

# LES ACADEMIES DE GUERRE

*HAAZEVEN*

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



Compatible avec la Game System Licence datant du 02/03/2009

# Table des matières

Voies parangoniques de guerrier.....	3
Voies parangoniques de maître de guerre.....	7
Voies parangoniques de rôdeur.....	10
Voies parangoniques de voleur.....	14
Autres voies parangoniques.....	16

# Voies parangoniques de guerrier

## Disciple du marteau

"Mon marteau est ma vie. Mon bouclier est mon âme. La bataille est ma maison."

**Prérequis** : classe de guerrier.

Vous maîtrisez le marteau comme personne, et vous savez parfaitement maîtriser votre bouclier. Vous combinez les deux dans un style solide et imposant.

### Aptitudes de disciple du marteau

**Action à deux têtes (niveau 11)** : si vous portez un marteau de guerre, quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, vous pouvez utiliser deux de vos pouvoirs à volonté (ou deux attaques de base au corps à corps), uniquement contre des cibles différentes.

**Compréhension du métal (niveau 11)** : quand vous portez une armure ou un bouclier en métal, augmentez de +1 le bonus qu'ils vous confèrent, et réduisez de -1 le malus aux tests (s'il existe).

**Avancée du bouclier (niveau 16)** : quand vous portez un bouclier et que vous réussissez un coup critique contre une créature adjacente, vous pouvez vous décaler dans la case de l'adversaire et le pousser de une case.

## Exploits de disciple du marteau

### Marteau et bouclier

Disciple du marteau

Attaque 11

*Le mouvement basique : un coup de marteau, puis vous vous repliez derrière votre bouclier.*

**Rencontre** \* arme, martial

**Action simple**      Corps à corps arme

**Condition** : vous devez porter un bouclier

**Cible** : un ennemi

**Attaque** : Force contre CA

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

**Effets** : vous pouvez vous décaler d'une case. Vous gagnez un bonus égal à votre modificateur de Constitution à la CA contre la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Arme** : si vous maniez un marteau de guerre, ajoutez votre modificateur de Sagesse aux dégâts infligés.

### Bouclier protecteur

Disciple du marteau

Utilitaire 12

*Vous placez votre bouclier de manière à toujours vous protéger au mieux.*

**Quotidien** \* martial, persistant

**Action simple**      Personnelle

**Condition** : vous devez porter un bouclier

**Effets** : remplacez votre bonus de bouclier à la CA par votre bonus de Constitution. Par une action mineure, vous pouvez transférer ce bonus sur vos Réflexes, et vice-versa.

### Charge des marteaux-boucliers

Disciple du marteau

Attaque 20

*Vous chargez en, bouclier devant vous, marteau levé, prêt à asséner le coup fatal.*

**Quotidien** \* arme, martial

**Action simple**      Corps à corps arme

**Conditions** : vous devez employer ce pouvoir au terme d'une charge et porter un bouclier

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

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

**Echec** : demi-dégâts, vous poussez la cible de une case.

**Arme** : si vous portez un marteau de guerre, la cible est également hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## Garde du corps

*"Je protégerai mon roi jusqu'à mon dernier souffle."*

**Prérequis** : classe de guerrier

Vous êtes un des meilleurs gardes du corps qui soient. Vous donneriez votre vie pour protéger vos proches. Vous avez servi sous les ordres des plus grands, et vous avez sauvé des rois, des reines et des empereurs.

### Aptitudes de garde du corps

**Je donnerai ma vie pour lui (niveau 11)** : quand une créature marque un allié adjacent, vous pouvez choisir d'être marqué à la place de cet allié.

**Protection des alliés (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action, tous vos alliés adjacents gagnent un bonus de +2 sur toutes leurs défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Vigilance éternelle (niveau 16)** : vous n'avez plus besoin de manger. Vous n'avez plus besoin que de 4 heures pour un repos prolongé.

### Exploits de garde du corps

#### Personne ne s'approchera de lui !

Garde du corps

Attaque 11

*Vous empêchez vos adversaires d'avancer.*

**Rencontre** \* arme, martial

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Constitution contre CA

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

**Effets** : choisissez un allié adjacent. Toutes les cases qui vous sont adjacentes et adjacentes à cet allié deviennent du terrain difficile pour vos ennemis. Cet effet dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : l'effet persiste. Vous ne pouvez pas maintenir l'effet si vous n'êtes plus adjacent à l'allié choisi.

#### Force du fer

Garde du corps Utilitaire 12

*Votre honneur vous pousse à poursuivre le combat, et vous ignorez les blessures les plus futiles.*

**Quotidien** \* martial, persistant

**Action simple** Personnelle

**Effets** : vous gagnez une résistance 10 contre tous les dégâts tant que ce pouvoir persiste.

## Bouclier armé

Garde du corps Attaque 20

*Vous faites tourner votre hache entre vos alliés et vos adversaires, protégeant les premiers et blessant les seconds.*

**Quotidien** \* arme, guérison, martial

**Action simple** Proximité explosion 1

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

**Attaque** : Constitution contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Choisissez un allié adjacent. Il gagne un bonus de pouvoir de +5 sur toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. S'il est en péril, il peut dépenser une récupération en une action libre.

