

FANATIQUE

Compétence exclusive
Foi inébranlable

Vigueur
0

Atouts magiques
Aucun

Compétences
Connaissance de la rue (Int)
Survie (Int)
1 compétence de combat
Résilience (Cor)
Commandement (Emp)
Duperie (Emp)
Persuasion (Emp)
Courage (Vol)
Intimidation (Vol)
Résistance à la contrainte (Vol)

5 équipements parmi
Bougie x5
Coup-de-poing
Fauchon de chasseur
Gambison
Hachette
Nécessaire d'écriture
Pierre à briquet
Poignard
Tente
Torche x5

Équipement spécial
Symbole sacré
Texte sacré



Foi inébranlable (Vol)
Lors de la création d'un Fanatique, vous choisissez une religion ("Déité") pour votre personnage. Lors de la première rencontre avec une personne d'une autre religion, une fois que la religion de cette personne a été révélée, un Fanatique peut lancer Foi inébranlable contre un SD égal à la VOLx3 de la cible. En cas de succès, le Fanatique gagne un bonus de +2 à toutes les compétences professionnelles (sans compter l'arbre des compétences) pendant un nombre d'heures égal au niveau de Foi inébranlable .

Couronnes de départ:
75 couronnes x 2d6
Moyenne:
525

« *Aucun misérable pécheur n'échappera à son destin dans le Feu. Je m'en assurerai.* »

— Grand Inquisiteur Helveed

Les fanatiques ? Parler de fanatiques religieux ? Spécialement maintenant alors qu'ils font rage ? Le moyen de se sauver est probablement de se tourner vers les dieux. Moi, je n'ai jamais été un nain religieux. Jamais eu de rapport avec la plupart d'entre eux. Pour l'église du Feu éternel c'est soit prier dans leurs églises, donner de l'argent à leur cause ou être marqué et brûlé sur le bûcher. J'ai entendu parler d'une autre religion, quelque chose à propos d'une grosse araignée si je me souviens bien, ils vont jusqu'à faire des sacrifices humains. Mais tous les fanatiques que j'ai rencontrés n'étaient pas cruels. Certains étaient très ouverts d'esprit, d'une manière sage je dirais. Malheureusement, il y a aussi des gens qui ne partagent pas tous ces traits. Mais si vous voulez les trier, donnez-moi une minute ...

Pour commencer, il y a les militants, les gens qui pensent qu'il y a leur religion et que tout le monde a tort et devrait périr. Soit ils croient ce qui leur est dit et voient donc le monde entier en noir et blanc soit ce sont eux qui utilisent leur religion pour s'élever au pouvoir; comme le fait un certain Cyrus Engelkind Hemmelfart, le hiérarque de Novigrad. Ils sont évidemment les plus dangereux, hein, surtout pour moi qui choisit de ne pas croire du tout.

Ensuite, nous avons des missionnaires, des gens qui veulent aider leur religion et amener les gens à rejoindre leurs intérêts. Les bavardages peuvent durer des années si l'un d'eux a commencé. Le plus célèbre était le prophète Saint Lebioda. Il a converti à lui seul tout le duché de Toussaint et ses enseignements étaient si connus que même certains de mes parents sont devenus ses disciples. Récemment, j'ai rencontré beaucoup de missionnaires lors de mes voyages, même des missionnaires Ofiri et Zerrikaniens, tentant leur chance dans l'ouest.

Enfin, nous avons des gens qui essaient tout simplement de plaire à leurs divinités. La plupart prie toute la journée et nous à nos propres affaires. Hé, comme vous pouvez le voir, ce sont mes fanatiques préférés. Mais il faut toujours se méfier: ils peuvent ne pas sembler trop dangereux au début, mais il y a eu des incidents où certaines de ces personnes ont libéré une forme brute de magie une fois enragées ... je ne m'en approcherais pas trop.. "

—Rodolf Kazmer

ARBRE DE COMPÉTENCE DE FANATIQUE

FOI INÉBRANLABLE (VOL)

Lors de la première rencontre avec une personne d'une autre religion, une fois que la religion de cette personne a été révélée, un Fanatique peut lancer **Foi inébranlable** contre un SD égal à la VOLx3 de la cible. En cas de succès, le Fanatique gagne un bonus de +2 à toutes les compétences professionnelles (sans compter l'arbre des compétences) pendant un nombre d'heures égal au niveau de **Foi inébranlable**.

