

Les Astuces Les Astuces TDRolistiques N°1



Cher ami TDRoliste,

Je me prénomme BIBLIO, grand scribe des Feuilles d'Argent à Hautelune, le conseiller secret de la Simbule, et grand devin à Lunargent. Mon pote tavernier, l'elfe barbu, m'a encouragé à te dévoiler des secrets et des astuces concernant les règles qui régissent notre univers de jeu de DD3.5. Disons que son vin de fée a eu raison de ma volonté... Gloups !



Le combattant par excellence :

LE GUERRIER

Par BIBLIO,

Le 01 juin 2012.



LE GUERRIER - Son bilan de santé

Tirez la langue et faites aaah...

Coucou cher lecteur TDRolistique ! Suis tout content de te présenter ce premier numéro. J'en ai cassé des plumes et usé des encriers mais je crois qu'au final ce beau bébé je peux en être fier. Pour cette première, il fallait un sujet de poids, je dirais même tout en muscle. Le thème du guerrier me parut évident ! Et puis c'est toujours bien d'avoir des copains guerriers sous le coude...Bon trêve de bavardage, passons au cœur de notre sujet :

Dans un groupe d'aventuriers, le guerrier a généralement la fonction de « tapeur ». Nous comptons sur lui pour nous débarrasser des monstres immondes que les cruels MJs mettent pour contrecarrer nos promesses de fortune et de gloire. De l'escrimeur elfique au gladiateur thayen, le guerrier peut avoir une multitude de visages. Il est le combattant par excellence qui perfectionne son art martial au fil de ses nombreuses aventures. Toutefois, il est possible de discerner quelques styles martiaux. Avant de te présenter les quelques différents styles que j'ai recensés, il convient de cerner les points forts et faibles du guerrier :

SES POINTS FORTS

- ▀ Un bonus de base d'attaque au maximum
- ▀ Dés de vie 1d10, seul le barbare le surpasse en la matière
- ▀ Un bonus de base de jet de vigueur élevé
- ▀ Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).
- ▀ Des dons de guerrier au niveau 1, 2, puis tous les niveaux pairs

SES POINTS FAIBLES

- ▀ Un bonus de base de jet de réflexe et de volonté faible
- ▀ Peu de points de compétence à distribuer (base de 2)
- ▀ Un choix de compétences très limité (Artisanat, Dressage, Équitation, Escalade, Intimidation, Natation, Saut)

Il apparaît clairement que le choix de ses dons sera primordial pour la création d'un guerrier. Tu pourras également lui donner du caractère et un style en lui choisissant une arme de prédilection tel le maître de la chaîne cloutée ou le frondeur halfelin...

Certains dons sont exclusivement réservés au guerrier :

- ▀ Le don **Arme de prédilection supérieure** qui permet au guerrier de bénéficier un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets d'attaque, y compris celui du don Arme de prédilection. Ce don s'acquiert après une longue expérience et exige don que le guerrier ait atteint au moins le niveau 8
- ▀ Le don **Spécialisation martiale** qui permet à un guerrier d'au moins de niveau 4 d'obtenir un bonus de +2 aux dégâts avec son arme de prédilection choisie.
- ▀ Le don **Spécialisation martiale supérieure**, que seuls les guerriers les plus expérimentés peuvent prétendre (niveau 12 requis) qui permet à un guerrier d'obtenir un bonus de +2 aux dégâts avec son arme de prédilection choisie. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets de dégâts, y compris celui du don Spécialisation martiale.

Le guerrier a accès à une multitude de dons. On peut facilement y perdre la tête. Je te propose donc un classement selon le style martial qu'un guerrier pourrait adopter. J'en ai recensé cinq :

- ✓ **L'Expert**
- ✓ **Le Combattant à deux armes**
- ✓ **Le Pugiliste**
- ✓ **Le Tireur d'Elite**
- ✓ **La Brute**



LE GUERRIER - L'Expert

En v'là une qui va déchaîner les passions !

