

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

LE CHAMPION DE NAAR

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire
Une aide de jeu officielle proposée par Silent Storm
dans *Rising Sun 15*

Traduit par Damien Thierry

Relecture : Emmanuel Luc, Eric Dubourg, zaoutir, Sébastien Boudaud

Illustrations : Brian Williams

LEGRIMOIRE.net



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

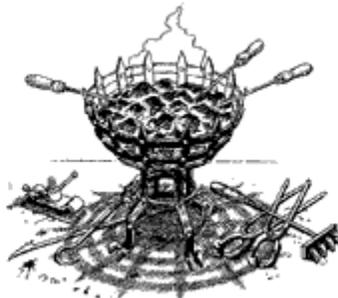
Le Champion de Naar Nad-Adez Konkor (Chasseur au Sang Noir)

Le Champion de Naar est une création de Naar qui dépendit de la défaite de Loup Maudit, le Kaï fourvoyé qui pensait qu'il était l'un des Koura-tas-Kaï mentionnés dans la légende. Naar tortura l'esprit de ce pauvre homme, et une fois que Loup Maudit eut tué un autre Seigneur Kaï, son destin était scellé. Le sang qui parcourait ses veines était maintenant souillé par le meurtre, et ce sang souillé était précieux pour Naar.

Des agents furent envoyés pour intercepter Loup Maudit une fois qu'il eut volé la Pierre de la Sagesse de Nyxator. La plupart étaient de véritables Rédempteurs Kaï, mais un petit nombre d'entre eux étaient des imposteurs. Ces imposteurs étaient des Monstres d'Enfer dont la mission consistait à laisser croire qu'ils avaient été tués après avoir blessé Loup Maudit et obtenu son sang sur leur épée. Naar réunit ces Monstres d'Enfer et leurs armes dans les profondeurs d'Helgedad. Là, les Nadziranim traitèrent le sang et l'infusèrent dans plusieurs Drakkarim qui avaient été spécifiquement choisis pour cette tâche. Ensuite les Drakkarim eux-mêmes sentirent la magie des Nadziranim, qui par leurs sorts acharnés ramenèrent à la vie à l'intérieur de ces Drakkarim des aptitudes similaires à celles des Seigneurs Kaï.

Mais quelque chose était différent. Les aptitudes qui se manifestaient étaient identiques dans un petit nombre de cas, mais dans d'autres cas, elles furent complètement différentes. Il fut observé que certaines aptitudes avaient fusionné, en créant de plus puissantes. Par exemple, les disciplines de la Chasse et du Camouflage fusionnèrent pour donner ce qu'on ne peut décrire mieux qu'avec le terme d'Embuscade. À la place de ces aptitudes combinées, deux nouvelles sont apparues : le Fétichisme* et la Plaie des Kaï. La première tourmente ces nouveaux Rejetons des Ténèbres avec une déraisonnable fixation sur des objets insensés ; la suivante leur permet de franchir certaines des barrières impénétrables qui sont générées par les disciplines Kaï, mais seulement en en payant le coût.

**(Note : Dans cette utilisation, un "fétiche" n'a aucun lien ou connotation sexuelle. Cela fait référence à un objet ordinaire envers lequel un attachement anormal est montré).*



De ce processus émergèrent des créatures enfin capables de combattre un Seigneur Kai en combat singulier. Ces créatures furent nommées les Champions de Naar, "Nad-Adez Konkor" après que le sang souillé fut utilisé pour les créer. Tout comme la quantité de sang récolté avant que Loup Maudit fut capturé et exilé à travers la Porte d'Ombre de Toran, le nombre de Champions de Naar est très limité. Au moment de leur création, il y avait seulement une douzaine en tout. Naar lâcha ces Nad-Adez Konkor sur le Magnamund, et il attendit que l'un de ses Champions excelle et maîtrise toutes les Disciplines Obscures. Une fois que celui-ci se révéla, Naar projeta de l'envoyer à travers une Porte d'Ombre pour récolter plus de sang de Loup Maudit – en utilisant tous les moyens possibles. La réussite ultime serait de capturer le Seigneur Kai déchu, de l'emprisonner, et de le saigner pour créer des légions de Nad-Adez Konkor pour le second Sombre Ralliement.

