11, la vitesse de déplacement de la monture du guerrier n'est pas réduite lorsqu'elle porte une charge lourde ou lorsqu'elle est équipée d'une barde lourde. Le cavalier peut également relancer un test d'équitation ou l'un des jets de sauvegarde de sa monture, mais il doit conserver le second résultat même s'il est pire. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 11, plus une fois de plus par tranche de quatre niveaux au delà du niveau 11. Cette capacité remplace entraînement aux armures 3.

Abattez-les (Ext). Au niveau 15, le monteur de bêtes peut éperonner sa monture pendant qu'il prépare une attaque. Si elle effectue un seul déplacement, il peut faire une attaque à outrance et porter ses attaques n'importe quand durant ce déplacement. Si la monture possède le don piétinement, il peut substituer une manœuvre de renversement à chacune de ses attaques. Le déplacement provoque des attaques d'opportunités contre le cavalier mais pas contre l'animal. Cette capacité remplace entraînement aux armures 4.

Assaut inévitable (Ext). Au niveau 15, la charge du cavalier et de sa monture n'est pas bloquée par les créatures amicales ou un terrain difficile. Cette capacité remplace entraînement aux armures 4.

Monture invincible(Ext). Au niveau 19, lorsque le cavalier est sur le dos de sa monture, ils reçoivent tous deux une RD de 5/-. Cette capacité remplace maîtrise des armures.

Phalange

C'est un guerrier spécialisé dans les tactiques défensives qui utilise son bouclier pour protéger aussi bien sa personne que ses alliés, et forme un mur infranchissable sur lequel ses ennemis viennent se heurter.

Tenez bon (Ext). Au niveau 2, un phalange reçoit un bonus à son DMD contre les tentatives de bousculade, de renversement et de croc-en-jambe, ou celles visant à le pousser et le tirer. Ce bonus est de +1 au niveau 2, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 2. Il s'applique également sur les jets de sauvegarde contre le piétinement. Cette capacité remplace courage.

Style de la phalange (Ext). Au niveau 3, et lorsque le guerrier porte un bouclier, il peut utiliser une arme d'hast ou une lance d'une taille égale à la sienne comme s'il s'agissait d'une arme à une main. Cette capacité remplace entraînement aux armures 1.

Levez les piques (Ext). Au niveau 5, le personnage peut préparer une arme de réception par une action immédiate. Il reçoit un bonus à ses jets d'attaque et de dégâts de +1 au niveau 5, +1 par tranche de quatre niveaux au-delà du niveau 5. Il peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 5, puis une fois de plus par tranche de quatre niveaux au delà du niveau 5. Cette capacité remplace entraînement aux armes 1.

Bouclier adroit (Ext). Au niveau 7, la pénalité d'armure du bouclier et la pénalité au jet d'attaque sont réduites de -1 si le phalange utilise un pavois. Cette diminution de pénalité passe à -2 au niveau 11. Cette capacité remplace entraînement aux armures 2 et 3.

Bouclier allié (Ext). Au niveau 9, s'il utilise un pavois ou un bouclier lourd, le soldat peut, par une action de mouvement, procurer un abri partiel (bonus à la CA découlant de l'abri de +2, bonus aux jets de Réflexes de +1) non seulement à lui-même, mais également à tous ses alliés adjacents, et ce, jusqu'au début de son prochain tour.

Au niveau 13, il peut procurer un abri (bonus à la CA découlant de l'abri de +4, bonus aux jets de Réflexes de +2) et faire bénéficier de l'esquive totale (comme le roublard) un allié adjacent, et ce, jusqu'au début de son prochain tour. Cet abri ne permet pas de test de Discrétion.

Au niveau 17, il peut procurer un abri à tous ses alliés adjacents, ou bien procurer un abri amélioré (bonus à la CA découlant de l'abri de +8, bonus aux jets de Réflexes de +4, esquive extraordinaire) à un seul allié. Cette capacité remplace entraînement aux armes 2, 3 et 4.

Avancée irrésistible (Ext). Au niveau 15, le phalange reçoit un bonus sur les tests de BMO de bousculades et de renversement. Ce bonus dépend du type de bouclier utilisé : +1 pour une targe, +2 pour un bouclier léger, +3 pour un bouclier lourd et +4 pour un pavois. Cette capacité remplace entraînement aux armures 4.

Forteresse imprenable (Ext). Au niveau 20, le bouclier du personnage ne peut ni lui être arraché, ni être détruit. Il reçoit esquive totale (comme le roublard) lorsqu'il utilise un bouclier (esquive extraordinaire si c'est un pavois). Par une action de mouvement, il

peut faire bénéficier de son esquive totale tous ses alliés adjacents jusqu'au début de son prochain tour. Par une action immédiate, il peut faire bénéficier de l'esquive extraordinaire un seul allié adjacent sur une seule attaque. Ce pouvoir remplace maîtrise des armes.