Le style martial « L'Expert » s'articule sur le don **Expertise du combat**. Il requiert une intelligence de 13. Avec ce don, tu es aussi doué pour attaquer que pour te défendre. Lors d'une attaque au corps à corps, tu peux choisir un nombre, que tu appliques en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la classe d'armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à ton bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la classe d'armure durent jusqu'à ton prochain tour de jeu.

Avec ce don, tu peux opter pour les dons suivants :

- ▀ **Science du désarmement** : tu ne provoques pas d'attaque d'opportunité quand tu tentes de désarmer ton ennemi, et ce dernier n'a aucune chance de te désarmer en retour. En plus, tu bénéficies un bonus de +4 sur le jet d'attaque opposé visant à désarmer ton adversaire.
- ▀ **Science du croc en jambe** : tu ne provoques pas d'attaque d'opportunité lorsque tu tentes de faire un croc-en-jambe à mains nues. De plus, tu bénéficies d'un bonus de +4 sur le test de Force visant à faire tomber ton adversaire. Si tu parviens à faire un croc-en-jambe au corps à corps, tu peux automatiquement porter une attaque à ton adversaire, comme si tu n'avais pas utilisé ton attaque pour tenter le croc-en-jambe.
- ▀ **Science de la feinte** : tu peux effectuer un test de Bluff pour tenter une feinte par une action de mouvement (normalement c'est une action en simple).
- ▀ **Attaque en rotation** : Lors d'une action d'attaque à outrance, tu peux sacrifier tes attaques normales pour porter à la place une attaque de corps à corps avec ton bonus de base maximal à l'attaque contre chacun de tes adversaires dans ta zone de contrôle. Lorsque tu effectues une attaque en rotation, tu sacrifies aussi toutes les attaques supplémentaires dont tu bénéficies habituellement, quelle que soit leur origine (comme le don Enchaînement ou le sort rapidité).



Exemple : L'expert à la chaîne cloutée

Combattant agile et rapide, le guerrier expert à la chaîne cloutée dispose d'une arme à allonge qui lui permet d'attaquer des adversaires se trouvant à trois mètres de distance. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, il peut s'en servir contre un ennemi adjacent. Il peut l'utiliser pour faire un croc-en-jambe et s'il échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui. Son arme lui confère également un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsqu'il tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative). De plus c'est une arme à deux mains qui permet même d'être utilisé avec le don attaque en finesse.

Il lui faut une intelligence minimum de 13 pour avoir accès au Don Expertise du combat. Disposer d'une force importante est requis, notamment pour acquérir le don Attaque en puissance.

Voici quelques idées de dons à prendre lors de sa progression :

- ▀ Au niveau 1 : Expertise du combat, Maniement d'une arme exotique (Chaîne cloutée), Science du croc en jambe.
- ▀ Au niveau 2 : Science du désarmement.
- ▀ Au niveau 3 : Attaque en puissance.
- ▀ Au niveau 4 : Arme de prédilection (Chaîne cloutée).
- ▀ Au niveau 6 : Enchaînement et Spécialisation martiale (Chaîne cloutée).



LE GUERRIER - Le Combattant à deux armes

J'ai deux fois plus de chances de te tuer

Tous les joueurs de d&d connaissent le fameux Drizzt Do Urden et ses fameux cimetières, un drow célèbre qui combat avec un cimetière dans chaque main. Mais ce n'est là qu'un exemple parmi d'autres car avec le style de combat à deux armes, une multitude de choix originaux est possible. D&D t'offre en effet un large éventail de combinaisons qui feront de ton guerrier à deux armes un héros original et unique. Le style martial « Le Combattant à deux armes » s'articule sur le don **Combat à deux armes**. Il requiert une forte dextérité (au moins 15).

