

For use with the 4th Edition

# DUNGEONS & DRAGONS

ROLEPLAYING GAME

Requires the use of the D&D Player's Handbook, Monster Manual, and  
Dungeon Master's Guide, Player's Handbook 2, Monster Manual 2, Adventurer's Vault  
core rulebooks, available from Wizards of the Coast, LLC

# EXPLOITS MARTIAUX

Un supplément non-officiel pour  
les classes martiales du  
jeu de rôle D&D 4

**Haazeven**

[www.sden.org](http://www.sden.org)



## Table des matières

Aptitudes de guerrier	3
Talents de guerrier	3
Pouvoirs de guerrier	4
Aptitudes de maître de guerre	11
Talents de maître de guerre	11
Pouvoirs de maître de guerre	12
Aptitudes de rôdeur	16
Talents de rôdeur	16
Pouvoirs de rôdeur	16
Talents de voleur	21
Pouvoirs de voleur	21
Autres talents	26

**Auteurs :** Haazeven ([haazeven@yahoo.fr](mailto:haazeven@yahoo.fr))

**Editeur :** Haazeven

**Dernière version :** 24/07/09

**Ce document est une aide de jeu gratuite, téléchargeable depuis le Site de l'Elfe Noir (<http://www.sden.org>). La reproduction totale ou partielle du texte de cette oeuvre doit se faire en accord avec les auteurs originels, et en citant leurs noms, ainsi que le Site de l'Elfe Noir. Aucune partie de ce document ne saurait être intégrée dans un ouvrage publié à titre lucratif.**

**La couverture de ce document a été réalisée par Sade, et est utilisée avec l'autorisation de l'artiste.**

### Aptitudes de guerrier

#### **Guerrier imposant**

*Vous êtes grand, robuste, et vous criez fort. Un simple mouvement de votre lame terrifie vos adversaires.*

Cette aptitude remplace votre aptitude de classe de supériorité au combat. Une fois par rencontre, vous pouvez effectuer un jet d'attaque contre la Volonté de votre adversaire au lieu de sa CA. L'attaque inflige des dégâts psychiques. Le pouvoir gagne les mots-clés **psychique** et **terreur**.

Si le pouvoir utiliser vous permet d'attaquer plusieurs créatures, vous pouvez choisir lesquelles attaquer contre la CA, et lesquelles contre la Volonté.

Vous pouvez utiliser cette aptitude deux fois par rencontre au niveau 11, puis trois fois par rencontre au niveau 21.

#### **Rechercher le danger**

*Ce ne sont pas les gobelins qui vous intéressent. Vous voulez tuer du dragon, du démon, de la liche et du vampire !*

Cette aptitude remplace votre aptitude de catégorie d'arme favorite. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les créatures d'un niveau supérieur au votre, contre les monstres d'élite (quelque soit leur niveau) et contre tous les monstres solos.

#### **Tuer la vermine**

*Vous vous réjouissez à empaler les gobelins et les kobolds par dizaines sur votre épée. D'un grand coup de marteau, vous envoyez toute cette piétaille à des mètres de là.*

Cette aptitude remplace votre aptitude de catégorie d'arme favorite. Une fois par tour, quand vous ratez un jet d'attaque contre un sbire, vous pouvez immédiatement faire une attaque de base au corps à corps contre un autre sbire qui vous est adjacent.

### Talents de guerrier

#### **Ecarter les mouches [guerrier]**

**Prérequis** : niveau 11, classe de guerrier, aptitude de classe de tuer la vermine

**Avantage** : une fois par rencontre, quand vous ratez un jet d'attaque contre un sbire, vous pouvez le pousser d'une case. Vous pouvez utiliser cet effet deux fois par rencontre à partir du niveau 21.

#### **Ecraser la piétaille [guerrier]**

**Prérequis** : classe de guerrier, aptitude de classe de tuer la vermine

**Avantage** : vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les sbires.

#### **Etude du duelliste [guerrier]**

**Prérequis** : classe de guerrier, aptitude de classe de défi en combat

**Avantage** : si une créature qui vous marque utilise une deuxième fois le pouvoir par lequel elle vous a marqué, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaques et de dégâts contre cette créature, et ce, tant qu'elle vous marque.

#### **Fureur imposante [guerrier]**

**Prérequis** : niveau 11, classe de guerrier, aptitude de classe de guerrier imposant

**Avantage** : si vous utilisez votre aptitude de classe de guerrier imposant quand vous êtes en péril, vous ajoutez votre modificateur de Constitution à votre jet d'attaque.

#### **Guerrier terrifiant [guerrier]**

**Prérequis** : niveau 11, classe de guerrier, aptitude de classe de guerrier imposant

**Avantage** : quand vous touchez avec un effet de terreur, ajoutez votre modificateur de Force aux dégâts psychiques infligés par cet effet.

#### **Interposition [guerrier]**

**Prérequis** : niveau 21, classe de guerrier, aptitude de classe de supériorité au combat

**Avantage** : quand vous réussissez une attaque d'opportunité pour interrompre le déplacement d'un adversaire, vous pouvez vous décaler de une case en une réaction immédiate.

#### **Partager les coups [guerrier]**

**Prérequis** : niveau 11, classe de guerrier, aptitude de classe de tuer la vermine

**Avantage** : une fois par rencontre, quand vous utilisez un pouvoir qui inflige au moins 3[A] points de dégâts sur une attaque réussie contre un seul adversaire, vous pouvez attaquer autant de sbires que le nombre de [A] de dégâts que le pouvoir inflige au lieu d'un seul.

#### **Rechercher la mort [guerrier]**

**Prérequis** : niveau 21, classe de guerrier, aptitude de classe de rechercher le danger

**Avantage** : le bonus de votre aptitude de classe de rechercher le danger augmente à +2 quand vous êtes en péril.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Tueur de géants [guerrier]

**Prérequis** : classe de guerrier, aptitude de classe rechercher le danger

**Avantage** : le bonus conféré par votre aptitude de classe de rechercher le danger s'applique également aux créatures de catégorie de taille supérieure à la votre.

## Pouvoirs de guerrier

### Exploits à volonté de niveau 1

#### Intimidation Armée

Guerrier Attaque 1

*Vous faites mine de frapper votre adversaire pour le forcer à reculer.*

**A volonté** \* Arme, Martial, Psychique, Terreur

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Volonté

**Réussite** : modificateur de Charisme dégâts psychique, et vous poussez la cible d'une case.

Augmentation des dégâts à 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques au niveau 21.

**Guerrier imposant** : en cas de réussite, vous faites glisser la cible d'une case.

#### Main-Mise du Guerrier

Guerrier Attaque 1

*Vous donnez un coup à votre adversaire, avant de l'attraper avec votre main gauche.*

**A volonté** \* Arme, Martial

**Action simple** Corps à corps arme

**Condition** : vous devez avoir une main libre

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : modificateur de Force dégâts, et la cible est étreinte jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Augmentation des dégâts à 1[A] + modificateur de Force dégâts au niveau 21.

### Exploits de rencontre de niveau 1

#### Reprise en Tombant

Guerrier Attaque 1

*Alors que le coup vous projette au sol, vous prenez appui sur votre adversaire, l'entraînez dans votre chute.*

**Rencontre** \* Arme, Fortifiant, Martial

**Réaction immédiate** Corps à corps arme

**Déclencheur** : vous tombez au sol

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : modificateur de Force dégâts, et la cible tombe au sol. Vous vous relevez après l'attaque.

### Exploits quotidiens de niveau 1

#### Tu es le Prochain !

Guerrier Attaque 1

*Alors que vous tuez votre adversaire, vous vous relevez de toute votre stature, et prévenez le magicien qui se cachait : c'est à son tour de mourir !*

**Quotidien** \* Arme, Martial, Psychique, Terreur

**Réaction immédiate** Distance 5

**Déclencheur** : vous amenez un ennemi à 0 points de vie ou moins

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre Volonté

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Exploits utilitaires de niveau 2

#### Avancée Implacable

Guerrier Utilitaire 2

*Vous vous étirez pour atteindre votre cible.*

**Rencontre** \* Arme, Martial

**Action mineure** Personnelle

**Effets** : votre arme gagne la propriété allonge sur votre prochaine attaque (avant la fin de votre prochain tour de jeu).

**Arme** : si vous avez un bâton ou une lance, les effets durent jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Esprit Concentré

Guerrier Utilitaire 2

*Vous êtes plongé dans le combat, et rien ne pourra vous en faire fuir.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action de mouvement**      **Personnelle**

**Effets** : vous gagnez un bonus de pouvoir de +2 en Volonté tant que ce pouvoir persiste.

### Frappe Concentrée

Guerrier Utilitaire 2

*Vous armez votre coup. Le prochain fera mal !*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : votre arme gagne la propriété critique augmentée uniquement pour votre prochaine attaque (avant la fin de votre prochain tour de jeu). Si l'arme dispose déjà de cette propriété, augmentez de 1[A] tous les dégâts des coups critiques.