Militant	Missionnaire	Dévo
Frappe vertueuse (Réf / Dex)	Conversion (Emp)	Pieux
Chaque fois que le Fanatique provoque et commence une rencontre avec un humanoïde sensible qui n'est pas un adepte de sa religion, il peut lancer Frappe vertueuse en tant qu'ouvreur de combat contre un SD: 17 pour prendre son ennemi au dépourvu et attaquer avec l'arme principale. Cette attaque est considérée comme une action gratuite qui inflige des dégâts de 1d6 pour tous les 2 rangs dans Frappe vertueuse et ne peut être défendue que si la cible bat un jet SD: 20 de Vigilance (ou Paranoïa pratiquée).	Un fanatique peut utiliser Conversion comme une attaque empathique dans un combat verbal. Si vous terminez un combat par un jet de Conversion réussi, votre adversaire est plus ouvert à votre religion et vous aidera à réaliser les souhaits de vos divinités (voir tableau annexe). La Conversion inflige 1d10 + VOL dégâts et inflige + 1 dégâts cumulés pour chaque utilisation de la conversion (réussie ou non) jusqu'à un maximum du rang de contrôle de la compétence.	Un Fanatique a un lien fort avec sa foi qui se manifeste dans ses capacités. Pour chaque rang obtenu dans Pieux , un Fanatique peut élever une compétence de profession (sauf Foi inébranlable) de 1. Au rang 10, chaque compétence de métier a été augmentée de 1. Cette compétence ne peut pas élever une autre compétence au-dessus de 10 et peut être entraînée comme toute autre compétence.
Marque d'hérésie (Vol)	Dîme (Emp)	Volonté focalisée (Vol)
En tant qu'action, un Fanatique peut marquer un adversaire sans défense ou battu d'une religion différente avec une Marque d'hérésie pour montrer à son environnement les crimes hérétiques du sujet, infligeant des dégâts 1d6 (les multiplicateurs de localisation ne s'appliquent pas) et infligeant un négatif de la moitié rang dans Marque d'hérésie pour toutes les interactions sociales (min. 1). Pour réussir à marquer un adversaire, le Fanatique doit lancer Marque d'hérésie contre CORx3 de la cible.	Lorsqu'il interagit avec un adepte de sa religion, une fois par jour et par personne, en tant qu'action, un Fanatique peut lancer Dîme contre la Résistance à la contrainte de la cible pour gagner un certain nombre de couronnes de leur part, à condition qu'ils aient de l'argent.	Lorsqu'ils souffrent de blessures, les Fanatiques peuvent se tourner vers leurs dieux pour obtenir de l'aide. Une fois par jour, en priant un tour complet, un Fanatique peut lancer Volonté focalisée à un SD: 20 pour augmenter sa guérison naturelle par pure volonté de 1d6 + 2 PS. Cette compétence peut également être utilisée pour réduire le temps de guérison d'une plaie critique traitée de 1d6 jours, mais ne fonctionne qu'une fois par plaie critique.
Guidance divine (Réf / Dex)	Confraternité	Intervention divine (Vol)
À chaque fois qu'un Fanatique inflige une blessure critique à un ennemi, il peut lancer un jet de Guidance Divine contre CORx3 de la cible. En cas de succès, le jet de blessure critique est considéré augmenté de 2 points (si l'attaque était dirigée, 4-6 sont considérés comme la blessure la plus grande). Lors de l'utilisation d'une arme avec l'effet Equilibré, le jet de détermination de la blessure critique EST considéré seulement 1 point plus haut.	Lorsqu'il interagit avec une personne qui ne partage pas sa religion, un Fanatique peut ajouter + 1 à ses capacités de profession (sauf Foi inébranlable) pour chaque adepte de sa religion dans une portée de 15m jusqu'à la moitié de son rang en Confraternité (min 1).	En dépensant 15 points d'END, un Fanatique peut prier et laisser sa foi le guider par un jet d' Intervention Divine à -3 pour «lancer» l'Invocation d'Archiprêtre appropriée à sa religion. Toute défense possible contre l'invocation peut être lancée et l'END utilisé par cette compétence ne peut être abaissé par aucun moyen (ex: Focus)