Avec ce don, tu peux opter pour les dons suivants :

- ▀ **Défense à deux armes** : Lorsque tu tiens une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), tu bénéficies d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure. Lors d'une action de d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +2.
- ▀ **Science du combat à deux armes** : Lorsque tu combats avec deux armes, tu peux porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ton arme secondaire au lieu d'une seule. Cependant, cette deuxième attaque secondaire subit un malus de -5 au jet d'attaque. Sans ce don, l'arme secondaire ne permet de porter qu'une seule attaque supplémentaire par round.
- ▀ **Maîtrise du combat à deux armes** : tu obtiens une troisième attaque avec ton arme secondaire, mais avec un malus de -10.
- ▀ **Attaque double** : au prix d'une action simple, tu peux tenter une attaque au corps à corps à la fois avec ton arme principale et ton arme secondaire. Un seul jet d'attaque détermine la réussite des deux attaques, en prenant le modificateur au jet d'attaque le moins avantageux des deux armes. Si tu utilises une arme à une main ou une arme légère dans sa main directrice et une arme légère dans l'autre, tu encours un malus de -4 au jet d'attaque, sinon, le malus est de -10. Chacune des armes inflige normalement ses dégâts. La réduction des dégâts et autres formes de résistance s'appliquent séparément pour chaque arme.



**Exemple : Le Rétiaire
(Combattant au filet et au trident)**

C'est un combattant léger et rapide qui immobilise son adversaire et le finit au trident. Le trident est une arme qui inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge, faisant du Rétiaire un adversaire qu'on évite de charger. De plus le trident peut être lancé et possède une portée de trois mètres ce qui fait de lui une

arme versatile. Le filet peut être utilisé pour immobiliser des adversaires et les tuer facilement, spécialement intéressant contre des créatures de taille p, car tu bénéficies de +4 au test de force.

La Dextérité est la caractéristique primordiale pour le lancer du filet et pour avoir accès au Don Combat à deux armes. Suivent la Force et la Constitution.

Voici quelques idées de dons à prendre lors de la progression du Rétiaire :

- ▀ Au niveau 1 : Combat à deux armes, Maniement d'une arme exotique (Filet), Arme de prédilection (Trident).
- ▀ Au niveau 2 : Filet et trident [Style d'arme]. Par une action complexe, Le personnage peut porter une attaque combinée à l'aide de son filet et de son trident. Il lance d'abord le filet. S'il réussit son attaque et arrive à maîtriser sa cible en remportant le test de Force opposé, il peut immédiatement effectuer un pas de placement de 1,50 mètre vers son adversaire et porter une attaque à outrance au trident.
- ▀ Au niveau 3 : Attaques réflexes.
- ▀ Au niveau 4 : Tir à bout portant.
- ▀ Au niveau 6 : Tir de précision ou science du combat à deux armes.



LE GUERRIER - Le Pugiliste

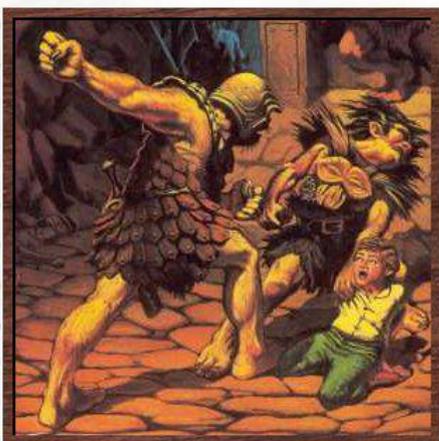
Ramène- toi le moine, que je te mette une raclée

Dès qu'on dit combattant à mains nues tout le monde pense au moine, cependant je vais te montrer qu'un guerrier peut faire mieux qu'un moine ou presque. Bien sur il ne faut pas croire qu'on pourra faire plus de dégâts que le moine avec les poings mais qui dit combat à mains nues dit lutte et là le guerrier peut vraiment tirer profit de ses nombreux dons de combat et surpasser le moine. Le style martial « Le Combattant à mains nues » s'articule sur le don **Science du combat à mains nues**. Sa force est sa caractéristique principale. Je conseille aussi de prendre le don **Attaque en puissance**, qui fonctionne avec une attaque à mains nues et qui permet de choisir d'autres dons se combinant avec l'attaque à mains nues.