**Echec** : demi-dégâts, pas d'autres effets.

**Maintien (mouvement)** : le bonus persiste. Vous ne pouvez pas maintenir l'effet si vous n'êtes plus adjacent à la créature choisie.

## Maître des chaînes

*"Je vous ai ramené le prisonnier. Je garde les chaînes. C'est mon arme."*

**Prérequis** : classe de guerrier, maniement de la chaîne cloutée.

Vous maniez la chaîne cloutée comme personne. Vous savez très bien vous saisir d'adversaires. Vous avez une sinistre réputation d'esclavagiste et de mercenaire sans cœur.

### Aptitudes de maître des chaînes

**Maîtrise de la chaîne (niveau 11)** : quand vous utilisez un point d'action, et que vous utilisez cette action pour attaquer avec votre chaîne cloutée, vous utilisez votre modificateur de Dextérité comme valeur d'allonge pour cette attaque.

**Science de l'immobilisation (niveau 11)** : quand vous utilisez votre chaîne cloutée pour un pouvoir qui ralentit ou hébète votre adversaire, vous lui imposez un malus de -2 sur ses jets de sauvegarde pour se débarrasser de cet effet.

**Signature (niveau 16)** : quand vous attaquez avec une chaîne cloutée non-magique, celle-ci se comporte comme une arme magique +1. Si vous maniez une chaîne cloutée magique, le bonus d'altération est augmenté de +1.

## Exploits de maître des chaînes

### Chaîne hypnotique

Maître des chaînes

Attaque 11

*Vous faites tourner votre chaîne au-dessus de votre tête, hypnotisant votre cible de terreur.*

**Rencontre** \* arme, martial, psychique, terreur

**Action simple**      Proximité décharge 3

**Cible** : tous les ennemis dans la zone

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

**Attaque** : Charisme contre Volonté

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

### Chaîne du relèvement

Maître des chaînes

Utilitaire 12

*Vous attachez votre chaîne à un pilier, et vous relevez en tournant.*

**Rencontre** \* martial

**Interruption immédiate**      Personnelle

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

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

**Effets** : vous ne tombez pas au sol, et vous pouvez vous décaler de deux cases.

### Technique de la main de fer

Maître des chaînes

Attaque 20

*Vous emprisonnez votre adversaire dans une prison de chaînes.*

**Quotidien** \* arme, martial

**Action simple**      Corps à corps arme

**Cible** : une créature

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

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts. La cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Maintien (mineure)** : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant (sauvegarde annule). Vous devez rester à moins de 2 cases de la cible. Vous ne pouvez plus maintenir l'effet si la cible se sauvegarde.

**Echec** : demi-dégâts, la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Mercenaire écarlate

*"Ce sang qui me couvre n'est pas le mien"*

**Prérequis** : classe de guerrier.

Vous êtes un mercenaire, un dur, un qui n'hésite pas à se salir dans le sang de vos ennemis. Sur le champ de bataille, vous honorez toujours vos contrats.

### Aptitudes de mercenaire écarlate

**Action écarlate (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, et que vous utilisez cette action pour effectuer une attaque, effectuez avant cette attaque une attaque de base au corps à corps contre toutes les créatures adjacentes en péril.

**Lame trempée (niveau 11)** : quand vous amenez un ennemi à 0 points de vie ou moins, la prochaine attaque que vous réussissez avant la fin de votre prochain tour de jeu inflige des dégâts continus égaux à votre modificateur de Constitution (sauvegarde annule).

**Armure trempée (niveau 16)** : tant que vous êtes en péril, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA, et vous ajoutez votre modificateur de Constitution à votre valeur de récupération.

## Exploits de mercenaire écarlate

### Saut brutal

Mercenaire écarlate Attaque 11

*Vous bondissez en avant pour fondre sur votre adversaire.*

**Rencontre** \* arme, martial

**Action simple**      Corps à corps arme

**Spécial** : utilisez ce pouvoir à l'issu d'une charge au lieu d'une attaque de base au corps à corps. Ignorez le terrain difficile pour cette charge

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts, vous poussez la cible d'une case, et la cible tombe au sol.

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

## Parade du mercenaire

Mercenaire écarlate

Utilitaire 12

*Vous parrez les attaques et les flèches avec une aisance impitoyable.*

**Quotidien \* martial, persistant**

**Action simple    Personnelle**

**Effets :** tant que ce pouvoir persiste, vous pouvez dépenser à chacun de vos tours de jeu une action mineure pour faire une attaque de Constitution, modifiée par votre bonus de maniement d'arme et le bonus d'altération de l'arme que vous portez. Ce score remplace votre CA s'il est plus élevé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

## Faucheur écarlate

Mercenaire écarlate

Attaque 20

*Votre arme effectue un tourbillon sanglant qui ne laisse que des cadavres derrière elle.*

**Quotidien \* arme, martial**

**Action simple    Proximité explosion 1**

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

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :**  $3[A]$  + modificateur de Force dégâts, et la cible subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Effectuez une attaque secondaire en une réaction immédiate chaque fois qu'une créature tombe à 0 points de vie ou moins à cause de l'attaque principale (et ce, même si c'est à cause des dégâts continus).