**Arme** : si vous avez une arme à deux mains, les effets durent jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## Exploits de rencontre de niveau 3

### Surprise du Cavalier

Guerrier Attaque 3

*Vous amenez votre cheval là où vous le souhaitez, donnez un petit coup, puis repartez.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Condition** : vous devez chevaucher une créature, et avoir le talent Combat monté.

**Effets** : déplacez votre monture de sa VD. Effectuez une attaque de base au corps à corps contre un ennemi dont vous traversez une case adjacente.

### Balayage

Guerrier Attaque 3

*Vous vous relevez en faisant tourner votre arme dans les pieds de vos ennemis.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Proximité explosion (allonge)**

**Cible** : tous les ennemis dans l'explosion

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible tombe au sol.

**Effet** : si vous êtes au sol, vous êtes debout au début de l'attaque.

**Arme** : si vous utilisez une arme d'hast ou un bâton, vous pouvez faire glisser un ennemi de une case sur un jet d'attaque réussi.

## Exploits quotidiens de niveau 5

### Couché !

Guerrier Attaque 5

*Mais... tu vas rester par terre !?*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Réaction immédiate**      **Corps à corps arme**

**Déclencheur** : un ennemi adjacent se relève

**Cible** : l'ennemi qui se relève

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible tombe au sol.

### Défaut de la Cuirasse

Guerrier Attaque 5

*Vous visez juste là où les écailles de la cible sont trop desserrées, et vous agrandissez le trou.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. La cible subit un malus égal à votre modificateur d'Intelligence à la CA (sauvegarde annule).

**Arme** : si vous maniez une lame légère ou une lame lourde, la cible subit un malus sur ses jets de sauvegarde contre ce pouvoir égal à votre modificateur de Dextérité.

### Ultime Assaut

Guerrier Attaque 5

*Vous donnez un dernier coup avant de mourir.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Interruption immédiate**      **Corps à corps arme**

**Déclencheur** : vous tombez à 0 points de vie ou moins

**Cible** : la créature qui vous a amené à 0 points de vie

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

### Riposte

Guerrier Attaque 5

*Vous pariez le coup de votre adversaire, et profitez de la force de l'impact pour contrattaquer.*

**Quotidien \* Arme, Fortifiant, Martial**

**Réaction immédiate**      **Corps à corps arme**

**Déclencheur** : vous êtes attaqué sur votre CA

**Cible** : la créature qui vous attaque

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits utilitaires de niveau 6

#### Colmater la Brèche

Guerrier Utilitaire 6

*Vous prenez la place d'un allié trop fatigué pour combattre.*

**Rencontre \* Martial**

**Réaction immédiate**      **Personnelle**

**Déclencheur** : un allié adjacent se déplace

**Effets** : vous pouvez vous décaler sur la case occupée par l'allié avant son déplacement.

#### Des Vermine Au Fond du Trou

Guerrier Utilitaire 6

*Vous terrifiez vos adversaires, acculés, au bord du désespoir.*

**Quotidien \* Martial, Persistant, Terreur**

**Action simple**      **Personnelle**

**Effets** : tant que ce pouvoir persiste, vous considérez tous les sbires comme étant en péril. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les créatures en péril.

**Tuer la vermine** : le bonus au jet d'attaque contre les créatures en péril devient égal à 1 + votre modificateur de Charisme.

#### Placer le Bouclier

Guerrier Utilitaire 6

*Vous placez astucieusement votre bouclier pour mieux parer les attaques de vos adversaires.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action de mouvement**      **Personnelle**

**Condition** : vous devez porter un bouclier.

**Effets** : choisissez un adversaire adjacent. Vous gagnez un bonus de +2 à la CA contre cet adversaire. Vous pouvez changer d'adversaire en une action mineure.

### Exploits de rencontre de niveau 7

#### Briser la Tenaille

Guerrier Attaque 7

*Vous êtes assailli de toutes part, mais un petit coup de chaque côté, et vous vous sortez de cette situation périlleuse.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible** : une ou deux créatures

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

**Spécial** : si vous ciblez deux créatures qui vous prennent en tenaille, vous gagnez un avantage de combat contre une de ces deux créatures, pour cette attaque uniquement.

**Effets** : vous pouvez vous décaler d'une case après cette attaque.

#### Etreinte Furieuse

Guerrier Attaque 7

*Vous le tenez, et vous le transpercez de toutes parts.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible** : une créature soumise à votre étreinte

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

### Exploits quotidiens de niveau 9

#### Contrecharge

Guerrier Attaque 9

*Vous chargez la créature qui vous charge.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Interruption immédiate**      **Corps à corps arme**

**Déclencheur** : un ennemi vous vise avec une charge

**Cible** : l'ennemi en question

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible tombe au sol.

**Echec** : demi-dégâts, vous et la cible tombez au sol.

**Effets** : vous vous déplacez en direction de la cible. Déplacez la cible de une case au moment où elle commence sa charge, puis déplacez-vous à votre tour de une case. Alternez ainsi les déplacements de l'un et de l'autre jusqu'à ce que vous soyez adjacents.

Si votre déplacement vous amène dans une case adjacente à la cible, attaquez en premier. Si le déplacement de la cible l'amène sur une case adjacente à la votre, elle attaque en premier.

#### Reste La !

Guerrier Attaque 9

*Vous attrapez le goblin par le coup alors qu'il vous fuit.*

**Quotidien \* Arme, Fiable, Martial**

**Interruption immédiate**      **Corps à corps arme**

**Déclencheur** : un ennemi adjacent se déplace sur une case non adjacente

**Cible** : l'ennemi en question

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le déplacement de la cible est interrompu

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits utilitaires de niveau 10

#### Bouclier Vivant

Guerrier Utilitaire 10

*Vous prenez le dernier ennemi que vous avez tué comme bouclier.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Réaction immédiate**      **Personnelle**

**Condition** : vous amenez un ennemi à 0 points de vie ou moins

**Effets** : tant que ce pouvoir persiste, vous êtes ralenti, mais vous bénéficiez d'un bonus de bouclier de +4 à la CA et en Réflexes. Ce bonus diminue de 1 à chaque attaque qui vous rate. Quand il atteint 0, il disparaît.

#### Chaîne de Protection

Guerrier Utilitaire 10

*Vous enroulez votre chaîne autour de vous comme une armure.*

**Quotidien \* Arme, Martial, Persistant**

**Action simple**      **Personnelle**

**Condition** : vous devez manier une chaîne cloutée

**Effets** : ajoutez votre modificateur de Constitution à la CA. Cependant, votre chaîne perd sa propriété d'allonge, et son bonus d'altération éventuel est réduit de moitié. Ce bonus à la CA ne se cumule pas avec une armure lourde.

#### Ne Reste Pas Là !

Guerrier Utilitaire 10

*Vous envoyez votre allié hors de danger.*

**Quotidien \* Martial**

**Interruption immédiate**      **Corps à corps arme**

**Déclencheur** : un allié est attaqué par une attaque de zone

**Effets** : vous faites glisser l'allié de une case. La cible gagne un bonus sur toutes ses défenses égal à votre modificateur de Dextérité contre cette attaque.

**Arme** : si vous maniez une arme à allonge, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

### Exploits de rencontre de niveau 13

#### Projectile Vivant

Guerrier Attaque 13

*Alors que vous tuez le garde du corps du général ennemi, vous attrapez son cadavre et le jetez au sein de vos adversaires.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Réaction immédiate**      **Distance** (1 + modificateur de Force)

**Déclencheur** : vous amenez un ennemi à 0 points de vie ou moins

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2d8 + modificateur de Force dégâts, et la cible tombe au sol. Si l'ennemi tué était de taille supérieure à celle de la cible, celle-ci subit 1d8 points de dégâts supplémentaires.

#### Talon d'Achille

Guerrier Attaque 13

*Les griffes du dragon claquent juste sous votre nez. Vous en profitez pour lui trancher les pattes.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Réaction immédiate**      **Corps à corps arme**

**Déclencheur** : vous êtes attaqué par une créature de taille supérieure à la votre

**Cible** : la créature qui vous attaque

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Arme** : si vous maniez une lame légère ou lourde ou une hache, la cible est ralentie (sauvegarde annule).

### Exploits quotidiens de niveau 15

#### Front de Parade

Guerrier Attaque 15

*Vous faites tourner votre arme devant vous pour repousser les adversaires.*

**Quotidien \* Arme, Martial, Persistant**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vous marquez la cible jusqu'à la fin de la rencontre, ou jusqu'à ce qu'une autre créature la marque.

**Effets** : ajoutez votre modificateur de Constitution comme bonus de bouclier à la CA et aux Réflexes contre toute attaque venant de la cible, tant que ce pouvoir persiste.

