



le Scriptorium

présente :
une aide pour
système d20



DES GUERRIERS SPÉCIALISÉS



Image © Wizards of the Coast

DES GUERRIERS SPÉCIALISÉS

UNE AIDE POUR D&D 3.5, PAR ELVITH GENT
AVEC LA PARTICIPATION D'ÆGIS ET ORONARD AL VANIS

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que des manuels de base.

INTRODUCTION

De nombreux membres du Scriptorium ont remarqué le manque d'attractivité du guerrier. Cette classe, passé le niveau 12, n'a plus d'utilité en soi, et la plupart des joueurs optent à ce niveau du jeu pour une classe de prestige. L'aide de jeu suivante propose de nouveaux dons accessibles selon l'arme préférée du guerrier, afin de différencier un peu chacun de ces combattants d'exception. Que vous préfériez incarner un leste épéiste ou manier la hache avec brutalité, ces nouvelles règles vous le permettront.

Tous les dons suivants sont des dons supplémentaires qui rentrent dans la liste des dons pour guerrier. Chacun nécessite bien sûr l'utilisation de l'arme concernée.

Pour plus d'immersion dans l'aide de jeu, je propose l'utilisation de la règle des Arcanes Exhumées : les dons de familles d'armes. Elle accentue encore la différenciation entre un guerrier au fléau et un guerrier à la lance. Bien sûr, elle n'est pas indispensable. Si vous préférez ne pas l'utiliser, remplacez dans les conditions « Arme de prédilection (famille X) » par « Arme de prédilection (une des armes de la famille X) ».



NOUVEAUX DONs

Arbalètes

TIR PRÉCIS

En visant longuement, le personnage tire des carreaux inévitables.

Conditions. Arme de prédilection (arbalètes), guerrier de niveau 6.

Avantage. Dans le cadre d'une action simple, le personnage peut tirer un unique carreau avec un bonus de +2 à l'attaque.

ARBALÈTE PUISSANTE

Un tir du personnage est toujours ravageur car il sait tirer la quintessence de son arme.

Conditions. Spécialisation martiale (arbalètes), guerrier de niveau 10.

Avantage. Les dégâts de votre arme sont augmentés d'une catégorie. 1d8 devient 2d6 et 1d10 devient 2d8.

SCIENCE DU RECHARGEMENT

Le personnage est capable, en jonglant avec son arme, de la recharger d'une main.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (arbalètes), guerrier de niveau 14.

Avantage. Le personnage est capable de recharger toute arbalète d'une seule main. Il peut également recharger deux arbalètes en même temps, aussi vite que s'il en rechargeait une seule (mais dans ce cas, il a besoin de ses deux mains, une par arbalète). Par exemple, le personnage peut tenir une arbalète lourde dans chaque main et les recharger toutes les deux par une seule action complexe.

TIR TRAVERSANT

Les carreaux du personnages traversent plusieurs ennemis, tel un éclair.

Conditions. Spécialisation martiale supérieure (arbalètes), guerrier de niveau 18.

Avantage. Quand il utilise ce don, l'attaque du personnage devient une ligne d'effet avec une portée égale à la moitié du facteur de portée habituel de l'arme. Les créatures dans la zone d'effet peuvent tenter un jet de Réflexes (DD 10 + modificateur de Dex du personnage + ½ niveau du personnage) pour ne subir que la moitié des dégâts de l'attaque. Ces derniers correspondent aux dégâts que le personnage inflige d'habitude, mais ils passent toute RD éventuelle. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Tirs traversants égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.



Arcs

TIR EN CLOCHE

Le personnage peut tirer bien plus loin qu'un archer classique.

Conditions. Arme de prédilection (arcs), guerrier de niveau 6.

Avantage. Le malus subi pour chaque facteur de portée supplémentaire au-delà du premier entre le personnage et une cible passe de -2 à -1. De plus, la portée maximale de l'arc du personnage passe de 10 facteurs de portée à 15 facteurs de portée.

COUP D'ARC

Le personnage peut se servir efficacement de son arc au corps à corps.

Conditions. Spécialisation martiale (arcs), guerrier de niveau 10.

Avantage. Le personnage peut se servir de son arc comme d'un bâton. En échange, il ne peut pas l'utiliser en tant qu'arme à distance pendant un round. Cette décision peut être prise à volonté, par une action libre, mais une seule fois par round. L'arc ne devient que temporairement une arme de corps à corps et il ne peut acquérir de propriétés magiques de corps à corps. Les dons Arme de prédilection et Spécialisation martiale s'appliquent toujours.