**Cible secondaire :** une créature adjacente

**Attaque secondaire :** Force contre CA

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

**Echec :** demi-dégâts, 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Si la cible meurt à cause de ces dégâts, n'effectuez pas d'attaque secondaire.

# Voies parangoniques de maître de guerre

## Champion honorable

*"J'ai appris les armes auprès des meilleurs. Laissez-moi vous mener à la victoire".*

**Prérequis :** classe de maître de guerre

Vous avez appris l'art de la guerre dans les meilleures académies. Vous brandissez votre honneur telle une bannière pour aviver la flamme de vos compagnons.

### Aptitudes de champion honorable

**Action honorable (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, vous ajoutez votre modificateur de Constitution à la CA jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Lame noble (niveau 11) :** rien ne vous fera reculer. Vous gagnez un bonus égal au bonus de maniement de votre arme sur toutes vos défenses contre les effets d'illusion, de charme et de terreur. Si vous maniez une lame lourde magique, vous pouvez ajouter à ce bonus par le bonus d'altération de l'arme.

**Il n'y aura pas d'échec (niveau 16) :** quand vous ratez un jet d'attaque, et que vous attaquez de nouveau la même créature avant la fin votre prochain tour de jeu, vous pouvez dépenser 1d10 points de vie pour gagner un bonus sur ce jet d'attaque égal à votre modificateur de Constitution. Vous ne pouvez bénéficier de cet avantage qu'une fois par rencontre.

### Exploits de champion honorable

## **Domination du champ de bataille** Champion honorable Attaque 11

*De votre taille imposante vous dominez le champ de bataille.*

**Rencontre \* arme, martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Constitution dégâts et vous poussez la cible d'une case.

**Effets :** choisissez un allié à moins de 10 cases. Vous pouvez aider cet allié (voir le paragraphe aider quelqu'un).

## **Mobilité lourde** Champion honorable Utilitaire 12

*Ce n'est pas l'armure lourde qui gênera vos mouvements.*

**Quotidien \* martial, persistant**

**Action mineure** personnelle

**Effets :** vous ignorez le malus à la VD dû à l'armure. De plus, vous ajoutez votre modificateur d'Intelligence à votre CA contre les attaques d'opportunité. Enfin, vous pouvez vous décaler de une case chaque fois que vous réussissez une attaque d'opportunité.

## **Honneur ancestral** Champion honorable Attaque 20

*Vous perpétuez la tradition de votre académie, et votre honneur est un point de ralliement pour tous vos alliés.*

**Quotidien \* arme, guérison, martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** un ennemi

**Attaque :** Force contre CA

**Réussite :** 3[A] + modificateur de Force. Vous et tous vos alliés à moins de 3 cases regagnez un nombre de points de vie égal à 10 + votre modificateur de Charisme. De plus, vous et les alliés à moins de 3 cases pouvez refaire un nouveau jet de sauvegarde pour annuler n'importe quel état ou dégâts continus provoqués par un effet de charme ou de terreur.

## Général déchu

*"Mes compagnons morts aux combat m'accompagnent."*

**Prérequis :** classe de maître de guerre

Vous étiez un excellent général, mais vous êtes fatigué des morts perpétuelles qui vous entourent. Vous gardez en vous l'étincelle de tous ceux que vous aimiez et que vous avez vu mourir. Les fantômes de vos compagnons morts à la guerre vous accompagnent et vous aident. Un jour, vous deviendrez l'un d'eux.

### Aptitudes de général déchu

**Action déchue (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action, tous vos ennemis adjacents subissent des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur de Constitution.

**Vengeance déchue (niveau 11) :** quand un allié à moins de 5 cases tombe à 0 points de vie ou moins, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Ce bonus est cumulatif. Si un allié meurt à moins de 10 cases de vous, vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts jusqu'à la fin de

la rencontre (ce bonus est cumulatif avec le bonus précédent, mais pas avec lui-même).

**Présence déchu (niveau 16)** : votre seule présence sur le champ de bataille terrifie vos ennemis. Quand vous réussissez un coup critique, tous les ennemis adjacents subissent des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur de Constitution et des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Charisme. Les dégâts psychiques sont un effet de terreur.

## Sorts de général déchu

### Allié spectral

Général déchu Attaque 11

*Un fantôme accompagne votre bras, lui donnant force et rapidité. Ce fantôme aide également vos alliés.*

**Rencontre** \* arcanique, arme, nécrotique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts nécrotiques. Un allié situé à moins de 5 cases gagne un bonus égal à votre modificateur de Charisme sur son prochain jet d'attaque. Ce bonus doit être utilisé avant la fin de votre prochain tour de jeu, sans quoi il est perdu.

### Invocation spectrale

Général déchu Utilitaire 12

*Vous vous laissez posséder par un fantôme le temps d'un combat.*

**Quotidien** \* arcanique, persistant, psychique

**Action simple** personnelle

**Effets** : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau + votre modificateur de Constitution. Tant que ce pouvoir dure, vous pouvez attaquer normalement les créatures immatérielles.

