

NOMADE

Compétence exclusive

Détermination

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

3 compétences de Combat

Équitation (Réf)

Athlétisme (Dex)

Résilience (Cor)

Commandement (Emp)

Persuasion (Emp)

Courage (Vol)

Intimidation (Vol)

5 équipements parmi

Arc court +20 flèches

Hache d'armes

Hache de lancer x5

Héliotite

Masse d'armes

Oeillères de course

Sacoche

Tente

Un cheval

Ustensiles de cuisine



Détermination

Un nomade vit de sa concentration. Cette concentration se manifeste dans une **Détermination** nomade. Un nomade peut avoir autant de points de *détermination* que son rang de **Détermination**. En combat, un nomade peut utiliser un point de *détermination* pour gagner instantanément l'initiative, changeant ainsi sa propre place dans l'ordre d'initiative. Une fois que cette capacité a été utilisée, un tour complet doit passer pour que le nomade puisse l'utiliser à nouveau.

Un nomade régénère 1 point de *détermination* chaque fois qu'il inflige une blessure critique ou qu'un ennemi est tué.

« Nous, les hommes de la route, devons rester unis. Peut-être qu'un jour j'aurai des ennuis et que vous serez à proximité pour aider.. »

— Gaunter O'Dimm

Au cours de toutes mes années de voyage sur le continent, j'ai été en contact avec beaucoup de nomades. La plupart de ces gens viennent de petites tribus guerrières, ils savent se battre et protègent souvent les caravanes. Et c'est ce qu'ils font de mieux. Combattre et protéger. Les nomades sont avant tout des guerriers. Efficaces, rapides et mortels, vous ne serez touché qu'une seule fois, puis ce sera fini. La plus grande différence avec les armées du nord ou les soldats de Nilfgaard est le fait que les nomades préfèrent se battre librement, ne pas porter trop d'armures qui pourraient les ralentir. Comme je l'ai dit, ils sont rapides et mortels.

Au lieu de tuer au corps à corps, certains nomades ont perfectionné leur capacité d'escarmouche en utilisant des armes à distance tout en montant un cheval ou n'importe quel animal d'ailleurs. Hé, ton vieil ami Rodolf ici a vu des nomades gagner des batailles en infériorité numérique en faisant pleuvoir des flèches sur leurs ennemis. C'est à ce moment que j'ai décidé de ne jamais parier contre un nomade dans un concours de tir à l'arc.

Enfin, il y a les nomades qui préfèrent briser la volonté de leurs adversaires avant leurs os. Je jure, je n'ai jamais vu quelqu'un élever simultanément les esprits de leurs camarades tout en détruisant ceux de l'ennemi mieux que ce chef que j'ai rencontré en voyageant à travers le désert de Korathi. Malheureusement, je ne l'ai jamais revu. Heh, ou heureusement ?

- Rodolf Kazmer

Couronnes de départ:

75 couronnes x 2d6

Moyenne:

525

ARBRE DE COMPÉTENCE DE NOMADE

DÉTERMINATION

Un nomade vit de sa concentration. Cette concentration se manifeste dans une Détermination nomade. Un nomade peut avoir autant de points de détermination que son rang de Détermination. En combat, un nomade peut utiliser un point de détermination pour gagner instantanément

l'initiative, changeant ainsi sa propre place dans l'ordre d'initiative. Une fois que cette capacité a été utilisée, un tour complet doit passer pour que le nomade puisse l'utiliser à nouveau.

Un nomade régénère 1 point de détermination chaque fois qu'il inflige une blessure critique ou qu'un ennemi est tué.