#### Maintenir la Pression

Guerrier Attaque 15

*Vous ne laisserez pas votre ennemi s'enfuir.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Interruption immédiate**      **Corps à corps arme**

**Déclencheur** : un ennemi adjacent se décale

**Cible** : l'ennemi en question

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Le déplacement de la cible est annulé.

**Effets** : vous pouvez vous décaler de une case avant l'attaque. Vous ne pouvez pas attaquer si vous n'êtes pas adjacent à la cible.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Tempête Repoussante

Guerrier Attaque 15

*Je t'ai dit de partir d'ici !*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Proximité** explosion 1

**Condition** : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps

**Cible** : chaque ennemi dans l'explosion

**Attaque** : Force contre CA (arme principale)

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts (arme principale), et vous poussez la cible de une case.

**Cible secondaire** : chaque ennemi pris dans l'explosion

**Attaque secondaire** : Force contre Vigueur (arme secondaire)

**Réussite secondaire** : 2[A] + modificateur de Force dégâts (arme secondaire), et vous poussez la cible de 3 cases.

**Effets** : vous pouvez faire glisser chaque allié pris dans l'explosion de 2 cases.

### Toile d'Acier

Guerrier Attaque 15

*Vous faites tourner votre lame autour de vous.*

**Quotidien \* Arme, Martial, Périmètre, Persistant**

**Action mineure**      **Proximité** explosion 1

**Effets** : l'explosion devient un périmètre qui est considéré comme du terrain difficile. Tant que ce pouvoir persiste, vous gagnez une attaque secondaire. Vous ne pouvez effectuer qu'une attaque secondaire par round.

**Interruption immédiate**

**Déclencheur** : un ennemi commence son tour de jeu ou entre dans le périmètre

**Cible secondaire** : une créature

**Attaque secondaire** : Force contre Réflexes

**Réussite secondaire** : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

**Arme** : si vous maniez une lame légère ou une lame lourde, vous faites glisser la cible de 1 case.

## Exploits utilitaires de niveau 16

### Marque Prédatrice

Guerrier Utilitaire 16

*Vous croyez vraiment que vous pourrez me fuir ?*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : au début de chacun de vos tours de jeu, si au moins une créature que vous marquez n'est pas adjacente, vous pouvez vous décaler d'une case en une action libre.

Ce décalage doit vous rapprocher d'une créature marquée. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir si vous ne marquez aucune créature.

### Protection de la Mêlée

Guerrier Utilitaire 16

*Plus vous êtes entouré, et mieux vous êtes protégé.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : vous gagnez un bonus aux Réflexes et à la CA égal au nombre de créatures qui vous sont adjacentes. Ces bonus ne sont valables que contre les créatures qui ne vous sont pas adjacentes.

## Exploits de rencontre de niveau 17

### Jet Soudain

Guerrier Attaque 17

*Votre maîtrise du champ de bataille s'étend bien plus loin que votre main.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Distance** arme

**Condition** : vous devez attaquer avec une arme de jet

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

**Spécial** : vous pouvez sortir une arme de jet en même temps qu'effectuer votre attaque. Cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

### Prison d'Acier

Guerrier Attaque 17

*Vous bloquez le bras de votre adversaire avec votre arme. Il ne pourra plus aller bien loin désormais.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Arme** : si vous utilisez un fléau, la cible est immobilisée et non pas ralentie.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits quotidiens de niveau 19

#### Renvoyer la Balle

Guerrier Attaque 19

*Vous jetez un adversaire de toutes vos forces à l'autre bout du champ de bataille.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Réaction immédiate**      **Corps à corps** arme

**Déclencheur** : un adversaire est tiré, poussé ou glissé sur une case adjacente à la votre

**Cible** : la créature en question

**Attaque** : Force contre Vigueur

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force, et la cible tombe au sol.

**Echec** : demi-dégâts, la cible tombe au sol.

**Arme** : si vous maniez un fléau, un bâton, une arme d'hast ou une lance, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal au double de votre modificateur de Force.

### Exploits utilitaires de niveau 22

#### Crane Epais

Guerrier Utilitaire 22

*Vous êtes vraiment solide.*

**Quotidien \* Martial**

**Réaction immédiate**      **Personnelle**

**Déclencheur** : vous êtes hébété ou étourdi

**Effets** : vous n'êtes plus hébété. Si vous étiez étourdi, vous êtes hébété à la place. Vous gagnez un bonus égal à votre modificateur de Constitution aux jets de sauvegarde pour annuler les effets qui accompagnent l'attaque qui a déclenché ce pouvoir.

#### Supporter la Douleur

Guerrier Utilitaire 22

*Vous supportez à merveille la douleur.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : vous ajoutez votre modificateur de Constitution à tous les jets de sauvegarde pour annuler les dégâts continus ou l'état affaibli. Vous gagnez un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts si vous êtes en péril.

#### Vague de Ripostes

Guerrier Utilitaire 22

*Vous parez les coups de votre adversaire, jusqu'à ce qu'il fasse l'erreur qui le mettra à terre.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : choisissez un adversaire adjacent que vous marquez ou qui vous marque. Chaque fois qu'il tente de vous attaquer, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque contre lui. Ce bonus se réinitialise à 0 si la créature ne vous attaque pas à son tour de jeu, ou si vous réussissez un jet d'attaque contre la cible.

Vous pouvez changer de cible en une action mineure, mais ceci réinitialise également le bonus à 0.

### Exploits de rencontre de niveau 23

#### Double Spirale

Guerrier Attaque 23

*Vous effectuez une spirale avec votre première arme, avancez, et tournoyez de nouveau.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Proximité** explosion arme

**Cible** : toutes les créatures prises dans l'explosion

**Condition** : vous devez manier deux armes de corps à corps

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts (arme principale), et vous poussez la cible de 1 case.

**Effet** : vous pouvez vous décaler d'une case et effectuez une attaque secondaire.

**Proximité** explosion arme

**Cible secondaire** : toutes les créatures dans l'explosion.

**Attaque secondaire** : Force contre CA

**Réussite secondaire** : 2[A]+ modificateur de Force dégâts (arme secondaire).

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits quotidiens de niveau 25

#### Riposte Désarmante

Guerrier Attaque 25

*Vous parrez le coup de votre adversaire, et d'un tour de poignet, lui faites lâcher l'arme.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Interruption immédiate** Corps à corps arme

**Déclencheur** : vous êtes attaqué sur votre CA

**Cible** : la créature qui vous attaque

**Attaque** : Force contre Réflexes

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible lâche l'arme qu'elle tenait en main. L'arme tombe au sol à vos pieds.

**Echec** : demi-dégâts, la cible garde son arme en main.

### Exploits de rencontre de niveau 27

#### Exécution Sommaire

Guerrier Attaque 27

*Vous jetez votre adversaire au sol, et vous le finissez.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature soumise à votre étreinte

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force dégâts et la cible tombe au sol. Elle ne peut pas se relever tant qu'elle n'a pas brisée votre étreinte.

**Echec** : demi-dégâts, l'étreinte prend fin.

### Exploits quotidiens de niveau 29

#### Attaque Audacieuse

Guerrier Attaque 29

*Si je me rate, je suis mort.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 8[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effets** : la cible gagne un avantage de combat contre vous jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

#### Une Dernière Leçon

Guerrier Attaque 29

*Votre maîtrise des armes est telle que l'échec n'existe pas. Un jour, ça finira par passer.*

**Quotidien \* Arme, Fiable, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 6[A] + modificateur de Force dégâts.

**Spécial** : si vous utilisez ce pouvoir lors du round suivant contre la même cible, vous gagnez un bonus de +1 au jet d'attaque et de dégâts (pour ce pouvoir uniquement). Ce bonus revient à 0 si vous attaquez une autre cible, ou si vous n'utilisez pas ce pouvoir à votre prochain tour de jeu. Ces bonus sont cumulatifs, jusqu'à ce que vous réussissiez une attaque. Les bonus sont réinitialisés à la fin de la rencontre.

Si vous n'avez pas réussi à utiliser ce pouvoir avant la fin de la rencontre, vous le perdez jusqu'à ce que vous preniez un repos prolongé.

## Aptitudes de maître de guerre

### Présence astucieuse

*Vous voyez la lame de votre allié partir à la rencontre du bouclier du chevalier noir. D'un cri sec, vous détournez son attention. Ca ne sert à rien de gaspiller ses forces pour un assaut destiné à échouer.*

Cette aptitude de classe est un choix supplémentaire pour l'aptitude d'autorité naturelle.

Lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour entreprendre une attaque supplémentaire, l'attaque en question gagne le mot-clé **Fiable**. Cependant, l'attaque n'a alors aucun effet en cas d'échec. L'allié peut choisir de ne pas bénéficier de cet effet.