FLÈCHE DÉSTABILISANTE

Le personnage peut désarmer ses ennemis d'un simple tir.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (arcs), guerrier de niveau 14.

Avantage. Le personnage gagne la possibilité de faire un désarmement à distance comme il le ferait au corps à corps. De plus, il bénéficie de l'avantage de tenir son arme à deux mains (soit +4 au test de désarmement). Ce bonus n'est pas cumulatif avec ceux offerts par Science du désarmement.

FLÈCHE BRÛLANTE

Le personnage peut, en se concentrant et en bandant son arc au maximum, propulser une flèche à une telle vitesse que les frottements de l'air sur son passage vont la chauffer et l'enflammer.

Conditions. Spécialisation martiale supérieure (arbalètes), guerrier de niveau 18.

Avantage. A chaque fois que le personnage tire une flèche, il peut choisir de convertir les dégâts infligés en dégâts de feu. Une telle flèche n'est donc pas sujette à une éventuelle RD, mais bien à la résistance au feu.



Armes d'hast

CONTRÔLE DE LA ZONE

Le personnage contrôle bien mieux l'espace qui l'entoure.

Conditions. Arme de prédilection (armes d'hast), guerrier de niveau 6.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +6 aux attaques d'opportunités contre un ennemi qui quitte une case contrôlée du personnage.

MAÎTRISE DE LA ZONE

Le personnage peut porter un coup circulaire qui emporte son ennemi et le laisse là où il le désire.

Conditions. Spécialisation martiale (armes d'hast), guerrier de niveau 10.

Avantage. Le personnage peut déplacer son ennemi lors d'une attaque d'opportunité. La cible doit réussir un jet de Force opposé à celui du personnage pour ne pas être déplacée de 1,50 mètre. Le personnage, lui, n'a pas à se déplacer. Cette attaque spéciale ne peut pas être utilisée hors du cadre d'une attaque d'opportunité. Si la cible est déplacée, elle doit en plus réussir un jet de Concentration (DD 10 + mod For + ½ niveau du personnage) pour ne pas perdre l'action qui a déclenché l'attaque d'opportunité.

TENIR L'ENNEMI À DISTANCE

Le personnage, en effectuant de dangereux moulinets avec son arme, peut forcer ses ennemis à se tenir à distance.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (armes d'hast), guerrier de niveau 14.

Avantage. Le personnage peut, à la place d'une attaque au corps à corps, tenter un jet opposé de Dex avec une cible, ce qui ne déclenche pas d'attaque d'opportunité. Si le guerrier remporte le test, la cible ne peut pénétrer dans l'espace adjacent au personnage et doit donc conserver une distance minimale de 3 mètres pendant un round ; si la cible remporte le jet, rien ne l'empêche de pénétrer dans l'espace adjacent.



SCIENCE DU CONTRÔLE DE LA ZONE

Quitter l'espace contrôlé du personnage peut être synonyme de mort.

Conditions. Spécialisation martiale supérieure (armes d'hast), guerrier de niveau 18.

Avantage. Quand le personnage réussit une attaque d'opportunité contre un ennemi qui quitte une de ses cases contrôlées, il peut immédiatement lui porter une deuxième attaque d'opportunité. Si cette deuxième attaque inflige des dégâts, on multiplie les dégâts de cette deuxième attaque par 1,5.



Fléaux et chaînes

BARRIÈRE DE CHÂÎNES

Les chaînes du personnage virevoltent autour de lui quand il combat, parant certains coups.

Conditions. Arme de prédilection (fléaux et chaînes), guerrier de niveau 6.

Avantage. Le personnage reçoit un bonus de parade de +1 à la CA.

LARGE TOURNOIEMENT

Le personnage sait tirer toute la longueur de son arme pour atteindre des ennemis plus éloignés.

Conditions. Spécialisation martiale (fléaux et chaînes), guerrier de niveau 10.

Avantage. Le personnage voit l'allonge de son arme augmenter de 1,50 m. Il peut toujours attaquer les créatures adjacentes.

TOURNOIEMENT

MENAÇANT

Les chaînes du personnage constituent une dangereuse barrière en plus d'une bonne protection.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (fléaux et chaînes), guerrier de niveau 14.

Avantage. Quand un adversaire rentre dans l'espace contrôlé du personnage pour la première fois, ce dernier a droit à une attaque d'opportunité s'il est en défense totale. Cette attaque d'opportunité ne s'ajoute pas aux attaques d'opportunités que peut normalement faire le personnage en un round. Le personnage ne peut pas retenter une attaque de ce type sur le même ennemi tant

que ce dernier n'est pas ressorti puis rentré de nouveau dans l'espace du personnage. Si le personnage n'était pas en défense totale au moment où l'ennemi est entré dans son espace, il n'a pas droit à cette attaque d'opportunité.