CONVERSION

Gagner un argument contre un adversaire en utilisant Conversion comme dernière compétence laissera votre adversaire en admiration devant votre divinité, vous donnant un +2 à toute interaction sociale sauf la conversion avec cette personne. Si vous utilisez un autre argument en utilisant la conversion comme dernière compétence, votre adversaire sera convaincu de votre religion, vous donnant un +3 à chaque interaction sociale sauf la conversion avec cette personne. Si vous gagnez un troisième argument en utilisant la conversion comme dernière compétence, votre adversaire deviendra fanatiquement impliqué dans votre religion, vous donnant un +4 à chaque interaction sociale à l'exception de la conversion avec cette personne. Une personne impressionné essaiera de vous aider, vous et votre religion, mais ne fera jamais de mal à personne et ne se battra jamais pour vous. Une personne convaincue sera plus impitoyable compte tenu de vos souhaits. Une personne fanatiquement impliqué fera presque tout pour aider sa religion à prospérer (à la discrétion du MJ) et compte également comme adepte de votre religion. Les autres fanatiques et prêtres ne peuvent pas être convertis.

MARQUE D'HÉRÉSIE

Pour infliger une marque, le fanatique doit posséder une torche allumée, une arme en feu ou une arme avec une chance d'infliger de feu d'au moins 75%. Une marque est considérée comme une plaie critique complexe et peut donc être traitée et guérie. Les pénalités prévues ne prendront fin que lorsque la marque aura complètement guéri et ne pourront en aucun cas être atténuées.

DÎME

Couronnes	Dîme
2d6	1
3d6	3
3d10	6
5d10	10

HORS-LA-LOI

Compétence exclusive
Rapide comme une flèche

Vigueur
0

Atouts magiques
Aucun

Compétences
Connaissance de la rue (Int)
Survie (Int)
1 compétence en combat rapproché
Arbalète (Réf)
Équitation (Réf)
Physique (Cor)
Intimidation ou Charisme (Emp)
Fabrication de piège (Tec)
Courage (Vol)
Résistance à la contrainte (Vol)

5 équipements parmi
Arbalète & 20 carreaux
Brigandine
Équipement de pêche
Fausse pièce x500
Krigsverd
Grande tente
Hallebarde rédanienne
Masse d'armes
Outil d'artisan
Un cheval



Rapide comme une flèche (DEX)
Pendant toute leur vie, un hors-la-loi a dû courir, se battre et courir à nouveau. Cette pratique conduit à des mouvements assez rapides. Un hors-la-loi peut lancer Rapide comme une flèche contre le SD de fabrication de l'arbalète pour la charger instantanément sans utiliser d'action, en ignorant l'effet de rechargement lent. Le Hors-la-loi doit avoir l'arbalète en main pour la charger. Au lieu de charger une ou plusieurs arbalètes, un hors-la-loi peut lancer Rapide comme une flèche contre le SD de fabrication de n'importe quelle arme de secours pour passer à cette arme sans utiliser d'action. L'une ou l'autre activité doit être effectuée avant qu'une action réelle ne soit utilisée.

« Une escarmouche ici, une bagarre là-bas, des Nilfgaardiens un jour, des elfes le lendemain... et quiconque nous met en déroute, nous volons ce qu'ils ont. »

— Gascon Brossard

Les vrais Hors-la-loi ont vécu une bonne partie de leur vie dans le désert, confrontés à la nature, aux monstres et à d'autres dangers. Ils ont donc dû beaucoup s'adapter, prendre soin d'eux-mêmes, apprendre à se battre. Le terme « hors-la-loi » est généralement connu comme une insulte car très peu de gens aiment que leur argent soit volé, hein. Mais à mon époque, j'ai vu différents types. Et je veux dire les types « voler-aux-riches-donner-aux-pauvres ». Le préjugé n'est cependant pas arbitraire ...