Si vous ratez une attaque alors que ce pouvoir dure, la cible subit tout de même un nombre de dégâts psychiques égal à votre modificateur de Charisme.

Si vous réussissez un coup critique alors que ce pouvoir persiste, votre total de point de vie temporaires gagnés grâce à ce pouvoir redevient égal à votre niveau + votre modificateur de Constitution.

### Gloire des morts

Général déchu Attaque 20

*Vous appelez vos anciens alliés pour vous soutenir au combat.*

**Quotidien** \* arcanique, arme, nécrotique

**Action simple** Proximité explosion 1

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

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts nécrotiques, et tous vos alliés dans l'explosion peuvent effectuer une attaque de base au corps à corps. Cette attaque inflige des dégâts nécrotiques.

**Echec** : demi-dégâts, pas d'attaque supplémentaire.

### Seigneur d'acier

*"Venez camarades ! Suivez-moi, je vous guiderai vers la victoire!"*

**Prérequis** : classe de maître de guerre

Vous êtes un seigneur d'acier, un général mercenaire indépendant. Vous inspirez à vos camarades gloire, force et victoire. Et gare à ceux qui croisent vos troupes.

### Aptitudes de seigneur d'acier

**Action d'acier (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action, et que vous utilisez l'action supplémentaire pour attaquer avec un pouvoir ayant le mot-clé arme, vous augmentez de 1[A] les dégâts de l'arme.

**Marque de la haine (niveau 11)** : quand vous ou un allié adjacent êtes marqué à la suite d'une attaque ou d'un pouvoir, vous marquez également la créature qui a effectué l'attaque, et ce, tant que vous ou l'allié ciblé êtes marqué.

**Coup terrifiant (niveau 16)** : chaque fois que vous infligez un coup critique avec une arme, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts psychiques au lieu des dégâts normaux de l'arme. L'attaque acquiert les mots-clés psychique et terreur.

## Exploits de seigneur d'acier

### Zèle d'acier

Seigneur d'acier Attaque 11

*Vous donnez un coup puissant, et tous vos alliés se ruent sur la cible.*

**Rencontre** \* arme, martial

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

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vos alliés à moins de 6 cases peuvent se décaler d'une case vers la cible. Si à la suite de ce déplacement ils se retrouvent adjacents à la cible, ils peuvent effectuer gratuitement une attaque de base au corps à corps.

### Assurance inébranlable

Seigneur d'acier

Utilitaire 12

*Votre confiance en vous ne saurait être remise en cause.*

**Quotidien** \* martial, persistant

**Action simple**      **Personnelle**

**Effets** : vous gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau contre les dégâts psychiques. Doublez cette résistance contre toutes les attaques portant le mot-clé terreur.

De plus, vous réduisez de une case tous les déplacements forcés.

### Acier terrifiant

Seigneur d'acier Attaque 20

*Votre maîtrise des armes vous entoure d'une aura de terreur.*

**Quotidien** \* arme, martial, psychique, terreur

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

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et effectuez une attaque secondaire.

**Proximité** explosion 1

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

**Attaque secondaire** : Charisme contre Volonté

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

**Echec** : demi-dégâts, pas d'attaque secondaire.

# Voies parangoniques de rôdeur

## Lame serpent

*"Regarde bien cette lame. Ainsi, tu ne verras pas l'autre."*

**Prérequis** : classe de rôdeur

Vous avez étudié les serpents, et vous basez vos attaques sur les leurs. Vous avez un style de combat tout en souplesse et en feintes, frappant successivement avec vos deux lames.

### Aptitudes de lame serpent

**Action venimeuse (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action, si vous effectuez une attaque grâce à l'action supplémentaire, tous les dégâts effectués par cette attaque sont des dégâts de poison (ceci remplace éventuellement les mots-clés normalement associés).

**Résistance au poison (niveau 11)** : vous gagnez une résistance contre le poison égal à 5 + la moitié de votre niveau.

**Sang venimeux (niveau 16)** : votre sang devient venimeux. Toute créature qui réussit un coup critique contre vous subit 5 + votre modificateur de Constitution dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

### Evocations de lame serpent

#### **Feinte du serpent** Lame serpent Attaque 11

*La lame la plus petite n'est pas toujours la moins dangereuse.*

**Rencontre** \* arme, charme, primal, psychique

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Spécial** : vous devez porter deux armes

**Attaque** : Charisme contre Volonté (arme principale), Dextérité contre CA (arme secondaire)

**Réussite** : 1[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques (arme principale), 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts (arme secondaire).

#### **Ecailles du serpent**

Lame-serpent Utilitaire 12

*Votre peau est aussi résistante que l'écaille des plus grands serpents.*

**Quotidien** \* primal

**Action mineure** Personnelle

**Effets** : Vous ajoutez votre modificateur de Constitution à votre CA jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

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

#### **Morsure du serpent**

Lame-serpent Attaque 20

*Vos armes sont comme des serpents qui viennent mordre vos ennemis.*

**Quotidien** \* arme, poison, primal

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Condition** : vous devez porter deux armes

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

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Sagesse dégâts de poison (chaque attaque), et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Si les deux attaques portent, la cible est également affaiblie tant que la cible est ralentie.