Les Seigneurs Kai eux-mêmes avaient aussi des plans pour Loup Maudit, la plupart impliquant de le retrouver et de l'emprisonner dans les donjons du Monastère Kai, afin de le garder en sécurité, loin des intrigues de Naar. Ils apprirent ce que le Dieu Obscur avait créé une nuit où l'un des Champions s'était infiltré dans le Monastère et avait assassiné une demi-douzaine de professeurs. Après avoir consulté la Confrérie de l'Étoile de Cristal et les Anciens Mages du Dessi, il fut décidé qu'il serait plus sûr que Loup Maudit revienne dans le Magnamund, gardé par une centaine de Kai, plutôt qu'il erre librement là où les agents de Naar pouvaient le trouver.

Aventures. Plus précieux que les Monstres d'Enfer présents à travers le Magnamund, les Champions sont estimables pour leur aptitude à détecter les Seigneurs Kai, les traquer, et les exécuter. De la douzaine des premiers Nad-Adez Konkor, il ne reste plus que cinq survivants. Les chances que deux



d'entre eux se rencontrent sont extrêmement rares, maintenant que leur nombre a diminué. Possédant la tendance des plus puissants Rejetons des Ténèbres à se battre pour la domination, la rencontre entre deux Champions de Naar résulterait en un décès brutal de l'un d'entre eux.



Note : Selon l'auteur du LSRPG, August Hahn, la classe de Champions de Naar était à l'origine destinée à être publiée, mais Joe Dever y mit son veto, décidant que les Champions de Naar n'avaient simplement pas existé – ils n'étaient pas nécessaires au vu des avantages écrasants utilisés en PL 5050 pour faire disparaître les Kaï. La plus célèbre perversion des dons de Kaï fut Loup Enragé, l'unique antithèse des Seigneurs Kaï qui apparaît dans le 19^{ème} tome de la série.

D'autres rumeurs indiqueraient qu'ils sont tous morts au combat pendant l'année PL 5050, d'où leur absence lors de l'attaque du Monastère Kaï.

Profil. Les Nad-Adez Konkor sont sans cœur et sans pitié. Ils ont un but ultime : l'éradication des Seigneurs Kaï. Ils savent qu'ils sont des abominations hybrides, mais ils se considèrent comme proches des Maîtres des Ténèbres en terme de pouvoir et de hiérarchie. Évidemment, les autres Rejetons des Ténèbres et les natifs des Royaumes des Ténèbres considèrent cela comme une source de conflits.

Religion. Naar les a créés, et il est le seul devant lequel ils s'inclinent. Si l'un d'entre eux devait hésiter à servir Naar, il ne serait pas surprenant que le Dieu Noir décharge sa colère sur lui.

Antécédents. Pendant plusieurs années après leur création les Champions de Naar furent entraînés dans les différentes régions des Royaumes des Ténèbres, jusqu'à ce qu'ils aient tous manifesté au moins l'une des Disciplines Obscures. À ce moment, ils furent envoyés à travers le Magnamund pour achever leur entraînement. Une fois les dix disciplines maîtrisées, ils retournent à Helgedad afin de se préparer à l'infiltration de la Porte d'Ombre de Toran. Cela n'est pas censé être une tâche facile, car les Seigneurs Kaï connaissent déjà ces plans.

Autres Classes. Les Champions de Naar sont hautains et élitistes. Et c'est légitime. Ils se considèrent comme étant au-dessus de toutes les autres classes et créatures des

Royaumes des Ténèbres, y compris les Nadziranim qui ont aidé à leur création. Ils ne suivront jamais d'autre voie que celle qu'ils ont choisi.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux Champions de Naar.

Particularités raciales. Ils sont principalement Drakkarim, mais considérés comme Rejetons des Ténèbres en ce qui concerne les sorts et des aptitudes qui peuvent les affecter. (Note : Les traits durs des Drakkarim ont été altérés par la magie de façon à passer pour des humains normaux du Magnamund).

Caractéristiques. La Dextérité et la Constitution sont importantes. La Dextérité joue un rôle clé pour la tâche principale du Champion de Naar, qui est - bien sûr – de chasser et d'éliminer les guerriers protecteurs du Sommerlund. Une valeur de Force élevée aidera aussi le Champion à tuer plus facilement.