Avec ces dons, tu peux opter pour les dons suivants :

- ▀ Science de la lutte (dextérité au moins de 13 requise) : tu ne provoques pas d'attaque d'opportunité lors de l'attaque de contact nécessaire pour engager une lutte. Tu bénéficies de plus d'un bonus de +4 sur les tests de lutte, qui que soit l'initiateur de la lutte.
- ▀ Etreinte de la terre : lorsque tu immobilises un adversaire dans une situation de lutte, tu infliges 1d12 points de dégâts supplémentaires chaque round tant que tu maintiens l'immobilisation. Tu dois non seulement maintenir ton adversaire immobile (en réussissant un test opposé de lutte), mais il te faut rester immobile toi-même, ce qui confère à tes ennemis (autres que celui que tu immobilises) un bonus de +4 sur les jets d'attaque (mais tu n'es pas considéré comme sans défense). Les créatures immunisées contre les coups critiques le sont également contre ces dégâts supplémentaires. Attention ce don ne fait pas partie de la liste des dons guerrier.
- ▀ Coup de pied circulaire : lorsque tu réussis un coup critique sur une attaque à mains nues, tu peux immédiatement porter une attaque à mains nues supplémentaire contre le même adversaire en utilisant le même bonus à l'attaque que pour le coup critique. Attention ce don ne fait pas partie de la liste des dons guerrier.
- ▀ Coup de pied en vol : si tu combats à mains nues, tu infliges 1d12 points de dégâts supplémentaires lors d'une action de charge. Attention ce don ne fait pas partie de la liste des dons guerrier.

- ▀ **Lutteur habile** : lorsque tu es agrippé ou immobilisé en situation de lutte contre un adversaire de taille 6 ou plus, tu bénéficies d'un bonus de circonstances sur les tests de lutte joués pour s'échapper, dépendant de la taille de ton adversaire. Attention ce don ne fait pas partie de la liste des dons guerrier.
- ▀ **Parade de projectiles** (dextérité au moins de 13 requise) : tu dois avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'une arme à distance devrait le toucher, tu peux la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégât. Tu dois être conscient de l'attaque et ne pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide que tu effectues ne compte pas comme une action. Il est impossible de parer les projectiles massifs, comme un rocher lancé par un géant, et les attaques à distance générées par des sorts, comme une flèche acide de Melf.
- ▀ **Interception de projectiles** (Don Parade de projectiles et dextérité au moins de 15 requis) : lorsque tu utilises le don Parade de projectiles, tu peux intercepter l'arme au lieu de simplement le dévier. Les armes de jet, comme les lances ou les haches de lancer, peuvent être relancées immédiatement (même si ce n'est pas le tour de jeu du personnage), ou conservées pour un usage ultérieur.
- ▀ **Coup étourdissant** (Dextérité et sagesse d'au moins de 13, bonus de base d'attaque +8 requis) : tu dois annoncer que ton personnage donne un coup étourdissant avant d'effectuer ton jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si ton attaque à mains nues porte, ton adversaire subit les dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse du personnage + 1/2 niveau du personnage) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage).
- ▀ **Panrace** : tu bénéficies d'une attaque d'opportunité contre ceux de tes adversaires qui tentent d'engager une lutte avec toi, et ce même s'ils disposent d'un don ou d'un pouvoir spécial qui permet habituellement d'éviter de provoquer cette attaque. Si un adversaire ne possède pas un don tel que Science de la lutte ou un pouvoir tel qu'étreinte, alors la tentative d'engager la lutte échoue systématiquement si tu infliges des dégâts lors de ton attaque d'opportunité. Dans le cas contraire, tu reçois un bonus sur ton prochain test de lutte égal aux dégâts infligés lors de cette attaque d'opportunité. Les règles normales des attaques d'opportunité s'appliquent et (sauf exception) tu dois donc ne pas avoir déjà porté d'attaque d'opportunité, ni être pris au dépourvu, etc.