## Maître traqueur

*"J'ai croisé ces gobelins à une lieue d'ici. Ne vous inquiétez pas, ils ne sont plus une menace."*

**Prérequis** : classe de rôdeur, formé en Exploration.

Vous protégez votre communauté des invasions extérieures. Vous parcourez les étendues sauvages à la recherche de toute trace d'ennemis, pour les empêcher d'approcher. Vos missions sont nombreuses, et toujours des plus dangereuses.

### Aptitudes de maître traqueur

**Détermination du traqueur (niveau 11)** : contre tout monstre solo ou d'élite que vous rencontrez, et que vous avez déjà rencontré auparavant, vous gagnez un bonus de +1 au jet d'attaque et de dégâts. Ce bonus est en fait égal au nombre de rencontre où ce monstre et vous-même n'avez pas pu vous départager. Ce bonus ne peut s'appliquer qu'à une seule créature. Tant qu'elle n'est pas tuée, vous ne gagnez pas d'autres bonus de ce type. Une fois que vous avez tué cette créature, vous pouvez en choisir une nouvelle (le bonus est "réinitialisé" à +0).

**Fortification (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action, vous gagnez un bonus de +5 sur vos Défenses contre tout effet de charme, psychique, ou de terreur, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Traque multiple (niveau 16) :** vous pouvez appliquer le bonus de détermination du traqueur contre un nombre de monstres solos ou d'élite égal à votre modificateur d'Intelligence.

## Exploits de maître traqueur

### Où fuis-tu ?

Maître traqueur Attaque 11

*D'un coup dans les jambes, vous empêchez vos adversaires de fuir.*

**Rencontre \* arme, martial**

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible :** une créature

**Attaque :** Force contre Vigueur

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

### Détermination du chasseur

Maître traqueur

Utilitaire 12

*Rien ne vous arrêtera pour atteindre votre ennemi.*

**Rencontre \* martial**

**Action mineure** Distance 10

**Cible :** une créature

**Effets :** vous marquez la cible. Vous ignorez le terrain difficile tant que vous vous déplacez en direction de la cible. Ce pouvoir dure jusqu'à ce que vous attaquiez une autre créature que la cible.

### Frappe calculée

Maître traqueur Attaque 20

*Vous attendez le moment propice pour attaquer, et votre arme s'abat avec une précision redoutable.*

**Quotidien \* arme, martial**

**Interruption immédiate** Corps à corps arme

**Déclencheur :** une créature adjacente entre dans une case qui n'est pas adjacente

**Cible :** la créature

**Attaque :** Force +4 contre CA

**Réussite :** 4[A] + modificateur de Force dégâts. La cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, puis hébétée (sauvegarde annule).

## Prédateur nocturne

*"C'est sous la lumière de la lune que les vrais prédateurs se révèlent."*

**Prérequis :** classe de rôdeur

Vous êtes un prédateur de la nuit, un terrible chasseur. Les loups-garous et les autres créatures de la nuit vous inspirent et un jour, vous deviendrez l'un d'eux.

### Aptitudes de prédateur nocturne

**Action du clair de lune (niveau 11) :** quand vous dépensez un point d'action, vous gagnez également une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Cette résistance est annulée si vous êtes touché par une arme en argent.

**Prédateur nocturne (niveau 11) :** vous gagnez la vision nocturne si vous ne l'aviez pas déjà. De plus, quand vous utilisez votre aptitude de traque dans un milieu faiblement ou non éclairé, lancez un dé de dégât de traque supplémentaire, et ignorez le résultat le plus faible.

**Au cœur de la meute (niveau 16) :** une fois par rencontre, quand un adversaire vous marque, l'adversaire marque un allié adjacent (à vous ou à lui) de votre choix à votre place. Utiliser ce pouvoir est une réaction.

### Exploits de prédateur nocturne

#### Hurler à la lune

Prédateur nocturne Attaque 11

*Vous poussez un hurlement strident, qui effraie vos adversaires, puis vous profitez de ce moment de faiblesse pour attaquer.*

**Rencontre \* martial, terreur, tonnerre**

**Action simple** Proximité explosion 3

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

**Attaque :** Charisme contre Volonté

**Réussite :** 1d10 + modificateur de Charisme dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

**Cible secondaire :** n'importe quelle créature touchée par l'attaque principale

**Spécial :** vous pouvez vous décaler de deux cases avant cette attaque

**Attaque secondaire :** Force contre CA

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

## Pourchasser sa proie

Prédateur nocturne

Utilitaire 12

*Une proie se replie, mais vous n'allez pas la laisser s'enfuir.*

**Quotidien \* martial**

**Réaction immédiate**      **Personnelle**

**Déclencheur** : une créature adjacente se déplace

**Effets** : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre VD. Vous devez terminer votre déplacement le plus près possible de la créature qui a déclenché le pouvoir.