### Présence défensive

*Alors que votre allié se remet en place pour attaquer à nouveau, vous lui montrez d'un signe le dard du scorpion géant. Il faudrait qu'il y fasse un petit peu attention...*

Cette aptitude de classe est un choix supplémentaire pour l'aptitude d'autorité naturelle.

Lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, il bénéficie d'un bonus égal à la moitié de votre modificateur de Charisme sur une défense de votre choix jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Présence foudroyante

*Chargeons !*

Cette aptitude de classe est un choix supplémentaire pour l'aptitude d'autorité naturelle.

Lorsqu'un allié qui vous voit dépense un point d'action pour effectuer une charge, il peut utiliser n'importe lequel de ses pouvoirs de rencontre d'un niveau inférieur ou égal au votre à la fin de la charge, au lieu d'une attaque de base au corps à corps, tant que ce pouvoir est un pouvoir de corps à corps doté du mot-clé **Arme**.

## Talents de maître de guerre

### Action astucieuse [maître de guerre]

**Prérequis** : niveau 11, classe de maître de guerre, aptitude de classe de présence astucieuse.

**Avantage** : quand vous utilisez votre présence astucieuse, le point d'action n'est pas dépensé si l'attaque rate et n'a aucun effet.

### Action de parade [maître de guerre]

**Prérequis** : niveau 21, classe de maître de guerre, aptitude de classe de présence défensive.

**Avantage** : quand un allié qui vous voit est attaqué au corps à corps par une attaque qui vise la CA, celui-ci peut dépenser un point d'action en une action immédiate. Le bonus à la défense conféré par l'aptitude de classe de présence défensive est conféré en tant qu'interruption immédiate, mais l'action supplémentaire est une réaction immédiate.

### Action du bouclier [maître de guerre]

**Prérequis** : classe de maître de guerre, aptitude de classe de présence défensive.

**Avantage** : quand vous utilisez votre aptitude de classe de présence défensive, l'allié affecté gagne également un bonus de +1 sur toutes ses autres défenses.

### Allié de circonstance [maître de guerre]

**Prérequis** : classe de maître de guerre.

**Avantage** : quand vous utilisez l'action d'aider quelqu'un pour conférer un bonus au jet d'attaque ou sur un score de Défense, vous ajoutez un bonus supplémentaire de +1. Ce bonus augmente à +2 au niveau 21.

### Charge foudroyante [maître de guerre]

**Prérequis** : niveau 11, classe de maître de guerre, aptitude de classe de présence foudroyante.

**Avantage** : quand vous utilisez votre présence foudroyante, l'allié en question peut utiliser n'importe lequel de ses pouvoirs à l'issue de la charge, tant qu'il s'agit d'un pouvoir de corps à corps doté du mot-clé **Arme**.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Pouvoirs de maître de guerre

#### Exploits quotidiens de niveau 1

#### **Charge Téméraire** Maître de guerre Attaque 1

*Vous chargez droit devant, espérant que vos compagnons vous suivent.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Spécial** : ce pouvoir peut s'utiliser dans le cadre d'une charge

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous chargez, ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts infligés.

**Effets** : les alliés situés à moins de 5 cases (avant d'entreprendre la charge) gagnent un bonus de +2 sur les prochains jets d'attaque effectués dans le cadre d'une charge avant la fin de votre tour de jeu suivant.

**Présence foudroyante** : le bonus devient égal à 1 + votre modificateur de Charisme.

#### Exploits utilitaires de niveau 2

#### **Prévenir les Troupes** Maître de guerre Utilitaire 2

*En rangs ! L'ennemi arrive !*

**Quotidien \* Martial**

**Réaction immédiate** Distance 10

**Déclencheur** : la cible est surprise

**Cible** : vous ou un allié

**Effets** : la cible ne confère pas d'avantage de combat tant qu'elle est surprise.

#### **Signal** Maître de guerre Utilitaire 2

*Avec votre éventail de guerre, vous pouvez communiquer facilement et silencieusement avec vos alliés.*

**Rencontre \* Martial**

**Action de mouvement** Distance 10

**Cible** : un allié et un ennemi capables de vous voir et de vous entendre

**Effets** : l'allié ciblé gagne les avantages normaux comme si vous l'aviez aidé contre l'ennemi ciblé.

#### **Voix de l'Autorité** Maître de guerre Utilitaire 2

*Ecoutez-moi !*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure** Personnelle

**Effets** : tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez utiliser votre aptitude de classe d'autorité naturelle sur un adversaire aveugle, tant que vous pouvez le voir, et qu'il peut vous entendre.

#### Exploits de rencontre de niveau 3

#### **Attaque en Tenaille** Maître de guerre Attaque 3

*Vous ordonnez à votre allié d'attaquer à votre signal.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effet** : un allié adjacent à la cible effectue une attaque de base au corps à corps contre la cible en une action libre.

#### Exploits quotidiens de niveau 5

#### **Abordage** Maître de guerre Attaque 5

*Vous menez vos troupes au combat, et vous communiquez votre fureur à vos alliés.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effets** : si ce pouvoir est utilisé durant le round de surprise, tous vos alliés à moins de 5 cases bénéficient d'un bonus de +2 sur leur prochain jet d'attaque (avant la fin de votre prochain tour de jeu).

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits de rencontre de niveau 7

#### Clarté du Combattant Maître de guerre Attaque 7

*Vous donnez dans la mêlée un coup parfait, qui étonne vos adversaires et inspire vos alliés.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effet** : tous les alliés à moins de 6 cases et qui vous voient peuvent relancer immédiatement un jet de sauvegarde contre les conditions dominé, étourdi ou hébété.

### Exploits utilitaires de niveau 10

#### Parade Instructive Maître de guerre Utilitaire 10

*Vous pariez l'attaque de votre ennemi. Vous observez attentivement son geste, et vous comprenez sa dynamique. On ne vous y prendra pas deux fois.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Réaction immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous êtes raté par une attaque de corps à corps

**Effets** : ajoutez un bonus de +4 sur toutes vos défenses contre les attaques au corps à corps de la cible.

En une action mineure, vous pouvez conférer à un allié situé à moins de 10 cases un bonus de +2 sur toutes ses défenses contre les attaques de corps à corps de la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, mais ceci réduit votre bonus à +2.

Vous pouvez utiliser cet effet secondaire une fois par tour uniquement. La cible doit pouvoir vous voir ou vous entendre.

**Présence défensive** : votre bonus est de +5, et passe à +3 si vous utilisez l'effet secondaire. En une action simple, vous conférez le bonus de +2 à autant d'alliés que votre modificateur d'Intelligence, au lieu d'un seul.

#### Reprise Astucieuse Maître de guerre Utilitaire 10

*D'un simple geste, vous indiquez à votre allié comment transformer son échec en victoire.*

**Rencontre \* Martial**

**Réaction immédiate** Distance 10

**Déclencheur** : un allié rate un jet d'attaque au corps à corps

**Cible** : l'allié en question

**Effets** : la cible peut effectuer une attaque de base au corps à corps.

**Présence astucieuse** : la cible gagne un bonus égal à la moitié de votre modificateur d'Intelligence sur son jet d'attaque.

### Exploits de rencontre de niveau 13

#### Frappe Stratégique Maître de guerre Attaque 13

*D'un regard sur le champ de bataille, vous savez où frapper pour causer le plus de dégâts.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Spécial** : vous pouvez vous décaler de 3 cases avant cette attaque.

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible confère un avantage de combat à tous vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

### Exploits quotidiens de niveau 15

#### Viens Par Là Maître de guerre Attaque 15

*Vous forcez la cible à aller là où vous le souhaitez.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible d'une case.

**Arme** : si vous utilisez une arme à allonge, vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

**Effets** : un allié situé à moins de 5 cases peut se décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. Il doit forcément se rapprocher de la cible de cette attaque.

### Exploits utilitaires de niveau 16

#### Charge Terrible Maître de guerre Utilitaire 16

*Vous êtes la fureur incarnée, et vos adversaires reculent en fuyant quand vous les chargez.*

**Rencontre \* Martial, Psychique, Terreur**

**Réaction immédiate** Personnelle

**Déclencheur** : vous ratez une attaque à l'issu d'une charge

**Effets** : la cible subit autant de dégâts psychiques que la moitié des dégâts qu'elle aurait du subir en cas de réussite, et elle recule d'une case.

**Présence foudroyante** : vous pouvez utiliser ce pouvoir quand un allié situé à moins de 5 cases rate une attaque à l'issu d'une charge.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Marche Forcée

Maître de guerre Utilitaire 16

*Vous forcez vos alliés à accélérer la cadence..*

**Rencontre \* Martial**

**Action mineure**      **Proximité** explosion 10

**Cible** : vous et tous les alliés qui vous voient dans l'explosion

**Effets** : la cible augmente sa VD de votre modificateur de Charisme jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : les effets persistent pour toutes les cibles initiales encore à portée.