BLESSURE TENACE

Le personnage peut planter profondément les pics de son arme dans son ennemi puis les retirer violemment, occasionnant ainsi de grandes souffrances.

Conditions. Spécialisation martiale supérieure (fléaux et chaînes), guerrier de niveau 18.

Effet. Dans le cadre d'une action simple, le personnage peut tenter une attaque spéciale. Si cette attaque réussit, les pics de son arme se plantent profondément dans la chair de la cible sauf si celle-ci réussit un jet de Réflexes (DD 10 + modificateur

de Force du personnage + $\frac{1}{2}$ niveau du personnage). Ils sont ensuite délogés

brusquement et les saignements continuent d'infliger des dégâts égaux à la moitié des dégâts de l'attaque chaque round tant que la cible n'a

pas reçu de soins. Pour se soigner, la cible doit consacrer une action complexe et faire un jet de Premiers secours (DD égal au jet d'attaque initial du personnage)

provoquant une attaque d'opportunité ou être soigné d'un nombre de PV égal ou supérieur aux dégâts persistants de l'attaque. Les saignements ne sont pas cumulables entre eux.



Haches

LACÉRATION

Le personnage peut lacérer son ennemi avec violence et entraîner de terribles saignements.

Conditions. Arme de prédilection (haches), guerrier de niveau 6.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne une Lacération avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). En cas de réussite de l'attaque, sa hache lacère la chair de la cible, qui perdra un point de Constitution temporaire au tour suivant à cause des saignements si elle ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Force du personnage + ½ niveau du personnage). Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Lacérations égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.

ENTAILLE AGONISANTE

Avec un seul terrible coup de hache, le personnage peut faire tomber ses ennemis de douleur.

Conditions. Spécialisation martiale (haches), guerrier de niveau 10.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne une Entaille agonisante avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). En cas de réussite de l'attaque, sa hache entaille profondément la cible. Elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Force du personnage + ½ niveau du personnage) ou tomber nauséux pendant un round. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre d'Entailles agonisantes égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.

EVISCÉRATION

La maîtrise de la hache du personnage devient telle qu'il est capable d'ouvrir le ventre de ses ennemis, laissant les viscères s'écouler.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (haches), guerrier de niveau 14.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne une Eviscération avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). En cas de réussite de l'attaque, le guerrier peut tenter de confirmer un coup critique. On ne considère toutefois pas que le personnage ait fait 20 pour le total du jet d'attaque ni pour l'utilisation de certaines propriétés magiques (vorpale par exemple). Chaque jour, le personnage peut tenter une Eviscération. Ce don ne fonctionne que si le tronc de l'ennemi est à portée : le personnage ne peut tenter cette attaque si son ennemi fait trois catégories de taille de plus que lui ou davantage (un personnage de taille M est donc limité aux créatures de taille TG et inférieures).

DÉCAPITATION

Les coups les plus terribles du personnage peuvent couper la tête de l'ennemi.

Conditions. Spécialisation martiale supérieure (haches), guerrier de niveau 18.

Avantage. En cas de critique confirmé suite à un 20 naturel, le personnage peut considérer son arme comme vorpale et couper la tête de son ennemi si ce dernier ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Force du personnage + ½ niveau du personnage). Ceci ne fonctionne pas avec Eviscération. Chaque jour, le personnage peut tenter une Décapitation. Ce don ne fonctionne que si la tête de son ennemi est à portée : le personnage ne peut tenter cette attaque si son ennemi fait deux catégories de taille de plus que lui ou davantage (un personnage de taille M est donc limité aux créatures de taille G et inférieures).



Lames légères

BOTTE SECRÈTE

Le personnage a appris une botte secrète particulièrement redoutable et que peu savent esquiver.

Conditions. Arme de prédilection (lames légères), guerrier de niveau 6.

Avantage. Le personnage peut tenter une botte secrète. Il ajoute alors à son jet d'attaque un bonus égal à son modificateur de Dextérité ou d'Intelligence (au choix du personnage). La taille de la cible ne joue pas, de même que son Int. Il est impossible de combiner une attaque sournoise avec une Botte secrète. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Bottes Secrètes égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'une par round.

FRAPPE À LA TEMPE

En frappant du plat de sa lame la tempe de son ennemi, le personnage peut lui ôter la vue temporairement.