Dé d'Endurance : d8

Vitesse de base : 9 mètres

Compétences de Classe

Les compétences de classe d'un Champion de Naar (et la caractéristique dont chacune dépend) sont Acrobaties (Dex), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (histoire, art de la guerre, Les Royaumes des Ténèbres) (Int), Déguisement (Cha), Discrétion (Dex), Équitation (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Évasion (Dex), Langue (Aucune), Perception (Sag), Psychologie (Sag), Survie (Sag).

Points de compétences au niveau 1 : $(4 + \text{Modificateur d'Int}) \times 4$

Points de compétences à chaque niveau additionnel : $4 + \text{Modificateur d'Int}$

PARTICULARITES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe du Champion de Naar.

Armes et Armures. Un Champion est formé au maniement de toutes les armes de corps à corps sauf les armes raciales et dans l'utilisation de toutes les armes à distance. Il peut porter des armures légères et intermédiaires et il peut se battre en portant un bouclier. Il faut noter que certaines armures affectent les compétences et l'utilisation des Disciplines Obscures.

Disciplines de Champion de Naar. À chaque niveau (de 1 à 10), une nouvelle Discipline Obscure est choisie aléatoirement. C'est une conséquence des énergies instables issues de la fusion Drakkarim et Seigneur Kai. Une fois qu'il a atteint le 11^{ème} niveau, un Champion de Naar a gagné un contrôle suffisant pour diriger les forces qui

gouvernent son corps pour choisir quelles Disciplines Obscures Avancées il souhaite perfectionner. Seules les Disciplines Obscures ayant atteint le Degré V peuvent être choisies en Discipline Obscure Avancée.

Afin de déterminer quelle discipline se manifeste, notez-les sur une feuille de papier en les numérotant de 1 à 10 à la création du personnage. Ensuite lancez 1d10 à chaque niveau et relancez le dé autant de fois que nécessaire s'il retombe sur une discipline déjà obtenue.

Volonté. Un Champion de Naar possède un score de Volonté tout comme un Seigneur Kaiï, lui permettant d'engager un combat psychique s'il possède la Discipline Obscure de la Puissance Psychique. Ce score est égal à la moitié de son score de Sagesse, arrondi au supérieur, au premier niveau. À chaque niveau additionnel, le total augmente du modificateur de Sagesse du personnage + 1 (avec un minimum de 2). Cette réserve mentale est renouvelée chaque jour d'un nombre de points égal au score de Charisme du personnage.

Focalisation. Comme décrit dans l'Encyclopédie du Monde page 50.

Disciplines Obscures Avancées. Au 11^{ème} niveau, les Disciplines Obscures basiques commencent à augmenter d'elles-mêmes. Comme cela a déjà été dit, le Champion de Naar peut maintenant choisir celle qu'il désire à chaque niveau.

Disciplines Obscures et Points d'Endurance et de Volonté. Plusieurs Degrés requièrent un paiement en énergie physique ou mentale (ou une combinaison des deux) pour pouvoir être utilisés. Parfois, c'est un coût par utilisation, parfois c'est un coût permanent. Tous les coûts avec un astérisque signifient qu'il y aura plus de détail sur le coût dans la description de l'aptitude.

Champion de Naar (Nad-Adez Konkor / Nad-A'kor / NAK)

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+1	+1	+1	Discipline Obscure, Volonté
2	+2	+1	+2	+1	Discipline Obscure
3	+3	+2	+2	+2	Discipline Obscure
4	+4	+2	+3	+2	Discipline Obscure
5	+5	+2	+3	+2	Discipline Obscure, Focalisation 1/jour
6	+5	+3	+4	+3	Discipline Obscure
7	+6/+1	+3	+5	+3	Discipline Obscure
8	+7/+2	+4	+5	+4	Discipline Obscure
9	+8/+3	+4	+6	+4	Discipline Obscure
10	+9/+4	+5	+6	+5	Discipline Obscure, Focalisation 2/jour
11	+10/+5	+5	+7	+5	Discipline Obscure Avancée
12	+10/+5	+5	+8	+5	Discipline Obscure Avancée
13	+11/+6/+1	+6	+8	+6	Discipline Obscure Avancée
14	+12/+7/+2	+6	+9	+6	Discipline Obscure Avancée
15	+13/+8/+3	+7	+9	+7	Discipline Obscure Avancée, Focalisation 3/jour
16	+14/+9/+4	+7	+10	+7	Discipline Obscure Avancée
17	+15/+10/+5	+8	+11	+8	Discipline Obscure Avancée
18	+15/+10/+5	+8	+11	+8	Discipline Obscure Avancée
19	+16/+11/+6/+1	+8	+12	+8	Discipline Obscure Avancée
20	+17/+12/+7/+2	+9	+12	+9	Discipline Obscure Avancée, Focalisation 4/jour