Exemple : Le Pugiliste

(Lutteur, combattant à mains nues)

Dès qu'on dit combattant à mains nues tout le monde pense au moine, cependant je vais te montrer qu'un guerrier peut faire mieux qu'un moine ou presque. Bien sur il ne faut pas croire qu'on pourra faire plus de dégâts que le moine avec les poings mais qui dit combat à mains nues dit lutte et là le guerrier peut vraiment tirer profit de ses nombreux dons de combat

et surpasser le moine. Combattant rapide et agile, sa force réside dans le fait de réussir à attraper son adversaire dans une prise mortelle. Il compense sa déficience en dégâts par rapport au moine grâce à sa grande quantité de dons de guerrier et son bonus de base d'attaque plus important. Il est mortel contre les créatures de taille p.

Caractéristiques importantes : La force, la dextérité et la constitution dans cet ordre.

Voici quelques idées de dons à prendre lors de la progression du Pugiliste :

- ▀ Au niveau 1 : Science du combat à mains nues, Jotunbrud (don régional qui permet aux humains Damarien ou du Nord d'être considéré de taille G en situation de lutte), science de la lutte.
- ▀ Au niveau 2 : Attaque en puissance.
- ▀ Au niveau 3 : Etreinte de la terre.
- ▀ Au niveau 4 : Enchaînement.
- ▀ Au niveau 6 : Lutteur habile, pancrace.

Il est possible d'ajouter des pointes à ton armure, grâce auxquelles tu peux infliger des dégâts perforants supplémentaires sur un test de lutte réussi lorsque tu agrippes un adversaire. Les pointes sont considérées comme des armes de guerre. Si tu n'es pas formé à leur maniement, tu subis un malus de -4 à son test de lutte. Il est également possible de se servir des pointes pour délivrer une attaque normale (ou secondaire), auquel cas elles comptent comme des armes légères. (Il est impossible de porter deux attaques secondaires lors du même round, même si elles proviennent de sources distinctes, comme une armure à pointes et une dague dans la main non directrice.) Le bonus d'altération d'une armure n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.



LE GUERRIER - Le Tireur d'élite

Je tire à vue, plus vite que mon ombre !

L'archer elfique comme le frondeur halfelin peuvent être de redoutables guerriers. Ils sont généralement très agiles. Le style martial « Tireur d'élite » s'articule sur le don **Tir à bout portant**. Sa dextérité est sa caractéristique principale.

Avec ce don, tu peux opter pour les dons suivants :

- ▀ Tir de loin : si tu utilises une arme à projectiles, par exemple un arc, ton facteur de portée augmente de 50% (multipliez-le par 1,5). Si tu utilises une arme de jet, le facteur de portée est doublé.
- ▀ Tir de précision : tu peux tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de -4 sur son jet d'attaque.
- ▀ Tir rapide : lorsque tu entreprends une action d'attaque à outrance avec une arme à distance, tu as droit à une attaque supplémentaire. Cette attaque se fait avec ton bonus de base à l'attaque maximal, mais toutes les attaques du round subissent un malus de -2 (l'attaque supplémentaire y compris)
- ▀ Feu nourri : au prix d'une action simple, tu peux tirer deux flèches sur un adversaire unique situé à 9 mètres ou moins. Tu effectues un seul jet d'attaque (avec un malus de -4) qui s'applique aux deux flèches. Les flèches infligent des dégâts normaux (voir Spécial pour les exceptions). Si ton bonus de base à l'attaque est au moins de +11, tu peux choisir de tirer trois flèches d'un coup au lieu de deux, mais avec un malus de -6 au lieu de -4. À partir d'un bonus de base à l'attaque de +16, tu peux aussi tirer quatre flèches, avec un malus de -8. Une éventuelle réduction des dégâts ou résistance s'applique séparément sur chaque flèche tirée.
- ▀ Science du tir rapide : tu ne subis pas le malus de -2 sur les jets d'attaque à distance habituellement associé à l'utilisation du don Tir rapide.
- ▀ Tir en mouvement : lorsque tu entreprends une action d'attaque avec une arme à distance, tu peux te déplacer avant et après son attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas ta vitesse de déplacement.