Certain Hors-la-loi dépasse vraiment la loi. Je pense aux bandits. Pas de petits criminels comme les pickpockets ou les cambrioleurs, de VRAIS bandits, qui s'organisent en groupes et vivent sans loi. Ces gars-là ont trouvé des astuces et laissez-moi vous dire que ça marche vraiment. Je ne voudrais pas me battre avec eux.

Ensuite, il y a des Hors-la-loi qui vivent quelque part dans les bois dans un état symbiotique avec la forêt ou quelque chose du genre. Je ne les ai jamais compris. Hé, tu ne peux pas gagner d'argent en vivant au jour le jour. Mais il semble qu'ils survivent même avec tous ces monstres qui parcourent le continent.

Une fois, j'ai rencontré un Hors-la-loi, il était formidable pour renforcer les armes que j'ai apportées lors de mes voyages. Il n'avait manifestement pas la formation nécessaire pour devenir forgeron, mais il était incroyable pour improviser des trucs à partir de petites choses. Je me demande encore comment il a acquis cette connaissance.

— Rodolf Kazmer

Couronnes de départ:

100 couronnes x 2d6

Moyenne:

700

ARBRE DE COMPÉTENCE DE HORS-LA-LOI

RAPIDE COMME UNE FLÈCHE (DEX)

Un hors-la-loi peut lancer **Rapide comme une flèche** contre le SD de fabrication de l'arbalète pour la charger instantanément sans utiliser d'action, en ignorant l'effet de rechargement lent. Le Hors-la-loi doit avoir l'arbalète en main pour la charger. Au lieu de charger une ou plusieurs arbalètes, un hors-la-loi peut lancer **Rapide comme une flèche** contre le SD de fabrication de n'importe quelle arme de secours pour passer à cette arme sans utiliser d'action. L'une ou l'autre activité doit être effectuée avant qu'une action réelle ne soit utilisée.