## Lames des lunes jumelles

Prédateur nocturne

Attaque 20

*Vos deux lames attaquent votre ennemi, reflétant la lumière de la lune dans son regard pour l'aveugler, avant de lui donner un coup particulièrement puissant.*

**Quotidien \* arme, martial**

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

**Condition** : vous devez porter deux armes. Il doit y avoir une source de lumière à moins de 5 cases, ou la lumière du soleil, de la lune, ou toute autre source de lumière de puissance similaire

**Cible** : une créature

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

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

**Cible secondaire** : la cible principale

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

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

## Tranche-vif

*"Je frappe vite et fort, avant même que l'ennemi ne sache que je suis là"*

**Prérequis** : classe de rôdeur.

Votre entraînement, votre rapidité et votre précipitation, font de vous un puissant combattant, habitué à frapper le premier, et à tuer.

### Aptitudes de tranche-vif

**Action précipitée (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, vous augmentez votre score d'initiative d'un nombre égal à votre modificateur de Sagesse.

**Perception de combat (niveau 11)** : chaque fois que vous amenez un ennemi à 0 points de vie, ou que vous

réussissez un coup critique, votre score d'initiative augmente de +1.

**Bénédiction de la précipitation (niveau 16)** : vous gagnez un bonus de +5 sur vos jets de sauvegarde contre les conditions immobilisé et ralenti.

### Exploits de tranche-vif

## Droit au coeur

Tranche-vif Attaque 11

*Votre première attaque vole droit dans le cœur de votre cible.*

**Rencontre \* arme, martial**

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

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts. La cible tombe au sol et est affaiblie (sauvegarde annule).

## Ceil aguerrri

Tranche-vif Utilitaire 12

*Vous avez l'œil pour percevoir les faibles et les forts. Et ils ne seront jamais assez loin pour vous échapper.*

**Quotidien \* martial**

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

**Effets** : vous apprenez quelle est la créature de plus haut niveau, et quelle est la créature de plus faible niveau, dans une explosion de 20 cases. Vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse, seulement si vous vous rapprochez de l'une ou de l'autre de ces créatures.

## Premier choc

Tranche-vif Attaque 20

*Votre première attaque doit être la dernière.*

**Quotidien \* arme, martial**

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

**Cible** : une créature

**Attaque** : Force contre CA (corps à corps) ou Dextérité contre CA (distance)

**Réussite** : 4[A] + modificateur de Force (corps à corps) ou de Dextérité (distance) dégâts. Si aucun allié n'a encore agi depuis le début de la rencontre, les dégâts d'arme passent à 6[A].

# Voies parangoniques de voleur

## Emissaire du crime

"J'ai été invité à la soirée du baron. Dois-je encore te rappeler le nom de notre cible ?"

**Prérequis** : classe de voleur.

Vous êtes un des membres éminent des milieux mafieux et criminels. Vous êtes infiltré aussi bien dans les milieux les plus nobles que dans la pègre et le marché noir. Vos armes sont la tromperie, la dague et le poison.

## Aptitudes d'émissaire du crime

**Contacts criminels (niveau 11)** : vous pouvez diminuer de moitié les jets de Sens de la rue ou Diplomatie pour glaner des renseignements, tant que vous connaissez une organisation criminelle locale, d'attitude envers vous différente d'hostile. Vous gagnez un bonus de +2 sur ces jets de compétences si l'information est relative au milieu criminel ou de la noblesse. Ce bonus passe à +5 au niveau 16.

**Soutien de la ligue (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action, vous pouvez effectuer une attaque sournoise, même si vous avez déjà effectué une attaque sournoise durant ce round.

**Détection de scrutation (niveau 16)** : dès que vous êtes ciblé par un effet d'observation à distance, effectuez un jet de Perception (Difficulté égale au niveau de l'effet +10). Si vous réussissez, vous détectez automatiquement l'effet. Le MJ devrait effectuer ce jet en secret.

## Exploits d'émissaire du crime

### Emissaire de la trahison

Emissaire du crime

Attaque 11

*Vous êtes autant un diplomate qu'un assassin, et vous êtes capable d'endosser un rôle au profit d'un autre avec une stupéfiante rapidité.*

**Rencontre** \* arme, martial, poison

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

**Spécial** : si vous n'avez pas d'arme dégainée avant l'utilisation de ce pouvoir, vous gagnez un avantage de combat contre votre cible.

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts, et la cible subit 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

### Chance du vaurien

Emissaire du crime

Utilitaire 12

*Vous êtes particulièrement convaincant quand vous tentez une feinte.*

**Rencontre** \* martial

**Action mineure**      **Personnelle**

**Effets** : effectuez un test de Bluff pour effectuer une feinte. Cette tentative est gratuite, et ne compte pas dans le nombre de tentative de feinte que vous êtes capable de faire chaque rencontre.

### Emissaire de l'infamie

Emissaire du crime

Attaque 20

*Votre nom est tristement célèbre, et votre seule présence suffit à faire défaillir vos adversaires.*

**Quotidien** \* martial, psychique, terreur

**Action simple**      **Distance** 10

**Cible** : une créature

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : 4d10 + modificateur de Charisme dégâts psychiques.

**Effets** : la cible considère toutes les cases entre elle et vous comme du terrain difficile, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

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

## Empoisonneur

*"Regarde-moi, maudit prêtre. Regarde-moi avant de mourir, que tu saches qui as glissé le poison dans ton verre."*

**Prérequis** : classe de voleur.

Vous êtes un assassin et un espion surdoué. Vos armes sont vos charmes naturels, mais aussi le poison et la trahison. Vous manipulez les cours des plus grands royaumes, à vos propres fins ou à celles d'un pouvoir plus important encore.