Conquéreur	Chef de tribu	Tirailleur
Agilité (Réf)	Action d'Initiative (Emp)	Habitude
Après une attaque réussie basée sur REF, un nomade peut lancer un jet d' Agilité contre le jet de défense initial de l'adversaire. En cas de succès, le nomade peut se déplacer d'un nombre de mètres égal au montant roulé sur le SD (max. la moitié VIT du nomade). Le SD est augmenté de 1 pour chaque pièce d'armure que porte le nomade.	En tant que première action d'un combat et en dépensant 1 point de Détermination, un nomade peut lancer Action d'Initiative contre un SD: 16 pour augmenter l'Initiative de chaque membre du groupe du nomade (à l'exclusion de lui-même) de 1d6 pendant la durée du combat.	Chaque fois que vous utilisez des armes à distance à cheval, votre portée est augmentée de 5% pour chaque rang dans Habitudes . De plus, tant que vous attaquez des cibles à moins de la moitié de votre rang d' Habitudes en mètres à cheval, vous utilisez le SD et le Mod de cible pour la portée à bout portant.
Coupures profondes	Cris de guerre (Vol)	Volonté de tuer (Dex)
Lors d'un combat rapproché, un nomade peut ajouter sa valeur de Coupures profondes aux dégâts critiques de toute blessure infligée. Ce bonus est diminué de 2 pour chaque pièce d'armure que porte le nomade. Après avoir infligé une blessure critique en combat rapproché, le nomade peut également dépenser un certain nombre de points de Détermination (max. un tiers du rang Coupures profondes) pour augmenter les dégâts critiques de 3 par point dépensé.	Les nomades ont perfectionné leur capacité à démoraliser les ennemis. Un nomade peut lancer Cris de guerre pour infliger -1d6 à l'Initiative et un malus égal au tiers du rang de Cris de guerre à toutes les actions offensives de tous les ennemis à moins de 15m qui échouent à un test de Courage contre votre jet de Cris de guerre . Ces négatifs ne s'additionnent pas et durent jusqu'à la fin du prochain tour de l'ennemi.	À cheval, en dépensant 1 point de Détermination et en lançant Volonté de tuer , un nomade peut utiliser cette compétence comme une action offensive. Il choisit soit de tirer deux flèches comme s'il s'agissait d'une Frappe rapide dans laquelle les deux flèches peuvent être ciblées et peuvent frapper différents adversaires (dans ce cas, lancez pour chacun des coups) ou de tirer une flèche comme s'il s'agissait d'une Frappe puissante sans le malus. Le tir puissant repousse également votre cible de 1d6 mètres et la fait tomber à terre.
Toujours prêt (Ref)	Provocation (Emp)	Salve (Dex)
Après une attaque réussie basée sur REF, un nomade peut lancer Toujours prêt contre la VIT x3 de l'adversaire attaqué pour gagner un bonus de +1 cumulatif aux attaques basées sur REF (max. moitié rang Toujours prêt) jusqu'à la fin du combat. La limite de bonus est réduite de 1 pour chaque pièce d'armure que porte le nomade.	Un nomade peut lancer Provocation contre un ou plusieurs ennemis (Résistance à la contrainte) pour les forcer à vous attaquer durant leur tour avec l'arme équipée. Pour chaque ennemi que vous voulez provoquer en plus du premier, soustrayez 1 de votre jet. Si vous n'êtes pas à portée pour que ces ennemis puissent vous attaquer, ils attaqueront quelqu'un d'autre. Pour chaque attaque défendue avant le début de votre prochain tour, vous gagnez +1 à votre première action d'attaque au tour suivant jusqu'à un maximum de la moitié de votre rang de Provocation .	À cheval en utilisant jusqu'à 5 munitions et en faisant un jet de Salve , un nomade peut tirer une multitude de flèches sur un point d'un rayon égal à un tiers du rang Salve en mètres pour atteindre jusqu'à 5 cibles. Toute personne dans ce rayon qui n'est pas capable de réussir une défense d'Athlétisme pour sortir de la zone est touchée à un endroit aléatoire. Cette compétence a sa propre table de localisation. S'il y a plus de 5 cibles possibles dans la zone ciblée, c'est au MJ de décider qui est touchée.

LE TIRAILLEUR

Toutes les compétences du tirailleur sont utilisables via des arcs, des arbalètes et des armes lancées, même si elles sont écrites comme pour arcs uniquement.

PIÈCE D'ARMURE

Une pièce d'armure protège l'un des quatre principaux emplacements: tête, torse, bras, jambes. Ainsi, alors qu'un Armet témérien est une seule pièce d'armure (car elle protège un emplacement), une Brigandine est deux pièces d'armure (car elle protège deux emplacements) et une Cotte de mailles Gnome est quatre pièces d'armure (car elle protège les quatre emplacements). Même après que tous les PA d'une pièce d'armure ont été épuisés, cela compte toujours comme une seule pièce d'armure.

LOCALISATION DE VOLÉE

Humain	
Localisation	Jet
Tête	1-3
Torse	4-6
Bras D	7
Bras G	8
Jambe D	9
Jambe G	10

Monstre	
Localisation	Jet
Tête	1-3
Torse	4-6
Membre D	7
Membre G	8
Spécial	9-10