Spécialiste du pavois

Beaucoup de guerriers affirment que le pavois est un outil qui convient uniquement aux troupes des champs de bataille et qu'il est trop grand et trop encombrant pour servir lors d'une escarmouche ou dans les couloirs d'un souterrain. Les spécialistes du pavois réfutent ces postulats et manient leur énorme bouclier avec un talent et une efficacité surprenants. Ils arrivent à exécuter des manœuvres habiles avec leur pavois balourd et trompent ainsi l'ennemi.

Barrière contre les rayonnements (Ext). Au niveau 2, le spécialiste du pavois se sert de son bouclier pour se protéger contre les sorts et effets à rayonnement. Il gagne un bonus de +1 aux jets de Réflexes contre eux tant qu'il se sert de son pavois. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 2 (avec un maximum de +5 au niveau 18). Ce pouvoir remplace courage.

Entraînement au pavois (Ext). Au niveau 3, le spécialiste du pavois apprend, comme tout guerrier, l'entraînement aux armures mais, quand il utilise un pavois, le malus d'armure est réduit de 3 et le bonus de Dextérité maximal augmente de 2. Les avantages augmentent ensuite tous les quatre niveaux, comme avec la progression d'entraînement aux armures normale. Si le spécialiste n'utilise pas de pavois, les avantages de l'entraînement aux armures se limitent aux bonus normaux.

Spécialiste du pavois (Ext). Au niveau 5, quand le spécialiste du pavois utilise ce genre de bouclier en combat, il ne subit pas de malus de -2 aux jets d'attaque à cause de l'encombrement. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 1.

Défense au pavois (Ext). Au niveau 9, quand le spécialiste utilise un pavois, il bénéficie de son bonus de bouclier contre les attaques de contact. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 2.

Repositionnement immédiat (Ext). Au niveau 13 et par une action immédiate, le spécialiste du pavois peut repositionner son bouclier pour faire face à une autre direction mais il ne peut pas utiliser ce pouvoir pour interrompre une attaque. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 3.

Esquive instinctive au pavois (Ext). Au niveau 16, quand le spécialiste utilise un pavois, il gagne esquive instinctive, comme le pouvoir de roublard. Au niveau 20, il gagne esquive instinctive supérieure, comme le talent de maître roublard, à condition qu'il ait son pavois. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 4 et maîtrise des armes.

Tacticien

Beaucoup de guerriers se concentrent sur les détails essentiels du combat à distance ou au corps à corps mais certains ont été entraînés à considérer l'ensemble du champ de bataille. Ces guerriers profitent de leur formation et de leur sens tactique pour relever des défis impossibles pour ceux qui se contentent d'user de force brute ou de talents martiaux purs.

Armes et armures. Le tacticien n'est pas formé au port de l'armure lourde ni au maniement du pavois.

Entraînement stratégique (Ext). Un tacticien gagne 4 points de compétence + modificateur d'Intelligence par niveau, au lieu de 2 + modificateur d'Intelligence. De plus, il obtient : Connaissances (géographie), Connaissances (noblesse), Diplomatie, Linguis-

tique, Psychologie. Ce pouvoir remplace le don supplémentaire de guerrier de niveau 1.

Dons supplémentaires. Pour ses dons supplémentaires, le tacticien peut choisir le don de Talent ou des dons de travail en équipe en plus de celle des dons de combat.

Conscience tactique (Ext). Au niveau 2, le tacticien gagne un bonus de 1 aux tests d'initiative. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 2 (avec un maximum de +5 au niveau 18). Ce pouvoir remplace courage.

Tacticien (Ext). Au niveau 5, le tacticien gagne le même pouvoir que celui de chevalier. Il peut se servir de ce pouvoir une fois par jour au niveau 5 et ensuite une fois de plus tous les cinq niveaux (avec un maximum de quatre fois par jour au niveau 20). Si le tacticien a aussi des niveaux de chevalier, ils se cumulent quand il s'agit de déterminer le nombre d'utilisations quotidiennes du pouvoir et le personnage choisit la progression la plus avantageuse. Ce pouvoir remplace entraînement aux armes 1.

Combattant coopératif (Ext). Au niveau 11, quand le tacticien utilise l'attaque spéciale aider quelqu'un, il affecte un allié de plus par point de modificateur d'Intelligence. Le tacticien décide du bonus à apporter à chaque allié (+2 à la prochaine attaque contre sa cible ou +2 à la CA] contre la prochaine attaque de cette cible). Il peut accorder un bonus différent à chacun. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 3.

Intuition guerrière (Ext). Au niveau 15, le tacticien peut, par une action rapide, donner son bonus d'Intelligence à un allié en ligne de mire capable de le voir et de l'entendre. Il transforme alors ce bonus en bonus d'intuition au jet d'attaque. Il dispose du bonus jusqu'à la fin du prochain tour du tacticien. Chaque jour, ce dernier peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à son modificateur d'Intelligence +3. Ce pouvoir remplace entraînement aux armures 4.