Conditions. Arme de prédilection (lames légères), guerrier de niveau 10.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne une Frappe à la tempe avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). En cas de réussite de l'attaque, la cible ne subit pas de dégâts mais est aveuglée pendant $1d4+1$ rounds. Si elle réussit un jet de Vigueur ($DD 10 + \text{modificateur de Dextérité du personnage} + \frac{1}{2} \text{ niveau du personnage}$), elle ne subit ni dégâts ni aveuglement. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Frappes à la tempe égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.

FRAPPE PRÉCISE

Chaque attaque du personnage devient imprégnée de la botte secrète, devenant beaucoup plus redoutable.

Conditions. Arme de prédilection (lames légères), guerrier de niveau 14.

Avantage. La zone de critique de l'arme augmente de 1. Ceci est cumulable avec tout autre effet du même type : arme acérée, Science du critique.

BOTTE ULTIME

Le personnage maîtrise tellement sa botte qu'elle équivaut désormais aux plus dangereuses frappes.

Conditions. Arme de prédilection (lames légères), guerrier de niveau 18.

Avantage. Si la Botte secrète du personnage touche, le personnage double ses dégâts. En cas de critique, les dégâts sont triplés, puisque doubler deux fois revient à tripler.



Lames lourdes

LAME RAPIDE

Le personnage manie sa lame avec une rapidité étonnante, assénant plus de frappes qu'il semble possible.

Conditions. Arme de prédilection (lames lourdes), guerrier de niveau 6.

Avantage. Lorsqu'il entreprend une action d'attaque à outrance, le personnage a droit à une attaque supplémentaire. Cette attaque se fait avec son bonus de base à l'attaque maximal, mais toutes les attaques du round subissent un malus de -2 (l'attaque supplémentaire y compris).

MÉMOIRE DE L'ÉPÉE

Le personnage analyse le trajet parcouru par sa lame et le reproduit, devenant ainsi encore plus dangereux.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (lames lourdes), guerrier de niveau 10.

Avantage. Si le personnage réussit à toucher sa cible deux attaques de suite, il bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 à l'attaque pour chaque attaque future sur la cible. Dès qu'une attaque rate, qu'un round sans attaque passe ou que le personnage change de cible, le pouvoir prend fin. Ce bonus ne se cumule pas avec lui-même.

ÉPÉISTE VIGILANT

Quand d'autres ne portent qu'une attaque de surprise, le personnage en pose facilement deux.

Conditions. Spécialisation martiale (lames lourdes), guerrier de niveau 14.

Avantage. Dans le cadre d'un round de surprise, si le personnage attaque par une action simple, il bénéficie d'une seconde attaque à -5.

TOURBILLON DE LAMES

Le personnage peut succomber à la vivacité de sa lame et se laisser emporter, devenant ainsi une tornade tranchante.

Conditions. Spécialisation martiale supérieure (lames lourdes), guerrier de niveau 18.

Avantage. Le personnage se transforme en tourbillon par une action simple. Il bénéficie alors immédiatement d'un bonus d'esquive de +4 à la CA. Dans cet état, le personnage peut attaquer par une action simple uniquement et toutes les créatures qui lui sont adjacentes (y compris ses alliés) subissent cette attaque au bonus de base à l'attaque maximal du personnage. De plus, chaque adversaire qui réussit à toucher le personnage subit un désarmement spécial (après application des dégâts). Il ne s'agit pas d'une attaque d'opportunité et le personnage bénéficie d'un bonus de circonstance de +4 au jet opposé. Si le désarmement est un succès, l'arme est emportée par le tourbillon et est irrécupérable jusqu'à la fin du pouvoir. Le personnage peut se déplacer d'un quart de sa vitesse de déplacement normale par une action de mouvement et subit un malus de circonstance de -2 aux tests de Détection et Perception auditive. Le personnage peut user de ce pouvoir à volonté et pendant autant de rounds qu'il le souhaite.



Lances

VISÉE

Le personnage est capable de viser avec une précision telle qu'il passe entre les mailles de l'armure de son adversaire, sa pointe pénétrant directement la chair.

Conditions. Arme de prédilection (lances), guerrier de niveau 6.

Avantage. Quand il utilise ce don, le personnage peut ignorer le bonus d'armure de son adversaire sur sa prochaine attaque. Toutefois, les bonus de bouclier et d'armure naturelle s'appliquent toujours. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Visées égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.

MAÎTRISE DE LA LANCE

Le personnage est capable d'utiliser aussi bien chaque partie de son arme : pointe, tranchant ou manche.

Conditions. Spécialisation martiale (lances), guerrier de niveau 10.