Ex-Champions de Naar

Il est impossible pour un Champion de Naar d'abandonner ce qu'il est ou devenir quelque chose d'autre. Il demeure simplement ce qu'il est. Si l'un d'eux était assez obstiné ou puissant pour résister à sa nature véritable, Naar le sentirait certainement et tuerait l'insolent.

DISCIPLINES OBSCURES

Embuscade

Cette Discipline Obscure est spécialement efficace quand elle est utilisée en combinaison avec celle de la Dissimulation, vu que ses aptitudes sont utilisées quand le Champion de Naar frappe un ennemi à partir d'un emplacement camouflé. Le Champion gagne un bonus à ses tests de Discrétion égal à son Degré d'Embuscade tant qu'il reste sans bouger.

Degré I : Foulée Puissante

Le mouvement de base d'un Champion augmente et passe à 12 mètres, le rendant difficile à rattraper ou à capturer par la plupart des humanoïdes. De plus, il gagne un bonus aux tests d'Athlétisme (Saut) et d'Escalade égal à son Degré d'Embuscade, due à son augmentation de vitesse.

Degré II : Frappe Aérienne

Se laisser tomber d'une hauteur sur un adversaire est considéré comme une attaque en charge, et il n'y a aucun dégât de chute tant que la hauteur est inférieure ou égale à 6 mètres; à cause du faible temps de récupération après une si courte chute, il n'y a pas de malus à la Classe d'Armure dans le round suivant. Jusqu'à une hauteur de 12 mètres, les dégâts de chute sont réduits de moitié; le malus à la Classe d'Armure s'applique autant de temps que nécessaire pour récupérer de cette chute. Dans chaque cas, les dégâts infligés par cette attaque sont multipliés par 1,5 arrondi au supérieur.



Degré III : Proie de la Mante (3 points d'Endurance)

L'Embuscade est essentielle pour gagner l'avantage dans un combat. Pour cette raison, les Champions de Naar essaient parfois d'attendre et d'observer jusqu'à ce que les cibles voulues passent près de lui. Quand il utilise une arme de type dague (couteau, stylet, khanjar, etc), le Champion de Naar peut attaquer un ennemi qui passe à moins de 3 mètres de l'endroit où il est caché avant que les cibles puissent agir. Cette attaque spéciale inflige 1d4 points de dégât pour chaque Degré atteint en Embuscade.

Degré IV : Bénédiction de l'Archer (4 points d'Endurance)

Quand il utilise un arc ou une arbalète, et qu'il n'est pas déjà engagé dans un combat, un Champion de Naar peut ajouter un bonus de +4 à un seul jet d'attaque et augmenter la zone de critique de 2 pour cette attaque. Ce bonus est ajouté après avoir réussi un test de Concentration (DD 25 – le plus haut bonus de base à l'attaque du Champion). Aucune autre attaque ou action ne peut être réalisée au même round que la Bénédiction de l'Archer (c'est une action complexe), et le Champion de Naar est considéré comme pris au dépourvu.

Degré V : Tornade Silencieuse (6 points d'Endurance)

Un Champion de Naar peut bondir depuis sa cachette, se déplacer de la moitié de son mouvement de base et encore frapper son adversaire avec une attaque à outrance, en appliquant un modificateur de -5 à tous ses jets d'attaque. Les adversaires doivent réussir un test de Perception (DD 10 + niveau de personnage du NAK) pour détecter ce mouvement. Ceux qui réussissent ce test ne sont pas considérés comme pris au dépourvu, mais le Champion de Naar peut quand même réaliser une attaque à outrance contre eux.

Dégradation

Plutôt que d'être capable de se soigner lui-même, le Champion de Naar peut rendre les autres plus faciles à tuer. Son seul toucher est dangereux, en lui permettant de dépenser sa propre force vitale afin de rendre les autres moins efficaces au combat.

