



LE MAITRE DES EPEES

Par KORGOLHAN

Les Maîtres des Epées Haut Elfe sont parfois rencontrés dans des groupes d'aventuriers ou au service d'une cause de leur peuple. Le plus souvent ils s'efforcent de déjouer les plans de leurs ennemis ou de participer à la lutte active contre ses derniers. Parfois certains sont autorisés par la Tour Blanche de mener des actions solitaires dans le même but.

PROFIL DU MAITRE DES EPEES

Niv	nom	M	CC	CT	F	E	PdV	I	A	Dégâts	Ch	Vo	Comp	Déblochage
1	Maître	5	4	5+	3	3	1D6+8	5	1	1D	0	2	0	4+
2	Champion	5	5	5+	3	3	2D6+8	6	1	1D	1	2	1	4+
3	Champion	5	5	4+	4	3	2D6+8	6	1	1D	2	3	2	4+
4	Champion	5	5	4+	4	4	3D6+8	7	1	1D	2	3	3	3+
5	Héros	5	5	4+	4	4	4D6+8	7	2	2D	2	3	3	3+
6	Héros	5	5	3+	4	4	4D6+8	7	2	2D	3	3	4	3+
7	Héros	5	6	3+	4	4	5D6+8	8	2	2D	3	3	4	2+
8	Héros	5	6	3+	4	4	6D6+8	8	3	2D	3	4	5	2+
9	Seigneur	5	7	3+	4	4	6D6+8	8	3	3D	3	4	6	2+
10	Seigneur	5	7	2+	4	4	7D6+8	9	3	3D	4	4	7	Auto

Armement: Le Maître des épées comme le jeu avec une épée à deux mains.

Armure: Malgré leur protection, le Maître des épées Haut Elfe ne peut employer de boucliers d'aucune sorte. Il lui est possible de porter tous les types d'armures, sauf celles réservées à des classes ou des races spécifiques. Il commence la partie avec une cotte de mailles elfique lui conférant une protection de 3.

Équipement: Flèche noire.

Règles spéciales:

Maître des épées: Le Maître des épées n'est pas sujet au malus dû à l'utilisation d'une épée à deux mains. Cette compétence ne permet pas au Maître des épées de se spécialiser.

Fait pour le corps à corps: Le maître des épées Haut Elfe est entraîné dans le combat au corps à corps. Il ne sait ni ne veut utiliser d'arme de jet ou de tir.

Parade: Une fois par tour, le maître des épées est capable de détourner les attaques de ses ennemis. Pour chaque touche infligée par les monstres, lancez 1D6, sur 6 cette attaque est ignorée et le Maître des Epées ne subit aucun dégât.

Dîme: Il doit reverser 10 % de ses gains acquis en cours d'aventure à la tour blanche de Hoeth. Ceci s'applique également aux objets magiques.

Compétences génériques: 4 (comme combattant), +1 tous les 2 niveaux.

Moralité: loyale

COMPÉTENCES DU MAITRE DES EPEES

1 - 3

	Compétence	
1	Érudition	Donne une compétence générique supplémentaire.
2	Épée bouclier	Grace à cette compétence le maître des épées est capable d'utiliser son épée à deux main pour détourner les tirs qui lui sont destinés, infligeant une pénalité de -1 pour le toucher et de -2 aux dégâts causés.
3	Protection rapprochée	une fois par tour, le maître des épées peut permettre à un guerrier qui lui est adjacent de se retirer d'un combat s'en avoir à faire de test de déblocage. Il perd une attaque en utilisant cette capacité, et les monstres ont +1 pour le toucher durant ce tour.
4	Cri de guerre	la maîtrise du cri de guerre de la tour blanche permet au maître des épées de bénéficier d'un bonus de +1 sur toutes ses attaques lors du premier round d'un combat.
5	Pourfendeur	Les années d'entraînement ont permis au Maître des épées de développer ses facultés martiales. Il gagne une attaque supplémentaire sur son profil de base au corps à corps
6	Maîtrise de soi	Le maître des épées gagne un ajustement de +1 au test de peur et de terreur.

4 - 6

	Compétence	
1	Parade	En utilisant une fois par tour cette compétence, le Maître des épées est capable de détourner les attaques de ses ennemis. Pour chaque touche infligée par les monstres, lancez 1D6, sur 5+, cette attaque est détournée et le guerrier ne subit aucun dégât.
2	Tempête de lame	Pour chaque 6 obtenus pour toucher, relancer un autre dé pour toucher supplémentaire.
3	Maître lame	Cette compétence permet au maître des épées, lorsqu'il utilise une arme à deux mains au corps à corps, de relancer tous ses dés d'attaques ratés, en prenant en compte le second résultat qu'ils soient meilleurs ou pires,
4	Lame lance	Le Maître des épées peut utiliser son épée à deux mains pour la lancer contre un ennemi situé à 6 pas ou 6 cases en donjon. Cette attaque est de force 5 et inflige 3D6 points de dégâts. Notez que pour cette attaque le maître des épées doit utiliser sa CT, et qu'il doit pouvoir reprendre son épée avant de pouvoir la réutiliser de nouveau.
5	Coup mortel	Cette compétence permet d'augmenter la puissance donnée aux coups lors d'un corps à corps, donnant un bonus de 2 points de dégâts additionnels.
6	Maître escrimeur	Le Maître des épées connaît les points faibles des armures. Pour toutes les attaques réussies, lancez 1D6, sur 6+ l'armure de la cible est ignorée.

REGLE ADDITIONNELLES DU MAITRE DES EPEES

Le maître des épées peut visiter toutes les boutiques réservées aux Elfes.

LE MAITRE DES EPEES DANS LE JEU DE ROLE

Le Maître des Epées est avant tout un personnage "taillé" pour le corps à corps. Ces compétences reflètent cet état de fait. On prétend, qu'à haut niveau, les grands maîtres des épées peuvent se frayer un chemin dans la nuée de leurs ennemis, en laissant derrière eux une traînée de sang. .. Mais il est aussi accompagné d'un grand prestige et pas seulement aux yeux des gens de son peuple. A ce titre il s'efforcera toujours d'être exemplaire et plus particulièrement au combat. L'honneur et la bravoure sont également des aspects qu'il respecte tant dans son attitude que chez ses adversaires. N'oubliez pas que si vous jouez ce personnage, vous restez attaché à la tour blanche comme le sont les chevaliers vis à vis de leur ordre de chevalerie ou de leur suzerain. Cet avantage se traduit par une dîme versée, représentant votre contribution à la confrérie des maîtres des épées.