Avantage. Le personnage peut choisir quel type de dégâts infliger sur chaque attaque : perforants, tranchants ou contondants. Cela lui permet de prétendre à tous les dons dépendant du type de dégâts de l'arme, de même que certaines propriétés magiques (*vorpale* par exemple).

LANCE PUISSANTE

Une frappe particulièrement puissante du personnage peut infliger des dégâts dévastateurs.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (lances), guerrier de niveau 14.

Avantage. Par une action simple, en sacrifiant toute ses attaques, le guerrier peut porter une seule attaque à laquelle il ajoute le double de son bonus de Force aux dégâts et il réduit (uniquement pour cette attaque) la réduction des dégâts de l'adversaire d'une valeur égal à son modificateur de Force.

PERCE-POITRINE

Les frappes les plus puissantes du personnage empaient littéralement l'ennemi.

Conditions. Spécialisation martiale supérieure (lances), guerrier de niveau 18.

Avantage. Par une action complexe, en sacrifiant toute ses attaques, le personnage peut déclarer une frappe mortelle avant de lancer son jet d'attaque. Si la cible est touchée, elle subit 100 points de dégâts. Un guerrier peut tenter un Perce-poitrine par jour.



Masses et massues

CHOC ÉTOURDISSANT

Le personnage peut utiliser son arme pour étourdir ses ennemis, tout comme un moine le fait à main nues.

Conditions. Arme de prédilection (masses et massues), guerrier de niveau 6.

Avantage. Le personnage peut user de l'équivalent du don Coup étourdisant mais avec son arme. Se reporter à la description du don Coup étourdisant.

BRISE-ÉCHINE

Une frappe du personnage, en plus d'infliger des dégâts normaux, peut rendre presque inconscient.

Conditions. Spécialisation martiale (masses et massues), guerrier de niveau 10.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne un Brise-échine avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque porte, il frappe violemment la nuque de la cible et, en plus de lui infliger des dégâts normaux, lui en inflige le double en tant que dégâts non-létaux. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Brise-échines égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.

COUP ÉPUISANT

Le personnage combine sa maîtrise de son arme avec ses connaissances anatomiques et peut, en un coup, épuiser ses ennemis comme s'ils n'avaient pas dormi depuis plusieurs jours.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (masses et massues), guerrier de niveau 14.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne un Coup épuisant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque porte et que l'adversaire est déjà étourdi, son adversaire subit les dégâts normaux et tombe fatigué si il ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Force du personnage + ½ niveau du personnage). Si l'adver-

saire n'est pas étourdi, l'attaque n'a aucun effet supplémentaire. Si l'adversaire est déjà fatigué, il tombe épuisé. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Coups épuisants égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.

COUP ASSOMMANT

Le personnage est capable d'assommer n'importe qui et n'importe quand.

Conditions. Spécialisation martiale supérieure (masses et massues), guerrier de niveau 18.

Avantage. En cas de critique, le personnage assomme son ennemi si il ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Force du personnage + ½ niveau du personnage). Il devient alors inconscient.



Pics et marteaux

CHARGE DU MOISSONNEUR

Quand il charge, le personnage balaye violemment devant lui, occasionnant des blessures largement supérieures à la normale.

Conditions. Arme de prédilection (pics et marteaux), guerrier de niveau 6.

Avantage. Lors d'une charge, le personnage inflige des dégâts doublés.

FRAPPE RENVERSANTE

En frappant avec force sur l'épaule de son ennemi, le personnage peut le renverser.

Conditions. Spécialisation martiale (pics et marteaux), guerrier de niveau 10.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne une Frappe renversante avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque porte, son adversaire subit les dégâts normaux et tombe à terre si il ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Force du personnage + ½ niveau du personnage). Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Frappes renversantes égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.

COUP ÉTOUFFANT

Le personnage est capable d'étouffer ses ennemis en leur frappant violemment la poitrine.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (pics et marteaux), guerrier de niveau 14.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne un Coup étouffant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque porte, son adversaire subit les dégâts normaux et devient nauséux pendant 1d4 rounds s'il ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Force du personnage + ½ niveau du personnage). Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Coups étouffants égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.

FAUCHAGE HANDICAPANT

En fauchant les jambes avec son arme, le personnage a une chance de paralyser son adversaire un court instant.

Conditions. Arme de prédilection supérieure (pics et marteaux), guerrier de niveau 18.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne un Fauchage handicapant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque porte, son adversaire subit les dégâts normaux et est paralysé pendant 1d4 rounds s'il ne réussit pas un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Force du personnage + ½ niveau du personnage). Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de Fauchages handicapants égal à la moitié de son niveau global, dans la limite d'un par round.

