

❑

❑

❑

❑

❑

**Compétence** : Athlétisme, Influence.

**Équipement** : arme lourde à deux mains (1d10), armure lourde (+10 PV), symbole sacré (d10)

OU : arme lourde à une main (1d8), bouclier (+5 PV), armure lourde (+10 PV), symbole sacré (d10)

DIVIN

MARTIAL

**Compétence** : Influence.

**Équipement** : arme lourde à une main (d8), bouclier (+5 PV), armure légère (+5 PV)

OU : arme lourde à une main (d8), arme légère à distance (d6), armure légère (+5 PV)

MAITRE  
**DE GUERRE**

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

**M4 -** Batronoban, Olivier Fanton, Roland Scaron - 2012

Pouvoirs héroïques (niv.1)

**Lame fraternelle** (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l’arme, et un allié au contact bénéficie d’un bonus de +2 en défense jusqu’à son prochain tour de jeu.

**Lumière divine** (limité). Contact. Vigueur contre Réflexes. Réussite : dégâts de l’arme, et aveuglement (effet continu).

**Sanction du juste** (unique). Distance. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole (plus un dé contre une créature de l’Ombre). Effet : un allié à portée de vue récupère 10 + sa Vigueur points de vie.

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

**Vengeance** (limité). Réaction à une défense au contact ratée. Distance. Effet : votre attaquant subit la moitié des dégâts qu’il vous a infligés.

**Purification** (unique). Contact. Volonté contre Réflexes. Réussite : dégâts du symbole, et la cible ne peut plus utiliser de pouvoirs de l’Ombre (effet continu). Échec : demi-dégâts.

Pouvoir épique (niv.21)

**Pacification** (unique). Zone au contact. Volonté contre Volonté. Réussite : dégâts du symbole, et malus de –10 à toutes les attaques (effet continu). Échec : jusqu’à votre prochain tour, malus de –10 à toutes les attaques.

❑

❑

❑

❑

❑

Pouvoirs héroïques (niv.1)

**Attaque tactique** (libre). Contact. Vigueur contre Vigueur. Réussite : dégâts de l’arme, et un allié à portée de voix bénéficie d’un bonus de +2 sur sa prochaine attaque.

**Inspiration** (limité). Réaction à une attaque réussie. Effet : un allié gagne un point d’Éclat. (Ce pouvoir ne fonctionne pas hors d’un combat réel, ne rêvez pas !)

**Défi du maître d’armes** (unique). Action mineure. Effet : jusqu’à votre prochain tour, vous gagnez un point d’Éclat chaque fois qu’un ennemi vous attaque et vos alliés au contact bénéficient d’un bonus de +5 en défense.

Pouvoirs parangoniques (niv.11)

**Ralliement** (limité). Action mineure. Effet : vous et vos alliés à portée de voix effectuez un jet de sauvegarde contre tous les effets continus qui vous affectent et bénéficiez d’un bonus de +2 en attaque lors de votre prochain tour.

**Stratège** (unique). Contact. Vigueur contre Volonté. Réussite : dégâts de l’arme plus un dé, et chaque joueur reçoit un point d’Éclat. Échec : le MJ reçoit un point de Vilenie.

Pouvoir épique (niv.21)

**L’Art de la Guerre** (unique). Effet : vous et chacun de vos alliés à portée de voix effectuez une attaque de base ; vous et chacun de vos alliés pouvez dépenser un point d’Éclat pour effectuer une deuxième attaque de base.

PALADIN