### Aptitudes d'empoisonneur

**Griffes du courtisan (niveau 11)**: vous pouvez décider au moment d'effectuer une attaque sournoise que les dégâts supplémentaires sont des dégâts de poison.

**Réflexes du serpent (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action, vous gagnez un bonus de +1 en Réflexes et à la VD jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. De plus, rejouez immédiatement un jet de sauvegarde contre les conditions immobilisé, ralenti, ou les dégâts de poison continus qui vous affectent.

**Résistance au poison (niveau 16)** : vous gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme contre les dégâts de poison.

### Sorts d'empoisonneur

#### Dague serpent

Empoisonneur Attaque 11

*Votre arme se déplace avec la rapidité et la souplesse du serpent, et frappe ceux qui ne s'y attendent pas.*

**Rencontre** \* arme, martial, poison

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts de poison. La cible est ralentie et subit 5 dégâts de poison supplémentaires dès qu'elle se déplace volontairement (sauvegarde annule les deux).

#### Venin sanguinaire

Empoisonneur Utilitaire 12

*Le sang de vos adversaires qui couvre votre arme se transforme en puissant poison.*

**Quotidien** \* martial, poison

**Réaction immédiate** Personnelle

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

**Effets** : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, tous les dégâts d'arme que vous infligez deviennent des dégâts de poison.

De plus, vous ajoutez votre modificateur de Charisme aux dégâts de poison infligés à toutes les créatures en péril.

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

#### Séduction ophidienne

Empoisonneur

Attaque 20

*Vous vous déplacez avec souplesse, et vos adversaires ne peuvent que vous regarder.*

**Quotidien** \* charme, martial, poison, psychique

**Action de mouvement** Proximité explosion 10

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

**Attaque** : Charisme contre Volonté

**Réussite** : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Effets** : vous pouvez vous déplacer à hauteur de votre VD + votre modificateur de Charisme sans déclencher d'attaque d'opportunité. Effectuez une attaque secondaire chaque fois que vous passez dans une case adjacente à une créature hébétée.

**Cible secondaire** : une créature hébétée

**Attaque secondaire** : Dextérité contre CA.

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

# Autres voies parangoniques

## Chasseur d'os

"Ton cadavre m'intéresse."

**Prérequis** : classe de rôdeur ou de voleur, formé en Soins et dans au moins une des trois compétences suivantes: Arcanes, Histoire ou Religion.

Vous êtes un chasseur d'os. Votre travail est peu reluisant, certes, mais il paye bien : vous ramenez des cadavres à tous ceux qui ont besoin de cadavres frais. Evidemment, ils préfèrent les choses avec 7 bras, 4 têtes, des ailes, et qui crache du feu, mais bon, vous vous débrouillez comme vous pouvez. Vous savez que certains de vos collègues s'abaissent à l'assassinat, mais ce n'est pas le genre de la maison. Du moins, pas toujours.

### Aptitudes de chasseur d'os

**Action du chasseur d'os (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action pour gagner une action supplémentaire, et que vous utilisez cette action pour effectuer une attaque d'arme, ajoutez 1[A] aux dégâts infligés, ou 2[A] contre les morts-vivants. Ceci ne s'applique qu'à la première attaque que vous effectuez, et pas aux attaques secondaires, ou provenant d'une deuxième arme.

**Résistance du chasseur d'os (niveau 11)** : vous gagnez une résistance égale à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Constitution contre les dégâts nécrotiques.

**Masque du chasseur d'os (niveau 16)** : chaque fois que vous amenez un ennemi à 0 points de vie ou moins, vous gagnez des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme.

## Exploits de chasseur d'os

### Préservation

Chasseur d'os Attaque 11

*Vous savez comment faire en sorte pour que vos ennemis ne saignent pas trop.*

**Rencontre** \* arme, martial

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

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre CA

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est en péril, elle n'est plus considérée comme étant en péril pour tous les avantages qui en découlaient autrement (sauvegarde annule). Elle continue d'en subir toutes les conséquences (comme des bonus à l'attaque éventuels pour les alliés, etc).

### Reconstitution

Chasseur d'os Utilitaire 12

*Vous savez remettre en état les cadavres de vos alliés.*

**Quotidien** \* guérison, martial

**Réaction immédiate** Corps à corps contact

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

**Effets** : vous vous décalez sur la case libre adjacente à l'allié la plus proche de vous. La cible récupère des points de vie comme si elle venait de dépenser une récupération. Ajoutez votre modificateur de Constitution aux points de vie soignés.

### Droit au cœur

Chasseur d'os Attaque 20

*Vous connaissez parfaitement l'anatomie pour pouvoir placer un coup en plein cœur.*

**Quotidien** \* arme, martial

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

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Vigueur

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Dextérité dégâts. La cible est affaiblie et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

**Echec** : demi-dégâts, la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

## Chasseur de primes

*"Attendez deux jours, et je le retrouverai."*

**Prérequis** : classe de rôdeur ou de voleur.

Vous êtes un chasseur de primes. Vous traquez les gens pour les rendre à la justice. Parfois, vous avez votre propre opinion de la justice, et il vous arrive un peu de ... dériver... Certains appellent ça la vengeance, mais pour vous, c'est la seule justice possible.