Degré I : Tolérance

L'entraînement d'un Champion de Naar l'amène à entrer en contact avec une grande variété de poisons. Il peut choisir un type de poisons naturels auquel il devient totalement immunisé, quel qu'en soit le dosage. À chaque fois que le Champion de Naar augmente de niveau, il peut ajouter un nouveau type de poison à cette liste. Il gagne un bonus de +5 aux jets de Vigueur contre les poisons naturels auxquels il n'est pas immunisé. De plus, l'atmosphère des Royaumes des Ténèbres n'a aucun effet sur le Champion de Naar. Cet aspect lui donne un bonus supplémentaire de +5 en Vigueur contre toutes les toxines ou produits toxiques inhalés.



Degré II : Rites de Sang

Une véritable magie de guérison est au-delà des aptitudes d'un Champion de Naar. Il doit réaliser un rite magique spécial que lui ont appris les Nadziranim afin de transférer l'énergie d'un corps fraîchement tué au sien. En tant qu'action complexe, le Champion de Naar peut absorber assez d'énergie pour restaurer un nombre de points d'Endurance égal à son Degré de Dégradation + son niveau de personnage. Cela doit être fait sur un corps tué de la main du Champion de Naar. Si le corps est celui d'un Seigneur Kaiï, il absorbe un bonus de 2d4 points d'Endurance. Il faut noter que toute cible de moins de 2 Dés d'Endurance ne procure aucun point d'Endurance au Champion de Naar et qu'il ne peut absorber plus de points d'Endurance que le maximum d'Endurance de la cible de son vivant. Cette aptitude peut être utilisée un nombre de fois par jour égal à son Degré dans cette Discipline Obscure + son modificateur de Sagesse.

Degré III : Frappe Écrasante (2 points d'Endurance par point de dégât, avec un minimum de 2 points d'Endurance)

En tant qu'action complexe, le Champion de Naar peut choisir de ne pas attaquer avec son arme afin de réaliser une attaque à main nue contre sa cible. Si le coup touche, la cible souffre des dégâts normaux, de plus elle perd un point de Force pour chaque 2 points d'Endurance dépensés par le Champion de Naar. Le coût total dépensé est décidé avant l'attaque et s'applique seulement si la cible est touchée, autrement seuls 2 points d'Endurance sont perdus à cause de l'effort intense. La cible souffre de cet effet pendant une durée de 1d4 + 1 rounds (la durée est à la discrétion du Meneur de Jeu).

(Exemple : Griffe Noire décide de dépenser 4 points d'Endurance sur une attaque de Frappe Écrasante. Il frappe son adversaire et inflige 2 points de dégâts non létaux. De plus, il inflige à sa victime une perte de 2 points de Force. Son adversaire souffre maintenant d'un malus de -1 à l'attaque et aux dégâts, de plus il est possible qu'il devienne épuisé. Le MJ détermine que le Champion de Naar a maintenant 3 rounds pour prendre avantage de cette perte de caractéristique, temps au bout duquel la perte est pleinement restaurée).



Degré IV : Toucher Engourdissant (3 points d'Endurance par point de dégât, avec un minimum de 3 points d'Endurance)

Le Champion de Naar peut rendre les mouvements de sa cible plus lents et maladroits. Cette attaque fonctionne de la même façon que la Frappe Écrasante, excepté que la perte de caractéristique s'applique à la Dextérité.

Degré V : Contact Épuisant (4 points d'Endurance par point de dégât, avec un minimum de 4 points d'Endurance)

Un Champion de Naar peut maintenant toucher directement la vigueur de sa cible. Cette attaque fonctionne comme les deux précédents Degrés, mais la perte de caractéristique s'applique à la Constitution. Ce degré est souvent aussi coûteux pour le Champion de Naar que pour sa cible, et donc doit être utilisé avec circonspection. (Il faut noter que cela peut être très efficace si l'adversaire a un faible nombre de dés d'Endurance, dans le sens où la perte d'Endurance provoquée par la perte de Constitution peut le réduire à 0 instantanément).