- ▀ **Œil de faucon** : ta cible qui bénéficie d'un abri n'obtient qu'un bonus de +2 à la CA. Ce don est sans effet sur un abri total ou une absence d'abri.
- ▀ **Destruction à distance** : lorsque tu attaques un objet à l'aide d'une arme à distance tranchante ou contondante, tu infliges des dégâts normaux (plutôt que réduits de moitié). Tu peux effectuer une manœuvre de destruction avec une arme à distance perforante (comme des flèches), mais tu infliges alors des dégâts divisés par deux (la division a lieu avant d'appliquer la solidité de l'objet). Tu dois être à neuf mètres ou moins de ta cible pour tenter une destruction à distance.
- ▀ **Science du tir de précision** : tes attaques à distance ignorent le bonus à la classe d'armure dont bénéficient les créatures derrière un abri autre que total, ainsi que la chance d'échec lié à un camouflage autre que total. Un abri total ou un camouflage total conservent leurs effets habituels. De plus, quand tu tires ou lances une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il frappe automatiquement l'adversaire visé.
- ▀ **Tir instinctif** : tu peux appliquer ton bonus de Sagesse à la place de ton bonus de Dextérité sur tes jets d'attaque à distance.
- ▀ **Rechargement rapide** : le temps nécessaire pour que tu recharges ton arme, est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde) ou une action de mouvement (pour une arbalète lourde). Recharger une arme à projectiles provoque tout de même une attaque d'opportunité. Avec une arbalète de poing, une arbalète légère ou une fronde tu peux tirer plusieurs fois par round lors d'une attaque à outrance, comme si tu utilisais un arc.
- ▀ **Lancer brutal** : tu peux ajouter ton modificateur de Force aux jets d'attaque lorsqu'il utilise une arme de jet (au lieu du modificateur de Dextérité).



Exemple : L'Archer (Tireur d'élite)

Qu'en est-il du tireur d'élite ? Après tout un guerrier n'est pas forcément obligé de se battre s'en arrêt au corps-à-corps, s'il le désire il peut infliger un nombre de dégâts non-négligeable en utilisant simplement ses jets d'attaque à distance. Pour cela, j'ai décidé de te montrer quelques astuces pour jouer un tireur d'élite qui manie avec dextérité son arc long composite de maître.

Caractéristiques importantes : Dextérité, Force et Constitution dans cet ordre.

Voici quelques idées de dons à prendre lors de la progression de l'Archer :

- ▀ Au niveau 1 : Tir à bout portant, Attaque en finesse, Tir de loin.
- ▀ Au niveau 2 : Tir rapide.
- ▀ Au niveau 3 : Tir de précision.
- ▀ Au niveau 4 : Arme de prédilection (arc)
- ▀ Au niveau 6 : Feu nourri, Spécialisation martiale (arc)

Un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. Un arc long composite peut être utilisé par un cavalier monté. Tous les arcs composites sont fabriqués pour une certaine valeur de Force (c'est-à-dire un modificateur de Force minimal pour l'utiliser correctement). Si ton bonus de Force est inférieur à celui de l'arc composite, tu ne peux l'utiliser efficacement et subis un malus de -2 sur les jets d'attaque. Un arc long composite ordinaire nécessite un modificateur de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé pour tirer partie d'une valeur de Force au-dessus de la moyenne. Cela te permet alors d'appliquer ton bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l'arc. Chaque point de bonus de Force ajouté à un arc augmente son prix de +100 po. Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs longs ordinaires et les arcs longs composites sont considérés comme étant la même arme.



LE GUERRIER - La Brute

Je tape et après on discute !