### Aptitudes de chasseur de primes

**Je te rattraperai (niveau 11)** : quand vous dépensez un point d'action, choisissez une créature à moins de 10 cases. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous ignorez les terrains difficiles pour vous rapprocher de cette créature. Ceci vient en plus de votre action supplémentaire.

**Maître de l'immobilisation (niveau 11)** : tout ennemi adjacent subit un malus égal à la moitié de votre modificateur de Dextérité sur ses jets de sauvegarde pour retirer les conditions ralenti ou immobilisé.

**Reste là ! (niveau 16)** : quand vous réussissez un coup critique sur un jet d'attaque au corps à corps, la cible traite toutes les cases comme du terrain difficile, et ce, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Si le pouvoir que vous avez utilisé devait la ralentir, elle est immobilisée.

### Exploits de chasseur de primes

#### Coup de menottes

Chasseur de primes

Attaque 11

*Vous prenez le bras de votre adversaire, et le coincez pour qu'il ne puisse plus bouger.*

**Rencontre** \* arme, martial

**Action simple** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Attaque** : Dextérité contre Réflexes

**Réussite** : 2[A] + modificateur de Force dégâts. La cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Maintien (mouvement)** : la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous ne pouvez pas maintenir ce pouvoir vous n'êtes pas à portée d'allonge.

## Blocage douloureux

Chasseur de primes

Utilitaire 12

*Vous maintenez votre prise assez fort pour blesser vos adversaires.*

**Quotidien** \* arme, martial

**Action mineure** Personnelle

**Effets** : chaque ennemi ralenti ou immobilisé et qui est à portée d'allonge subit 5 + modificateur de Force dégâts continus (sauvegarde annule). Ces dégâts continus cessent dès que la créature n'est plus ralentie ou immobilisée.

## Justice vengeresse

Chasseur de primes

Attaque 20

*Vous êtes l'incarnation de la justice, et vous châtiez ceux qui le méritent.*

**Quotidien** \* arme, martial

**Interruption immédiate** Corps à corps arme

**Cible** : une créature

**Déclencheur** : une créature attaque un de vos alliés ou vous-même

**Attaque** : Force contre CA

**Réussite** : 3[A] + modificateur de Force dégâts. La cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la créature attaquée par la cible lui conférerait un avantage de combat, les dégâts d'arme passent à 4[A]. Si elle était sans défense, les dégâts d'arme passent à 6[A].

## Danseur d'acier

*"Un pas à gauche et un pas à droite, tu armes ton coup et tu frappes. C'est une danse d'acier et de lames que je maîtrise, une des plus mortelles."*

**Prérequis** : classe de guerrier ou de voleur, maniement de l'épée longue.

Vous avez appris le style de combat de la danse d'acier. Vos mouvements sont une véritable danse d'acier et de lames, emprisonnant votre cible dans un tissu mortel.

### Aptitudes de danseur d'acier

**Danse acérée (niveau 11)** : quand vous utilisez un point d'action, et que vous effectuez une attaque à l'épée longue grâce à l'action supplémentaire, vous pouvez effectuer une attaque de base supplémentaire contre n'importe quel ennemi adjacent.

**Finesse de l'épée longue (niveau 11)** : une fois par round, quand vous effectuez une attaque basée sur la Force avec une épée longue, vous pouvez remplacer la Force par la Dextérité.

**Signature (niveau 16) :** quand vous attaquez avec une épée longue non-magique, celle-ci se comporte comme une arme magique +1. Si vous maniez une épée longue magique, le bonus d'altération est augmenté de +1.

## Exploits de danseur d'acier

### Danse hypnotique Danseur d'acier Attaque 11

*Vous effectuez quelques mouvements de votre arme, et vous captez l'attention de votre adversaire, avant de le frapper en plein cœur.*

**Rencontre \* arme, charme, martial, psychique**

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

**Cible :** une créature

**Attaque :** Charisme contre Volonté

**Réussite :** 2[A] + modificateur de Charisme dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

**Echec :** demi-dégâts, la cible n'est pas hébétée.

### Maîtrise des lames Danseur d'acier Utilitaire 12

*Un pas à droite, un pas à gauche, et votre adversaire ne sait plus où donner de la tête.*

**Quotidien \* martial**

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

**Effets :** vous vous décalez de trois cases. Choisissez une créature adjacente au début ou à la fin de votre déplacement. Vous gagnez un camouflage et un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

### Frappe acrobatique Danseur d'acier Attaque 20

*Vous parcourez le champ de bataille, les lames tourbillonnent autour de vous pour frapper tous vos adversaires.*

**Quotidien \* arme, martial**

**Action simple**      **Proximité explosion 3**

**Cible :** chaque ennemi dans la zone

**Attaque :** Dextérité contre CA

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

**Effets :** vous pouvez vous décaler jusqu'à n'importe quelle case située non occupée dans l'explosion.

**Echec :** demi-dégâts.