(Exemple : Griffe Noire (un NAK de niveau 13) décide de dépenser 12 points d'Endurance sur une attaque de Contact Épuisant. Il frappe son adversaire (un Seigneur Kai de niveau 11) et inflige 3 points de dégâts non létaux ; de plus, 3 points de Constitution sont perdus. Son adversaire a une Constitution de 15, mais il passe soudainement à 12. En plus du fait que cette perte provoque un malus au jet de Vigueur, mais aussi une perte de santé. Passer de 15 à 12 provoque seulement un -1 au modificateur de Constitution, donc le Seigneur Kai perd 11 points d'Endurance pour cette attaque. Il semble que dépenser 12 points d'Endurance pour que la cible perde 11 points d'Endurance n'est pas très sage...à moins que la cible soit presque morte et que le NAK avait été désarmé).

Contact Sauvage

Cette aptitude permet au personnage de contrôler des animaux, plus particulièrement les prédateurs et les créatures hostiles. Au cours de l'évolution de la maîtrise de cette Discipline Obscure, le Champion de Naar devient capable d'invoquer des animaux pour les faire attaquer aveuglément un ennemi désigné par le Champion.

Degré I : Convocations Enragées

Ayant une affinité avec les autres créatures qui chassent et tuent, le Champion de Naar peut appeler à l'aide des prédateurs naturels des bois. En tant qu'action simple, il peut envoyer un appel mental à tous les carnivores dans un rayon de 800 mètres (le nombre d'animaux appelés est égal au Degré de Contact Sauvage du Champion de Naar). Si les animaux entendent l'appel, ils ont le droit à un jet de Volonté d'un DD de 10 + le niveau de personnage du Champion de Naar. Les animaux qui échouent au jet de sauvegarde arrivent en 2d4+2 rounds, se déplaçant au maximum de leur vitesse pour rejoindre le Champion de Naar. Seuls les carnivores non domestiques peuvent être appelés de cette manière.

Degré II : Voix de la Nature

Un Champion de Naar peut communiquer avec un animal d'une Intelligence de 2 ou plus, tant qu'il maintient le contact visuel avec lui. Cet animal est sensible à tous les dialogues motivés, comme le Bluff et l'Intimidation. Il faut noter que les animaux décrivent le monde aux autres dans leurs propres termes. Ainsi un chat fera référence à un cheval comme un être d'une taille gigantesque.

Degré III : Bête Gardienne

En tant qu'action libre une fois par round, un Champion de Naar peut ordonner à une créature qu'il a appelée d'attaquer quelqu'un. L'animal commandé peut effectuer un jet de Volonté contre un DD10 + niveau de personnage du Champion de Naar. Un échec signifie que l'animal attaquera jusqu'à ce qu'il reçoive des dégâts, il a alors le droit à un nouveau jet de Volonté d'un DD10. Si l'animal réussit ce jet de sauvegarde, il fuira aussi vite qu'il le peut de la zone, et il ne répondra plus à l'appel du Champion de Naar s'il l'appelle à nouveau.



Degré IV : Jusqu'à la Mort (3 points d'Endurance)

Version plus puissante du Degré précédent : le Champion de Naar peut maintenant ordonner à un animal de se battre jusqu'à la mort contre une cible (il s'agit toujours d'une action libre, une fois par round). L'animal ne fera pas attention aux dégâts qu'il subit et ne fuira sous aucune circonstance – il combattra réellement jusqu'à la mort avec toute sa férocité.

Degré V : Bête Alpha

Tous les animaux sauvages peuvent ressentir le pouvoir émis par le Champion de Naar à ce Degré. Ils n'attaqueront pas le Champion de Naar, même si on leur commande ou si on les menace. Il faut noter que si le Champion de Naar attaque un animal, celui-ci le combattra, mais seulement s'il n'a pas la possibilité de fuir.

Fétichisme

Être le serviteur d'un Maître des Ténèbres ou de Naar lui-même implique des pactes. Cet aspect de la vie dans les Royaumes des Ténèbres se manifeste chez le Champion de Naar par le besoin de fétiches – des objets envers lesquels une dévotion ou une attention anormale est manifestée. Cela a un effet à la fois psychologique et physique sur le Champion de Naar : tant qu'il les a en sa possession, il est plus puissant. Si l'un de ces fétiches devaient être perdu ou détruit, il en souffrira ... parfois terriblement. Il faut noter qu'à chaque fois qu'un nouveau Degré est atteint, le Champion de Naar est obligé d'acquérir un fétiche avant que le personnage puisse monter de niveau – il n'est pas possible de passer outre les aptitudes et les malus d'un Degré en retardant l'acquisition d'un des fétiches listé.