La « Brute » est ce que j'appelle le gros tapeur tout en muscle qui fait un maximum de dégâts. Il combat avec une arme à deux mains, en combinant force et technique. Le style martial « Brute » s'articule sur le don **Attaque en puissance** et sur le choix d'une arme à deux mains. Sa force est sa caractéristique principale.

Avec ce don, tu peux opter pour les dons suivants :

- ▀ **Enchaînement** : si tu infliges suffisamment de dégâts à ton adversaire pour l'abattre (généralement en l'amenant à moins de 0 pv ou en le tuant), tu peux porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de ton choix à portée. Tu ne peux pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et bénéficie du même bonus à l'attaque. On ne peut faire appel à ce don qu'une seule fois par round.
- ▀ **Succession d'enchaînements (bab +4)** : Ce don fonctionne comme Enchaînement, mais sans aucune limite au nombre d'attaques d'enchaînement que tu peux effectuer par round. Chaque fois que tu abas un de tes adversaires, tu as droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.
- ▀ **Science de la bousculade** : tu peux tenter une bousculade sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible. Tu bénéficies de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour repousser ta cible.
- ▀ **Science du renversement** : Lorsque tu tentes un renversement, ta cible ne peut choisir de l'éviter. Tu bénéficies de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour envoyer ta cible à terre.
- ▀ **Science de la destruction** : Lorsque tu tentes de détruire un objet tenu ou porté par un adversaire (comme une arme ou un bouclier), tu ne t'exposes pas à une attaque d'opportunité. De plus, tu bénéficies d'un bonus de +4 sur les jets d'attaque contre les objets tenus ou portés par un adversaire.

- ▀ **Attaque sautée** : tu peux sauter dans le cadre d'une charge visant un adversaire. Si tu parcoures une distance horizontale d'au moins 3 mètres de saut et que ton bond l'amène dans une case qui te permet de contrôler l'espace de ta cible, les dégâts supplémentaires octroyés par le don Attaque en puissance augmentent de +100%.
- ▀ **Combattant brutal (BBA+6, science de la destruction)** : c'est un don tactique que te permet de réaliser trois types de manœuvre (avancée à grands coups, élan puissant et enchaînement destructeur)
- ▀ **Soldat de brèche (BBA+6, science de la bousculade)** : c'est un don tactique que te permet de réaliser trois types de manœuvre (bousculade dirigée, bousculade en cascade et charge inconsidérée)
- ▀ **Trois montagnes (arme de prédilection, enchaînement)** : c'est un don de style d'arme. Lorsque tu frappes une créature de deux coups de masse d'armes lourde, de massue ou de morgenstern dans le même round, celle-ci doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 ton niveau global + ton modificateur de Force) pour éviter d'être rendue nauséuse par la douleur pendant 1 round.



**Exemple : Le Faucheur de tête
(Brute nain avec une grande hache)**

Qu'est ce qu'il y a de plus délicieux comme musique que celle d'une tête d'un goblin qu'on ôte de ce son tronc et qui roule sur le sol ?

Caractéristiques importantes : Force et Constitution dans cet ordre.

Voici quelques idées de dons à prendre lors de sa progression :

- ▀ Au niveau 1 : arme de prédilection (grande hache), Attaque en puissance
- ▀ Au niveau 2 : Science de la destruction.
- ▀ Au niveau 3 : Enchaînement
- ▀ Au niveau 4 : Succession d'enchaînement
- ▀ Au niveau 6 : Combattant brutal, Spécialisation martiale (Grande hache)

Pour faire plus folklorique, tu peux choisir la Hache de guerre naine. Cette lourde hache est trop volumineuse pour être utilisée à une main sans entraînement particulier. Pour les nains, qui connaissent bien cette arme, c'est une arme de guerre. Mais pour toutes les autres races, c'est une arme exotique si elle est maniée à une main, ou une arme de guerre si elle est maniée à deux mains.



LE SAIS-TU ?