### Exploits de rencontre de niveau 17

### Victoire Stupéfiante

Maître de guerre Attaque 17

*Alors que vous vous imposez, vos ennemis ne peuvent que vous observer, incapable d'esquisser le moindre geste contre votre puissance.*

**Rencontre \* Arme, Martial, Psychique, Terreur**

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : un ennemi

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous effectuez une attaque secondaire.

**Proximité** explosion 3

**Cible secondaire** : chaque ennemi pris dans l'explosion.

**Attaque secondaire** : Charisme contre Volonté

**Réussite secondaire** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Exploits quotidiens de niveau 19

### Découvrir le Talon d'Achille

Maître de guerre Attaque 19

*Votre arme trouve la faille entre les écailles du dragon. Aussitôt, vous prévenez vos camarades pour les aider.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est exposée (sauvegarde annule). Tant qu'elle est exposée, vos alliés peuvent gagner un des deux bonus suivant :

- bonus de +2 à l'attaque

- possibilité de relancer un dé de dégâts en cas d'attaque réussie. Le meilleur jet de dé est gardé

Un allié ne peut gagner ce bonus qu'une fois par tour, et à son tour de jeu uniquement.

**Présence astucieuse** : le bonus à l'attaque devient égal à votre modificateur d'Intelligence.

### Sacrifice Patriotique

Maître de guerre Attaque 19

*La vue de vos camarades mort vous échauffe les sangs.*

**Quotidien \* Arme, Guérison, Martial**

**Interruption immédiate**      **Corps à corps** arme

**Déclencheur** : un allié à moins de 5 cases tombe à 0 points de vie ou moins

**Spécial** : vous pouvez vous décaler de 5 cases avant l'attaque

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

**Effets** : tous vos alliés à moins de 5 cases de l'allié peuvent se décaler de 2 cases, et effectuer une attaque de base en une action libre. L'allié à 0 points de vie regagne des points de vie comme si il avait dépensé une récupération

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits quotidiens de niveau 25

#### Charge Epique

Maître de guerre Attaque 25

*Vous chargez vos adversaires, et entraînez tous vos alliés avec vous.*

**Quotidien \* Arme, Martial, Psychique, Terreur**

**Action simple** Corps à corps arme

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir dans le cadre d'une charge

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force dégâts, 5 dégâts psychiques continus et la cible est hébétée (sauvegarde annule les deux). La cible tombe au sol et est poussée d'une case. Tant qu'elle est hébétée, elle ne peut effectuer que des actions de mouvement pour s'éloigner de vous le plus rapidement possible.

**Echec** : demi-dégâts, et la cible tombe au sol.

**Effets** : tous vos alliés à moins de 10 cases peuvent effectuer une charge en une action libre.

**Présence foudroyante** : si les alliés réussissent leur attaque de charge, sa cible tombe au sol et subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

## Aptitudes de rôdeur

### Tireur embusqué

*Il ne vous a pas vu... Il mourra donc sans savoir ce qui l'a tué.*

Cette aptitude de classe remplace l'aptitude de tir de proximité.

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque à distance contre les créatures contre lesquelles vous disposez d'un camouflage ou d'un camouflage total.

## Talents de rôdeur

### Chasseur de morts [rôdeur]

**Prérequis :** niveau 11, classe de rôdeur, formé en Religion.

**Avantage :** vous pouvez relancer un des dés de dégâts de traque contre les morts-vivants, et garder le meilleur résultat.

### Embuscade mortelle [rôdeur]

**Prérequis :** niveau 21, classe de rôdeur, aptitude de classe de tireur embusqué.

**Avantage :** quand vous effectuez une attaque à distance contre une créature et que vous bénéficiez de votre bonus de tireur embusqué, vous réussissez un coup critique sur un résultat naturel de 19 ou 20 au jet d'attaque.

### Tir de harcèlement [rôdeur]

**Prérequis :** classe de rôdeur, aptitude de classe de tireur embusqué.

**Avantage :** si vous ratez un jet d'attaque à distance contre votre proie, vous gagnez un bonus de +1 sur tous vos jets d'attaque et de dégâts contre cette créature jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Ces bonus sont cumulatifs, mais vous ne pouvez le gagner que contre une seule créature.

## Pouvoirs de rôdeur

### Exploits utilitaires de niveau 2

#### Camouflage Naturel Rôdeur Utilitaire 2

*Vous savez vous déplacer en toute discrétion dans les fourrés.*

**Rencontre \* Martial**

**Action mineure      Personnelle**

**Effets :** vous gagnez un bonus de pouvoir de +5 sur votre prochain test de Discrétion de la rencontre. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir dans un milieu urbain ou artificiel.

#### Course Bondissante Rôdeur Utilitaire 2

*En quelques bonds vous allez d'un bout à l'autre du champ de bataille.*

**Rencontre \* Martial**

**Action mineure      Personnelle**

**Effets :** ajoutez votre modificateur de Dextérité à votre VD jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

#### Foulée Implacable Rôdeur Utilitaire 2

*Des fourrés ? Des gravats ? De la boue ? Rien ne vous arrêtera !*

**Rencontre \* Martial**

**Action mineure      Personnelle**

**Effets :** vous ignorez le terrain difficile jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

#### Gloire du Prédateur Rôdeur Utilitaire 2

*Votre peau est aussi solide que l'acier.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure      Personnelle**

**Effets :** vous gagnez une résistance contre les dégâts égale à votre modificateur de Sagesse ou de Constitution (selon ce qui vous arrange le plus). Cette résistance ne vaut pas contre tous les dégâts d'énergie.

#### Tir Assuré Rôdeur Utilitaire 2

*Votre bras ne tremblera pas.*

**Rencontre \* Martial**

**Action de mouvement      Personnelle**

**Effets :** vous gagnez un bonus de +2 sur votre prochain jet d'attaque à distance, avant la fin de votre prochain tour de jeu.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits quotidiens de niveau 5

#### Lame Assoiffée

Rôdeur Attaque 5

*Vos armes ont soif de sang, et s'abattront sur vos ennemis jusqu'à ce que mort s'en suive.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Condition :** vous devez porter deux armes

**Attaque :** Force contre CA (deux attaques)

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force (arme principale), et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

**Echec :** chaque fois que vous ratez cette attaque, vous pouvez refaire une attaque similaire en choisissant une autre cible. Alternez les dégâts de l'arme principale et de l'arme secondaire. Arrêtez vos attaques dès qu'une attaque touche, ou quand vous avez attaqué une fois toutes les créatures qui vous sont adjacentes.

### Exploits utilitaires de niveau 6

#### Précision du Tireur d'Elite

Rôdeur Utilitaire 6

*Vous prenez votre temps pour viser. Le prochain tir sera le bon.*

**Quotidien \* Martial**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effets :** choisissez une cible que vous voyez à moins de 20 cases. Ajoutez 1 + votre modificateur de Sagesse au prochain jet d'attaque à distance que vous effectuez contre la cible, avant la fin de votre prochain tour de jeu.

#### Tir du Faucon

Rôdeur Utilitaire 6

*Vos flèches volent jusqu'à atteindre l'horizon.*

**Rencontre \* Martial, Persistant**

**Action mineure** Personnelle

**Effets :** ajoutez votre modificateur de Dextérité à la portée courte de vos attaques à distance, et le triple de votre modificateur de Dextérité à la portée longue de vos attaques à distance.

### Exploits de rencontre de niveau 7

#### Présence du Prédateur

Rôdeur Attaque 7

*Votre maîtrise terrifie vos adversaires.*

**Rencontre \* Arme, Martial, Psychique, Terreur**

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Dextérité contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts. Effectuez une attaque secondaire.

**Cible secondaire :** la cible principale et chaque ennemi adjacent.

**Attaque secondaire :** Charisme contre Volonté

**Réussite secondaire :** 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

### Exploits utilitaires de niveau 10

#### Bond Extraordinaire

Rôdeur Utilitaire 10

*D'un bond, vous voilà bien loin.*

**Rencontre \* Martial**

**Action de mouvement** Personnelle

**Effets :** vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre VD + votre modificateur de Dextérité. Vous ignorez le terrain difficile pour ce déplacement. Si vous êtes ralenti, effectuez immédiatement un jet de sauvegarde avec un bous égal à votre modificateur de Dextérité pour annuler cet effet.

#### Œil du Limier

Rôdeur Utilitaire 10

*Vous savez où est votre proie.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure** Personnelle

**Condition :** vous êtes formé en Perception.

**Effets :** vous ignorez l'abri, le camouflage et le camouflage total (y compris l'invisibilité) de la dernière créature que vous avez touché de la rencontre et sur laquelle vous avez utilisé votre aptitude de traque.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Traque du Chasseur

Rôdeur Utilitaire 10

*Vous vous fondez dans votre environnement si bien que vos ennemis ne vous voient plus..*

**Quotidien \* Martial**

**Action simple**    **Personnelle**

**Condition** : vous êtes formé en Discrétion.

**Effets** : vous devenez invisible pour toutes les créatures situées à plus de 5 cases, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. L'invisibilité cesse dès que vous attaquez. Vous gagnez un bonus de pouvoir de +5 sur votre prochain test de Discrétion de la rencontre. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir dans un milieu naturel.