Brigand	Paria	Homme de main
Contre toute attente (RÉF)	Lien	Aiguillage (TEC)
Dans les situations de combat, chaque fois qu'il y a plus d'ennemis que de personnes dans le groupe du Hors-la-loi (y compris lui-même), un Hors-la-loi peut lancer Contre toute attente contre un SD égal au nombre d'ennemis en plus x3 pour gagner un bonus égal au nombre d'ennemi pour toutes les actions défensives lors de cette rencontre (max. 4).	Un hors-la-loi construit un Lien profond avec ses compagnons animaux. Ce Lien se manifeste dans la loyauté et même les compétences des animaux du hors-la-loi. Le hors-la-loi peut choisir n'importe quelle animal apprivoisé qui ont été avec le Hors-la-loi pendant au moins une semaine pour être son compagnon, mais s'il le perd ou si l'animal meurt, le Hors-la-loi subira un malus de -1 à chaque test de compétence pendant une durée de 1d10 jours.	Contre un SD: 15 un Hors-la-loi peut prendre une heure pour aiguiller les têtes de jusqu'à 10 pièces de munitions standards en utilisant Aiguillage . En cas de succès, le Hors-la-loi gagne un nombre de munitions aiguillées égal au nombre de munitions standard aiguillés. Un échec entraîne la destruction de munitions égale à la valeur de l'échec (max. munitions utilisées).
Akimbo (DEX)	Routine habituelle (VOL)	Améliorer (TEC)
Un Hors-la-loi peut effectuer une attaque conjointe en utilisant deux arbalètes à une main et un jet d' Akimbo . La cible doit se défendre à -3 deux fois. Si l'adversaire n'arrive pas à se défendre une ou deux fois, les dégâts de l'arbalète(s) sont appliqués (comme deux attaques distinctes). Avant le jet, le hors-la-loi doit clarifier quelle arbalète a tiré en premier et second. Un tiers du rang d' Akimbo (min. 1) peut également être ajouté à la valeur d'attaque lors d'attaques conjointes avec des armes de combat rapproché.	Lorsqu'il éviscère des animaux ou des monstres, un hors-la-loi peut lancer Routine habituelle contre le CORx3 de la cible pour doubler le résultat en fonction des trophées et des matériaux. Cela ne fonctionne tant que c'est logiquement possible (vous ne pouvez pas gagner deux coeurs avec un loup). Routine habituelle peut également être utilisée contre un SD de recherche lors de la recherche d'un matériau spécifique pour augmenter le nombre d'unités trouvées de 50%.	Un Hors-la-loi peut utiliser une unité de cinquième essence et lancer Améliorer contre le SD de fabrication d'une arme ou une armure pour lui ajouter un emplacement d'amélioration. Un échec fait que l'objet subit des dégâts égaux à la valeur du jet. Un objet ne peut gagner qu'un seul emplacement d'amélioration en utilisant Améliorer et l'unité de cinquième essence est utilisée, que le Hors-la-loi ait réussi ou non.
Aguerri (COR)	Coexistence (VOL)	Improviser (TEC)
Lorsqu'il subit une blessure critique, un Hors-la-loi peut lancer Aguerri contre le SD Mains thérapeutiques à la complexité de la blessure afin d'ignorer les pénalités de cette blessure pendant un nombre de tours égal au rang d' Aguerri . Une fois le temps épuisé, le Hors-la-loi peut lancer à nouveau Aguerri mais le SD est augmenté de 2 pour chaque test réussi. Les pénalités d'une blessure critique mortelle ne peuvent être ignorées.	Lorsqu'il rencontre un groupe d'animaux ou de monstres agressifs, un hors-la-loi peut lancer Coexistence à un SD égal au SD de connaissances de sorcier des monstres dans le bestiaire. En cas de succès, le monstre ou le groupe de monstres cesse d'être agressif envers le Hors-la-loi et un nombre de personnes de son groupe égal à la moitié du rang de compétence. Si quelqu'un commence à agir de manière agressive envers le monstre ou à se rapprocher de lui à moins de 5 m, le monstre commencera à l'attaquer.	Vivant en dehors de la société, planifiant et survivant, le Hors-la-loi a appris quelques trucs. Un hors-la-loi peut prendre une heure pour lancer Improviser et regarder sur la table Improviser pour créer une alternative de secours pour les situations difficiles. Pour obtenir l'effet, le Hors-la-loi a également dû utiliser le matériel répertorié. Chaque élément construit de cette façon pèse 0,5.

AIGUISAGE

Lorsqu'il aiguise des munitions, un Hors-la-loi doit utiliser une petite lame ou des outils d'artisanat. Les munitions aiguillées font 1d6 dégâts supplémentaires et coûtent 50% de couronnes en plus que les munitions standards.

IMPROVISER

Type (1 seul)	
Matériel	Coût
Piège	
Bois durci x2	4
Fil x3	
Bombe	
Cuir durci x2	10
Poudre	
Zerrikanienne	
Effet (plusieurs)	
Matériel	Coût
+2 DMG	
Os de bête x1	2
Saignement (100%)	
Fer x1	4
Poison (100%)	
Moisissure verte	4
Stupéfaction (100%)	
Cendre x3	2
Au sol	
Pierre x3	3
Etourdi (-1)	
Fer noir x1	6
+1 SD découverte	
Résine x1	1
+ 0.5m rayon	
Huile x1	1

LIEN

Rang	Bonus
1	+2 contrôlé
Cheval & Bétail	
3	+2 Athlétisme
6	Manœuvre avec SD < 16 n'ont plus besoin d'un jet
10	+3 VIT / +3 COR
Chien & Loup	
3	+3 DMG
6	+10 PS
10	Saignement (50%)
Oiseau	
3	+2 Vigilance
6	+3 VIT
10	+5 Vigilance +5 Furtivité
Serpent	
3	+2 Furtivité
6	Poison (25%)
10	Poison DMGx2
Chat et Félin	
3	+1 VIT
6	+2 REF
10	+5 Vigilance, hérissé quand il sent magie

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 <i>détermination</i> que son rang de Détermination . En combat, un nomade peut utiliser un point de <i>détermination</i> 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 <i>détermination</i> 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 Nilgaard 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.

Conquérant	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