Mon calepin aux astuces et conseils

- ▀ ***Que tu peux combiner les deux dons Attaque en puissance et Attaque en finesse ?***

Bah oui ! Bizarre hein ? Je m'explique.

Le don attaque en puissance te permet de choisir un nombre, que tu appliques en tant que malus à tous tes jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous tes jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Avec le don attaque en finesse tu peux choisir d'appliquer ton bonus de Dextérité à tes jets d'attaque plutôt que celui de Force.

Donc imaginons que je sois un guerrier de niveau 6, avec une dextérité de 18 (modificateur de +4) une force de 13 (modificateur de +1) et les dons attaque en puissance, attaque en finesse et arme de prédilection (rapière). Avec ma rapièce, j'ai donc un bonus de base à l'attaque de 6 et un jet d'attaque de 11 (BBA6+MOD. Dex4+Arme de prédilection1). Avec mon don attaque en puissance, je pourrais donc opter de diminuer mon jet d'attaque de maximum 6 points (BBA) et de les ajouter à mon dégât de mon arme.

- ▀ ***Que choisir entre les sorts Bouclier ou armure de mage ?***

Ce sont deux sorts de profanes de niveau 1 que le mage ou l'ensorceleur peuvent choisir. L'armure de mage offre un bonus d'armure pour une durée d'une heure par niveau de lanceur de sort tandis que le bouclier permet de bénéficier un bonus de bouclier pour une durée d'une minute par niveau et absorbe les projectiles magiques. Alors que choisir ?

Tout dépend à quel niveau est ton personnage. A ses débuts, mon avis est qu'il est plus intéressant d'opter pour le sort d'armure de mage dont la durée est bien plus longue. Vu le peu de sorts accessibles, vaut mieux opter pour des sorts de longue durée.

Après quand tu auras plus de choix, tu peux réfléchir à prendre le sort Bouclier et le cumuler avec le sort Armure de mage. Les deux bonus de protection étant différents, ils se cumulent.

Dans l'hypothèse où tu peux lancer des sorts en armure et que tu en portes une, le sort Armure de mage perd toute son utilité et du coup le sort bouclier peut paraître une bonne option.

▀ *Quelles stratégies et tactiques adoptées pour le croc en jambe ?*

Je t'ai évoqué tout à l'heure l'exemple du guerrier expert avec sa chaîne cloutée. Ça marche aussi avec d'autres armes telles que la guisarme, arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de trois mètres.

La stratégie est la suivante : mettre son adversaire par terre ; le garder au sol ; et le vaincre sans se mettre en danger soi-même

La tactique se décompose en trois étapes :

- première étape : mettre au sol votre adversaire.
- seconde étape : une fois cette manœuvre exécutée tu peux l'attaquer grâce à ton don.
- troisième étape : à votre tour préparer l'action suivante si celui-ci n'est pas debout : s'il se relève je fais un croc-en-jambe. Ainsi avec la tripotée de malus qu'il possède il ne devrait pas pouvoir se relever et vous pourrez l'attaquer gratuitement sans effort.

Cette stratégie et cette tactique souffrent de défauts (et heureusement imaginez sinon si c'était parfait). Il existe quelques parades à ça comme le don attaque au sol. De plus Un adversaire plus fort ou plus grand que vous pourrait retourner l'attaque contre vous et c'est vous qui vous retrouveriez en situation de désavantage.

Donc méfiez vous ! La plus grande leçon à retenir est qu'il n'existe pas de stratégie parfaite. A chaque stratégie d'attaque correspond une stratégie de défense adaptée. Le tout est de l'appliquer tant pour l'attaque et pour la défense au bon moment.



~ Fin du Premier Numéro ~

Participants

Agath's Gromalogh

Ailsa

Godrick

Kipepeo

Kolimar Velcor

Oknar

Tenavril

Ami TDROListe,

si tu as envie de proposer et de participer au prochain, n'hésite pas à contacter l'un d'entre nous !

Rendez vous au prochain numéro.