**Maintien (mineure)** : l'invisibilité persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Vision Claire

Rôdeur Utilitaire 10

*De la brume ? Ce n'est pas ça qui arrêtera votre regard.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action simple**    **Personnelle**

**Condition** : vous êtes formé en Perception.

**Effets** : vous ignorez a brume et les intempéries pour déterminer si vous avez une ligne de mire. Vous ignorez également le camouflage dû à ces deux effets.

## Exploits de rencontre de niveau 13

### Instinct du Chasseur

Rôdeur Attaque 13

*Vous savez toujours où se trouve votre cible.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**    **Corps à corps** ou **Distance arme**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

**Effet** : vous savez où se trouve la cible. La cible perd son bénéfice de camouflage ou d'abri si elle en a un contre vous. Cet effet dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : l'effet persiste.

### Tir en Rafale

Rôdeur Attaque 13

*Vous tirez trois flèches simultanément sur vos ennemis.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple**    **Distance arme**

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et effectuez deux attaques secondaires. Vous gagnez un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Cible secondaire** : la cible principale et une créature adjacente ou deux créatures adjacentes.

**Attaque secondaire** : Dextérité contre CA

**Réussite secondaire** : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

**Echec** : demi-dégâts, vous ne pouvez pas effectuer d'attaque secondaire et ne gagnez pas d'avantage de combat.

### Tir Surprenant

Rôdeur Attaque 13

*Votre tir ricoche sur une paroi, ce qui prend votre cible au dépourvu.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**    **Distance arme**

**Cible** : une créature

**Spécial** : vous n'avez pas besoin de ligne d'effet. Il doit y avoir une paroi horizontale ou un plafond à moins de 5 cases de la cible, et à portée de votre arme.

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous bénéficiez d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Echec** : demi-dégâts, et vous ne gagnez pas d'avantage de combat.

### Zéphyr Acéré

Rôdeur Attaque 13

*Vous parcourez le champ de bataille en donnant des coups dans tous les sens.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**    **Corps à corps** arme

**Condition** : vous devez manier deux armes de corps à corps

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA (arme principale)

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, vous vous faites glisser de 3 cases, et vous pouvez effectuer une attaque secondaire.

**Proximité** explosion 1

**Cible secondaire** : toutes les créatures dans l'explosion

**Attaque secondaire** : Dextérité contre CA (arme secondaire)

**Réussite secondaire** : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits quotidiens de niveau 15

#### Double Taillade Rôdeur Attaque 15

*Vous avancez en cisaillant de vos deux armes l'espace devant vous.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible** : une créature

**Condition** : vous devez porter deux armes

**Attaque** : Force contre CA (deux attaques)

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. Vous pouvez vous décaler de une case, et vous poussez la cible d'une case si vous vous décalez sur sa case. Si l'une des deux attaques est réussie, effectuez une attaque secondaire

**Cible secondaire** : la cible principale ou une créature adjacente.

**Attaque secondaire** : Force contre CA (deux attaques)

**Réussite secondaire** : 1[A] + modificateur de Force dégâts par attaque.

**Echec** : demi-dégâts.

### Exploits utilitaires de niveau 16

#### Œil de l'Archer Rôdeur Utilitaire 16

*Les autres archers ne vous arrivent pas à la cheville.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : vous ne conférez plus d'avantage de combat contre les attaques à distance. Vous conférez toujours un avantage de combat contre les attaques de zone.

#### Tir Parabolique Rôdeur Utilitaire 16

*Vos tirs passent au-dessus des têtes des sbires pour frapper votre ennemi en plein cœur.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure**      **Proximité explosion 15**

**Cible** : une créature dans l'explosion

**Effets** : choisissez une créature. Tant que le pouvoir dure, vous ignorez l'abri dont cette créature dispose grâce à la présence de ses alliés ou d'obstacles. Si la créature quitte la rencontre (elle fuit ou elle est vaincue), vous pouvez choisir une autre créature dans l'explosion au prix d'une action mineure.

### Exploits quotidiens de niveau 19

#### Embuscade Rôdeur Attaque 19

*Vous passez d'un arbre à l'autre, presque invisible, et un carreau part à chacun de vos mouvements.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Distance arme**

**Spécial** : vous pouvez vous décaler de 2 cases avant cette attaque.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

**Effets** : vous pouvez vous décaler de 2 cases après l'attaque, et vous gagnez un camouflage contre la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

#### Plaie Ouverte Rôdeur Attaque 19

*Les blessures que vous infligez ne se referment pas.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Corps à corps arme**

**Cible** : une créature

**Condition** : vous devez porter deux armes

**Attaque** : Force contre CA (deux attaques)

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts par attaque. La cible perd sa régénération jusqu'à son prochain tour de jeu (ou sauvegarde annule si les deux attaques touchent).

### Exploits utilitaires de niveau 22

#### Ennemi Commun Rôdeur Utilitaire 22

*Vous et vos alliés n'avez qu'un seul but : tuer votre proie !*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : tant que ce pouvoir persiste, vous et tous vos alliés gagnez un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre la créature que vous avez désigné comme votre proie.

#### Traque Critique Rôdeur Utilitaire 22

*Vous êtes imprégné d'une fureur qui fera tomber toutes vos proies.*

**Quotidien \* Martial, Persistant**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : vous réussissez un coup critique sur un 19-20 contre les créatures que vous ciblez avec votre aptitude de traque.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits de rencontre de niveau 23

#### Ricochet

Rôdeur Attaque 23

*Votre tir ricoche sur vos ennemis.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple**      **Distance** mur 20 à 20 cases

**Condition** : vous devez porter une arme à distance. Le mur doit commencer sur une case adjacente à la votre.

**Cible** : l'ennemi le plus proche dans le mur

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

**Cible secondaire** : le deuxième ennemi le plus proche dans le mur (différent du premier).

**Attaque secondaire** : Dextérité contre CA

**Réussite secondaire** : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

**Cible tertiaire** : tous les autres ennemis dans le mur

**Attaque tertiaire** : Dextérité contre CA

**Réussite tertiaire** : 1[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

### Exploits quotidiens de niveau 25

#### Tir du Frelon

Rôdeur Attaque 25

*Vous torsadez l'empennage de vos flèches pour mieux perforer la chair de vos adversaires. L'empennage ainsi modifié produit un bourdonnement identique à celui du frelon.*

**Quotidien \* Arme, Martial, tonnerre**

**Action simple**      **Distance** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts de tonnerre. Réduisez toutes les résistances de la cible d'un nombre égal à votre modificateur de Force (sauvegarde annule).

**Echec** : demi-dégâts, les résistances de la cible ne sont pas réduites.

## Talents de voleur

### **Âme sanguinaire [voleur]**

**Prérequis** : niveau 11, classe de voleur

**Avantage** : sur la première tentative d'attaque sournoise de la rencontre, votre arme effectue un coup critique sur un résultat de 19 ou 20. Un 19 naturel ne correspond pas à une réussite automatique.

### **Coup fatal [voleur]**

**Prérequis** : classe de voleur

**Avantage** : quand vous effectuez un coup de grâce, vous pouvez relancer le jet d'attaque et le jets de dégâts.

### **Créer les opportunités [voleur]**

**Prérequis** : niveau 11, classe de voleur

**Avantage** : une fois par rencontre, vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire qui s'est déplacé ou décalé sur une case adjacente à la votre.

## Pouvoirs de voleur

### Exploits de rencontre de niveau 1

#### **Attaque en Recul**

Voleur Attaque 1

*Vous attaquez, puis vous vous écartez d'un bond en arrière.*

**Rencontre** \* Arme, Martial

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez vous décaler de une case.

**Esthète de l'esquive** : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme.

#### **Dans les Jambes**

Voleur Attaque 1

*Vous attaquez, puis vous donnez un petit coup de pied à la cible pour la faire tomber.*

**Rencontre** \* Arme, Martial

**Action simple**      **Corps à corps** arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible tombe au sol.

### Exploits utilitaires de niveau 2

#### **Contact Eloquent**

Voleur Utilitaire 2

*Vous pouvez faire passer des petits messages simplement par quelques pressions sur la peau.*

**Quotidien** \* Martial

**Action mineure**      **Corps à corps** contact

**Cible** : un allié

**Effets** : vous faites transmettre à la cible un message d'un nombre de mots égal à votre modificateur d'Intelligence. Seule la cible reçoit le message et le comprend.