Degré I : La Pierre

Un Champion de Naar ramassera invariablement une pierre ou un galet particulier, qui peut ensuite être monté(e) sur un anneau, gardé(e) sur un collier, etc. La pierre peut être semi-précieuse mais ne doit pas être précieuse (elle ne peut pas valoir plus de 10 Co). Quand il est en possession de la pierre, le Champion de Naar gagne un bonus de +1 à l'une de ses caractéristiques physiques au choix (la Force, la Dextérité ou la Constitution). S'il perd la possession de la pierre pour une raison quelconque, le Champion de Naar perd le bonus et récupère un malus de -1 à ses deux autres caractéristiques physiques jusqu'à ce que l'objet soit retrouvé. Il ne peut pas être remplacé.



(Exemple : Griffes Noires a récupéré sa Pierre fétiche. Sa Dextérité est meilleure grâce à cela : il obtient un bonus de +1 jusqu'au jour où il est vaincu par une bande de brigands et laissé pour mort. À son réveil il découvre que son anneau avec la pierre a disparu ! Il perd le bonus de +1 à sa Dextérité, de plus il perd un point à la fois à sa Constitution et à sa Force jusqu'à ce qu'il retrouve l'anneau. S'il ne retrouve pas l'anneau, cette perte est permanente).

Degré II : La Mèche de Cheveux

Le Champion de Naar doit se procurer une large mèche de cheveux (pas de fourrure) d'une personne vivante pour une raison quelconque – il se sentira obligé de le faire. Cette mèche de cheveux est ensuite attachée à un lien de cuir et portée sur le corps du Champion de Naar. Tant qu'il est en possession de ces cheveux, le Champion de Naar

gagne un bonus de +1 à l'une de ses caractéristiques mentales au choix (l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme). Si les cheveux sont perdus pour une raison quelconque, le Champion de Naar perd ce bonus de caractéristique et subit un malus de -1 à ses autres caractéristiques mentales jusqu'à ce que l'objet soit retrouvé. Contrairement à la Pierre, les cheveux peuvent être remplacés, mais seulement à partir de la source originale – cependant elle peut ne pas être disponible ou vivante.

Degré III : Les Dents

Après avoir tué un carnivore dans un combat à main nue (incluant ceux qui peuvent être appelés en utilisant l'aptitude Convocations Enragées), le Champion de Naar ressentira le besoin d'extraire ses quatre crocs. Ils sont placés sur un collier, qui doit rester en contact permanent avec la peau. Aussi longtemps que le collier est maintenu en place, le Champion de Naar reçoit un bonus de +1 à la Classe d'Armure et au jet de Réflexes. Le perdre provoque un malus de -1 à tous les jets d'attaque et de dégâts jusqu'à ce qu'ils soient retrouvés. À cause de la nature unique de cet objet, il ne peut pas être remplacé.

Degré IV : Le Sang

Le Champion de Naar choisit une créature ou personne particulière. Une fois qu'il a recueilli une fiole de son sang (quelques gouttes suffisent), il peut placer cette fiole autour de son cou ou de son poignet. Cela lui donne un bonus d'1d10 points d'Endurance et un bonus de +1 à tous ses jets de Vigueur. La perte ou la destruction de cet objet provoquera la perte de ce bonus d'Endurance plus un nombre identique de points d'Endurance jusqu'à ce que l'objet soit récupéré ou remplacé. Il peut être remplacé seulement à partir de la source originale.



Degré V : Le Trophée

Accomplir le but de sa profession a une énorme importance pour le Champion de Naar – il doit se procurer quelque chose du premier Seigneur Kai qu'il tue. (*Note : c'est le seul trophée qui peut ne pas être obtenu immédiatement, mais une fois un Seigneur Kai vaincu, le trophée doit être récupéré immédiatement*). Cet objet doit ensuite être maintenu sur lui en permanence et il bénéficie d'un bonus de +1 à tous les jets de dégâts contre les Seigneurs Kai. Si cet objet devait être perdu, une Discipline Obscure choisie aléatoirement (et s'il est perdu à haut niveau, la Discipline Obscure Avancée qui lui est associée) ne seront plus utilisables jusqu'à ce que le Trophée soit récupéré (le Fétichisme ne peut pas être affecté par cette désactivation aléatoire). Il n'y a aucun

besoin de dire qu'il est vraiment important de ne pas perdre cet objet, vu qu'il ne peut pas être remplacé.



