

Cavaliers des Sables

« Les chameaux sont peut être lents et stupides, mais les tiennent plusieurs semaines sans boire ! »

Les Cavaliers des Sables doivent leur nom à cause des centaines d'années de traditions de certaines tribus qui ont perfectionnés l'art de la débrouille et de réussir à maîtriser des animaux tels que les chameaux, les éléphants et certaines même des autruches..

Les Malliqs comprirent vite que pour conquérir les petites tribus dispersés au nord et à Zangvebar, ils auraient besoin de ces cavaliers de l'extrême plus que de la légion des immortels.

Chaque cavalier connaît autant sa monture que ses frères d'armes et a appris à développer des outils personnalisés afin d'améliorer leur selle et leurs accessoires pour les aider au combat.

Avec l'expérience, ils font d'excellents tacticiens et meneurs d'hommes ... s'ils ne s'avillissent pas avant pour former une bande de brigands, l'honneur parmi les criminels existe.

Il paraît que ces même hommes ont appris à domestiquer des créatures immenses appelées éléphants.



Savoir faire du Désert (TECH)

Lorsqu'un Cavalier des Sables souhaite créer une Selle unique ou tout autre objet pour sa monture (harnais et protection), il utilise **Savoir faire du Désert** à la place d'artisanat afin de créer ou de réparer les objets qu'il a produit.

Si le Cavalier souhaite faire une action spéciale, notamment dangereuse, avec ou depuis sa monture, il ajoute son niveau de compétence **Savoir faire du Désert** /2 + sa base en **Équitation**.

Selon la situation, le Cavalier peut ajouter cette compétence/2 comme bonus à un jet de Survie.

Compétence Exclusive

Savoir faire du désert

Vigueur

0

Compétences Magiques

0

Compétences

Survie (INT)

Vigilance (INT)

Équitation (RÉF)

Lance (RÉF)

Athlétisme (DEX)

Arbalète (DEX)

Physique (COR)

Courage (VOL)

Intimidation (VOL)

Résis à la contrainte (VOL)

Équipement (5 au choix)

Cheval

Lance

Bouclier Témérien

100 C de composants

Arbalète à main

Pantalon à double maille

Double gambison

Capuche de maille

Sacoche de selle Militaire

Selle de Course

Couronnes 100 x 2d6

600

Savoir faire du Désert (TECH)

Lorsqu'un Cavalier des Sables souhaite créer une Selle unique ou tout autre objet pour sa monture (harnais et protection), il utilise **Savoir faire du Désert** à la place d'artisanat afin de créer ou de réparer les objets qu'il a produit.

Si le Cavalier souhaite faire une action spéciale, notamment dangereuse, avec ou depuis sa monture, il ajoute son niveau de compétence **Savoir faire du Désert /2** + sa base en **Équitation**.

Selon la situation, le Cavalier peut ajouter cette compétence/2 comme bonus à un jet de Survie.

Le Soldat	La Légende des Sables	Le Cavalier
Dur comme Fer (COR)	Sans traces	Vélocité (DEX)
Plus les armures sont lourdes, plus le cavalier est protégé ! À chaque pallier de 2, vous aurez +1 en armure naturelle pour autant de VE (si vous avez une VE). Au niveau 10, vous pouvez cumuler 5 VE en points d'armure pour votre corps entier pour avoir 5 PA naturels !	En milieu naturel, le cavalier peut ajouter son score de Sans traces /2 à un jet de furtivité afin de disparaître. Si le cavalier doit couvrir les traces de son cheval et/ou celles des autres, le SD augmente drastiquement. Masquer les sons ou vos odeurs augmente le SD de 2 par personnes et montures.	En poussant votre monture, vous pouvez augmenter sa vitesse de 3 points pour un temps égal à votre niveau de Vélocité/2 . Le SD est fixé à 16, et chaque réussite supplémentaire vous donne un round de plus en sprint.
Intuition (INT)	Recettes naturelles	Sifflet (EMP)
Les cavaliers ont parfois peu de temps pour intervenir ou trouver une ouverture. À cheval, vous pouvez lancer un jet d' intuition + Intelligence à la place de tactique pour trouver une faille en bataille rangée. Cette analyse prend 2 round.	« <i>Je suis sûr que le pangolin fourré à la chauve-souris c'est bon !</i> ». Avec Recettes naturelles , trouvez ce qui peut se manger (ou non) de manière improbable, sur un monstre ou un fruit suspect. Ajoutez votre score de Recettes Naturelles/2 à votre jet de survie pour cela.	En entraînant votre monture, vous pouvez l'appeler avec un sifflet spécial (voir p 94) pour qu'il vous rejoigne de lui-même. Pratique si vous devez partir vite ! Plus votre monture est loin, plus de le SD est élevé. 12: à 10m; 14: 20m; 16: 30m; 18: 40m et ainsi de suite.
Recrutement (EMP)	Poison unique (TECH)	Unité (DEX)
Pour peu que le cavalier sache se montrer convaincant, il peut recruter des hommes afin de le suivre et chevaucher à ses côtés pour la gloire ... ou la fortune. Au combat, utilisez les stats des bandits. Vous pouvez avoir autant de suivants que votre niveau de Recrutement.	Improvisez des poisons pour revêtir vos armes de manière improvisée. Effectuez un jet de Poison unique + TECH SD 18 afin de trouver les ingrédients qui infligent Poison à 75% sur chaque arme imprégnée. Cette action prends 4 round si vous êtes dans la panique.	Ne faisant plus qu'un avec sa monture, le cavalier peut effectuer un jet d' Unité + Dextérité pour contrôler sa monture sans les mains quelques instants au lieu d'avoir un malus en Équitation. La durée des rounds est équivalent au score d' Unité/2 .

SD Sans Traces

Milieu	SD
Forêt dense	12
Forêt claire	14
Plaine	16
Montagne	18
Plaine déserte	20
Plateau	22
Plage ou Désert	24