**Esthète de l'esquive** : ajoutez un nombre de mots égal à votre modificateur de Charisme.

#### **Danse des Vêtements**

Voleur Utilitaire 2

*Par des mouvements complexes qui font virevolter vos vêtements, vous empêchez vos adversaires de vous voir correctement.*

**Rencontre** \* Martial

**Action mineure**      **Personnelle**

**Condition** : vous devez porter une armure d'étoffe

**Effets** : vous gagnez un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Maintien (mineure)** : les effets persistent.

#### **Rechargement Immédiat**

Voleur Utilitaire 2

*Votre arbalète est déjà rechargée..*

**Rencontre** \* Martial

**Réaction immédiate**      **Personnelle**

**Déclencheur** : vous effectuez une attaque avec une arme à rechargement (mineure)

**Effets** : l'arme est rechargée.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Roulade Arrière

Voleur Utilitaire 2

*Vous vous relevez en roulant sur le côté.*

**Quotidien \* Martial**

**Réaction immédiate**    **Personnelle**

**Déclencheur** : une attaque vous fait tomber au sol

**Effets** : vous vous décalez de une case et vous vous relevez.

### Exploits utilitaires de niveau 6

### Adaptabilité

Voleur Utilitaire 6

*Ce que vous ne savez pas, vous l'apprenez sur le tas.*

**Quotidien \* Martial**

**Action simple**    **Personnelle**

**Effets** : choisissez une compétence. Pour le restant de la rencontre, vous êtes considéré comme étant formé à cette compétence (cependant, vous ne gagnez aucun bonus aux tests).

### Chance du Fugitif

Voleur Utilitaire 6

*Si vous devez fuir, au moins, personne ne vous attaquera.*

**Quotidien \* Martial**

**Action de mouvement**    **Personnelle**

**Effets** : déplacez-vous à auteur de votre VD en ignorant le terrain difficile. Vous ajoutez votre bonus de Dextérité à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu actuel.

**Esthète de l'esquive** : ajoutez votre modificateur de Charisme au nombre de cases parcourues.

### Echapper à la Prison

Voleur Utilitaire 6

*D'un pas de côté, vous évitez les deux lames qui s'abattaient sur vous.*

**Quotidien \* Martial**

**Action de mouvement**    **Personnelle**

**Condition** : vous êtes pris en tenaille

**Effets** : vous pouvez vous décaler de 3 cases. Vous devez terminer ce déplacement adjacent à une des créatures qui vous prenait en tenaille. Vous gagnez un avantage de combat contre cette créature.

### Esquive Acrobatique

Voleur Utilitaire 6

*D'un saut en arrière, vous vous mettez en-dehors de portée.*

**Quotidien \* Martial**

**Interruption immédiate**    **Personnelle**

**Déclencheur** : vous êtes attaqué par une attaque de zone contre vos Réflexes

**Condition** : vous êtes formé en Acrobaties.

**Effets** : vous pouvez vous décaler de 4 cases. Vous devez terminer ce déplacement en-dehors de la zone d'effet de l'attaque, si possible. Vous tombez au sol.

### Jongleur de Couteaux

Voleur Utilitaire 6

*Vous jonglez avec les couteaux, et régulièrement, vous les prenez pour les lancer sur vos adversaires.*

**Quotidien \* Martial, Périmètre**

**Action de mouvement**    **Personnelle**

**Effets** : vous lancez un nombre de lames légères égal à votre modificateur de Dextérité en l'air. Vous pouvez vous en emparer au prix d'une action libre. Elles retombent au sol à la fin de votre tour de jeu suivant. La case que vous occupez devient du terrain dangereux.

Ce pouvoir ne crée pas les lames. Vous devez les porter sur vous.

**Maintien (mineure)** : les lames ne tombent pas jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez ajouter autant de lames que vous portez sur vous aux lames déjà en l'air, jusqu'à atteindre votre modificateur de Dextérité.

### Mystification Arcanique

Voleur Utilitaire 6

*Vous crochetez la serrure quelques mètres plus loin.*

**Quotidien \* arcanique**

**Action mineure**    **Distance 10**

**Condition** : vous devez être formé en Arcanes et en Larcin

**Effets** : vous pouvez utiliser la compétence Larcin comme si vous occupiez une case de votre choix à moins de 10 cases. Si vous n'utilisez pas ce pouvoir avant la fin de votre prochain tour de jeu, il est perdu.

### Récupération d'Arme

Voleur Utilitaire 6

*La dague vole vers vous. D'un geste habile, vous la récupérez.*

**Rencontre \* Martial**

**Interruption immédiate**    **Personnelle**

**Déclencheur** : vous êtes attaqué par une arme de jet

**Condition** : vous devez avoir une main libre.

**Effets** : effectuez une attaque de Dextérité. Si vous dépassez le jet d'attaque de votre adversaire, vous annulez l'attaque, et récupérez l'arme.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits quotidiens de niveau 9

#### Angle Mort

Voleur Attaque 9

*Vous profitez que votre ennemi se cache derrière le mur pour s'approcher de lui, et le surprendre.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps ou distance arme

**Condition** : la cible doit bénéficier d'un abri contre vous. Ignorez cet abri pour cette attaque.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible perd le bénéfice de son abri contre vous jusqu'à la fin de votre prochain tour.

#### Attentisme

Voleur Attaque 9

*Vous attendez que la cible soit pile dans l'alignement pour tirer.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Interruption immédiate** distance arme

**Déclencheur** : la cible se déplace, se décale, ou est tirée, poussée ou glissée

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible interrompt son déplacement et est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Echec** : demi-dégâts, la cible diminue par deux le nombre de cases qu'elle parcourt.

### Exploits utilitaires de niveau 10

#### Course Endiablée

Voleur Utilitaire 10

*Vous courez à toute berzingue. Ce n'est pas le verglas qui va vous arrêter.*

**Quotidien \* Martial**

**Action de mouvement** Personnelle

**Condition** : formation en Athlétisme

**Effets** : déplacez-vous d'un nombre de cases égal au double de votre VD + votre modificateur de Dextérité. Vous ignorez le terrain difficile pour ce déplacement. Vous pouvez également sauter un nombre de cases égal à votre modificateur de Force sans effectuer de jets d'Athlétisme.

#### Défense Tourbillonnante

Voleur Utilitaire 10

*Par des mouvements complexes qui font virevolter vos vêtements, vous empêchez vos adversaires de vous voir correctement.*

**Rencontre \* Martial**

**Action mineure** Personnelle

**Condition** : vous devez porter une armure d'étoffe

**Effets** : vous gagnez un bonus de pouvoir de +4 à la CA et en Réflexes jusqu'à la fin de votre prochain tour. Choisissez un adversaire adjacent. Vous bénéficiez d'un camouflage contre cet adversaire jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mineure)** : les effets persistent.

### Exploits de rencontre de niveau 13

#### Attaque Clément

Voleur Attaque 13

*Vous ne voulez pas forcément faire mal... juste empêcher votre adversaire d'agir.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

### Exploits quotidiens de niveau 15

#### Attaque du Maître-Lame

Voleur Attaque 15

*Votre dague surgit sans trop que l'on sache comment.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Spécial** : si vous n'êtes pas armé, vous pouvez dégainer n'importe quelle lame légère avant l'attaque. Vous gagnez alors un avantage de combat contre la cible.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité +2 contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits utilitaires de niveau 16

#### Conscience Etendue Voleur Utilitaire 16

*Votre adversaire se cache... juste sous vos yeux...*

**Rencontre \* Martial**

**Action mineure**      **Proximité** explosion 10

**Condition** : formé en Perception

**Effets** : le plus proche ennemi qui dispose d'un camouflage ou d'un camouflage total contre vous perd ce camouflage contre vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : les effets persistent.

**Spécial** : vous pouvez utiliser ce pouvoir en une interruption immédiate si un adversaire adjacent gagne un camouflage ou un camouflage total contre vous.

#### Oubliez-Moi Voleur Utilitaire 16

*Ce que vous ne savez pas, vous l'apprenez sur le tas.*

**Quotidien \* Martial**

**Action mineure**      **Personnelle**

**Condition** : formé en Discrétion, vous devez bénéficier d'un abri ou d'un camouflage.

**Effets** : vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Cette invisibilité cesse dès que vous attaquez.

**Maintien (mineure)** : si vous avez toujours un abri ou un camouflage (en-dehors de votre invisibilité), vous pouvez maintenir l'effet.

#### Retraite Sournoise Voleur Utilitaire 16

*Vous vous dégagez après un coup au but, en menaçant votre ennemi d'une flèche en plein cœur.*

**Rencontre \* Martial, Psychique, Terreur**

**Action mineure**      **Corps à corps** 1

**Cible** : vous et un ennemi adjacent

**Effets** : vous vous décalez de une case, et si vous attaquez la cible avant la fin de votre prochain tour de jeu, vous ajoutez votre modificateur de Charisme en dégâts psychiques, et l'attaque gagne les mots-clés psychique et terreur.

#### Sens Affutés Voleur Utilitaire 16

*Vos sens sont presque surnaturels.*

**Quotidien \* Martial**

**Action libre**      **Personnelle**

**Condition** : formation en Perception

**Déclencheur** : vous effectuez un test de Perception

**Effets** : traitez le résultat du test de Perception comme un 20 naturel.

### Exploits utilitaires de niveau 22

#### Chance d'Ehnkili Voleur Utilitaire 22

*Ehnkili vous accompagne. Parfois même, elle vous sourit.*

**Quotidien \* divin**

**Action libre**      **Personnelle**

**Déclencheur** : vous ratez un jet de d20

**Effets** : considérez le jet comme un résultat de 20 naturel. Vous devez relancer votre prochain jet de d20 de la rencontre, et choisir le résultat le plus faible.

#### Initiative Exceptionnelle Voleur Utilitaire 22

*Vous réagissez toujours le premier.*

**Quotidien \* Martial**

**Action libre**      **Personnelle**

**Spécial** : utilisez ce pouvoir durant le round de surprise

**Effets** : vous n'êtes pas surpris. De plus, votre score d'initiative est égal au plus haut score d'initiative de toutes les créatures situées à moins de 10 cases, + votre modificateur de Dextérité.

### Exploits de rencontre de niveau 27

#### Danse des Lames Voleur Attaque 27

*Vous esquivez sur le côté, faites un saut périlleux pour atterrir derrière votre adversaire, avant de lui faucher les jambes.*

**Rencontre \* Arme, Martial**

**Interruption immédiate**      **Corps à corps** arme

**Déclencheur** : vous êtes attaqué par une attaque au corps à corps

**Cible** : la créature qui vous attaque

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, la cible tombe au sol et vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. L'attaque de votre adversaire échoue.

**Echec** : vous subissez demi-dégâts de l'attaque de votre adversaire.

**Effets** : vous pouvez vous décaler de 3 cases avant cette attaque, tant que vous restez adjacent à votre cible.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Exploits quotidiens de niveau 29

#### **Feinte Glissée**

Voleur Attaque 29

*Vous placez un coup qui surprend votre ennemi, faites une feinte qui vous laisse le temps d'armer votre deuxième coup, et frappez de nouveau.*

**Quotidien \* Arme, Martial**

**Action simple** Corps à corps ou Distance arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts, vous pouvez vous décaler d'une case, et vous gagnez un avantage de combat contre la cible et toutes les créatures adjacentes à la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Cible secondaire** : la cible principale ou n'importe quelle autre créature adjacente à la cible principale.

**Attaque secondaire** : Dextérité contre CA

**Réussite secondaire** : 4[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

### Autres talents

#### **Action vengeresse [humain]**

**Prérequis :** niveau 11, humain

**Avantage :** vous pouvez dépenser un point d'action en une action libre quand un allié à moins de 6 cases tombe à 0 points de vie ou moins.

#### **Combat en formation**

**Avantage :** si vous êtes adjacent à un allié, vous gagnez un bonus de talent de +1 aux jets d'attaque des pouvoirs martiaux. Si cet allié dispose également de ce talent, vous gagnez aussi +1 à la CA.

#### **Combattant des tunnels [nain]**

**Prérequis :** nain

**Avantage :** vous gagnez un bonus de +1 sur toutes vos défenses quand vous avez deux parois verticales naturelles dans un rayon de 2 cases autour de vous, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

#### **Contrôle défensif [martial]**

**Prérequis :** niveau 11, n'importe quelle classe martiale

**Avantage :** une créature qui subit votre étreinte subit également un malus de -2 sur tous ses jets d'attaque contre vous jusqu'à ce que l'étreinte prenne fin.

#### **Contrôle offensif [martial]**

**Prérequis :** niveau 11, n'importe quelle classe martiale

**Avantage :** une créature qui subit votre étreinte vous procure également un avantage de combat tant que l'étreinte dure.

#### **Croc-en-jambe avec une arme à allonge [martial]**

**Prérequis :** n'importe quelle classe martiale

**Avantage :** quand vous utilisez un pouvoir martial qui renverse au sol, avec une arme à allonge, vous gagnez un bonus de talent de +1 au jet d'attaque.

#### **Défense instinctive**

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** quand vous êtes surpris au début d'une rencontre, vous pouvez toujours utiliser un pouvoir utilitaire d'interruption ou de réaction immédiate, si ce pouvoir est normalement déclenché par une attaque contre vous ou un de vos alliés.

#### **Entraînement militaire [martial]**

**Prérequis :** n'importe quelle classe martiale

**Avantage :** vous pouvez aider quelqu'un au prix d'une action de mouvement, si celle-ci a également ce talent.

#### **Entraînement militaire avancé [martial]**

**Prérequis :** niveau 21, n'importe quelle classe martiale, talent Entraînement militaire

**Avantage :** vous pouvez aider un allié disposant du talent Entraînement militaire au prix d'une action mineure.

#### **Équilibre de la lame**

**Prérequis :** niveau 11

**Avantage :** choisissez une lame lourde qui se manie à une main. Vous pouvez considérer cette arme comme une lame légère.

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois, et choisir à chaque fois une nouvelle lame lourde.

Si vous avez ce talent et prise à deux mains pour la même arme, vous ne pouvez pas utiliser les deux simultanément.

#### **Étreinte brisée [martial]**

**Prérequis :** n'importe quelle classe martiale

**Avantage :** quand vous annulez volontairement une étreinte, vous pouvez pousser la cible de une case en une action de mouvement.

Au niveau 11, vous pouvez jeter la cible au sol au lieu de la pousser.

Au niveau 21, vous poussez la cible de une case et elle tombe au sol.

#### **Grotesque [demi-orc]**

**Prérequis :** demi-orc, formé en Intimidation

**Avantages :** vous pouvez utiliser votre modificateur de Force au lieu de votre modificateur de Charisme sur vos tests d'Intimidation.

#### **Immunité nobiliaire [humain]**

**Prérequis :** humain

**Avantage :** vous ajoutez votre bonus de Constitution aux jets de sauvegarde effectués pour annuler les dégâts de poison continus.

## EXPLOITS MARTIAUX

### Maître des bâtons

**Prérequis :** For 13, Sag 13

**Avantages :** vous pouvez considérer les bâtons comme des masses ou des armes d'hast. Ceci vous permet d'utiliser les propriétés d'arme de certains pouvoirs. Vous choisissez la catégorie d'arme (masses ou armes d'hast) quand vous gagnez ce talent.

**Spécial :** vous pouvez choisir ce talent une deuxième fois. Vous considérez alors les bâtons comme des masses et des armes d'hast.

### Maîtrise de l'allonge

**Avantages :** vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité sur des créatures adjacentes avec une arme à allonge.

### Pied marin

**Avantage :** vous ne considérez pas un bateau en mouvement comme étant un terrain difficile.

### Présence terrifiante [drakéide]

**Prérequis :** drakéide, Charisme 15.

**Avantages :** vous pouvez utiliser le pouvoir de présence terrifiante au lieu du souffle du dragon.

### Présence terrifiante

Drakéide pouvoir racial

*Vous vous agrandissez, prenez vos ennemis de haut. Vous les terrifiez avec tout le poids de votre héritage draconique.*

**Rencontre \* Terreur**

**Action simple**      **Proximité** décharge 3

**Cible :** chaque ennemi pris dans la décharge

**Attaque :** Charisme +2 contre Volonté

**Effets :** la cible est poussée de 1 case, et est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Le bonus au jet d'attaque passe à +4 au niveau 11, puis +6 au niveau 21.

### Prise à deux mains [martial]

**Prérequis :** niveau 11, n'importe quelle classe martiale

**Avantage :** choisissez une lame lourde qui se manie à une main. L'arme acquiert la propriété polyvalente si elle ne l'avait pas déjà.

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois, et choisir à chaque fois une nouvelle lame lourde.

Si vous avez ce talent et équilibre de la lame pour la même arme, vous ne pouvez pas utiliser les deux simultanément.

### Récupération héroïque

**Avantage :** quand vous tombez à 0 points de vie ou moins, tous les dégâts continus qui vous affectaient prennent fin.

### Sombre menaces

**Prérequis :** Charisme 13

**Avantages :** vous gagnez un bonus de talent de +2 en Intimidation, et en Volonté pour résister aux tentatives d'intimidation. Ce dernier bonus est cumulable avec le talent Calme glacial.

### Tir d'opportunité

**Avantages :** vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité avec une arme à distance.

### Tueur de mouches [martial]

**Prérequis :** n'importe quelle classe martiale

**Avantages :** vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque contre toute créature de catégorie de taille inférieure à la votre.