Plaie des Kaï

Considérée par certains comme la plus puissante des Disciplines Obscures, la Plaie des Kaï permet au Champion de Naar de devenir plus qu'une simple nuisance face aux Seigneurs Kaï. En enlevant les éléments qui rendent les Seigneurs Kaï si efficaces, cette discipline les rend plus faciles à blesser et à tuer.

Jusqu'à ce qu'une discipline que la Plaie des Kaï atteigne le Degré V, le seul effet de cette Discipline est de donner un bonus de +1 à tous les jets impliquant des Seigneurs Kaï (jet d'attaque, de dégât, de sauvegarde, de compétence, ...). Après qu'une discipline ait atteint le Degré V, elle obtient les avantages qui sont listés ci-dessous, remplaçant le bonus de +1 sur les actions impliquant des Seigneurs Kaï. (*Note : Tous les effets listés ci-dessous seront obtenus, mais le bonus de +1 est là pour combler le manque de nouvelles aptitudes si la Plaie des Kaï était obtenu parmi les quatre premières Disciplines Obscures*).

Embuscade : Le Seigneur Kaï est maintenant susceptible d'être surpris et pris au dépourvu.

Dégradation : Le Seigneur Kaï n'est plus immunisé aux toxines et aux poisons naturels (comme ceux enduits sur une épée ou mélanger dans une boisson) auxquels le Champion de Naar est immunisé, tant que la toxine ou le poison a été mélangé avec le sang du Champion de Naar.

Contact Sauvage : Le Seigneur Kaï ne peut pas utiliser la Communication Animale sur un animal invoqué par le Champion de Naar (le Contrôle Animal peut encore fonctionner).

Puissance Psychique : Le Seigneur Kaï ne peut plus utiliser le Bouclier Psychique pour bloquer ses attaques. (L'Écran Psychique peut encore les bloquer).

Bouclier Psychique : Le Seigneur Kaï ne peut plus repérer le Champion de Naar en utilisant le Sixième Sens.

Occultation : Le Champion de Naar obtient un bonus de +10 sur les tests de Perception impliquant des Seigneurs Kaï.

Poursuite : Le Seigneur Kaï peut être pisté normalement, même quand il ne laisse pas de piste physique.

Art de la Guerre : Le Seigneur Kaï ne peut plus utiliser le Coup Superficiel (Degré II de Discipline de Sixième Sens).

Puissance Psychique

Cette discipline permet au Champion de Naar d'utiliser le pouvoir de son esprit pour agresser les autres. Les créatures sans Bouclier Psychique subissent d'importants désavantages contre un Champion de Naar possédant cette aptitude. Il faut noter que le combat normal, le combat psychique, et la Puissance Psychique sont totalement séparés, tous les trois pouvant être utilisés simultanément.

Degré I : Pensées Errantes

Par une action simple, le Champion de Naar peut attaquer l'esprit d'un adversaire avec des paroles incohérentes qui le rendent confus et distrait. La cible de cette attaque souffre d'un -1 aux jets d'attaque et de dégât à cause de ces pensées chaotiques et son incapacité à se concentrer.

Degré II : Regard Perçant (4 points de Volonté pour chaque point de dégât)

Par une action simple utilisée sur une cible qu'il peut voir, le Champion de Naar peut transformer sa réserve psychique en dégâts physiques, provoquant 1 point de dégât pour chaque 4 points de Volonté dépensés. Ces dégâts physiques sont impossibles à bloquer. Le Champion de Naar peut maintenant utiliser l'action Attaque en Combat Psychique.

Degré III : Confusion de Masse (4 points d'Endurance)

Par une action de mouvement, un plus grand nombre d'ennemis peuvent être distraits par les Pensées Errantes. Jusqu'à 8 ennemis attaquant le Champion de Naar souffrent d'un malus de -1 aux jets d'attaque et de dégât.



Degré IV : Combat ou Fuite [6 points d'Endurance]

Par une action simple, le Champion de Naar et une cible effectuent un jet de Volonté en opposition, chacun ajoutant leur niveau de personnage au résultat du jet. Si la cible réussit, elle subit un malus de -2 sur ses jets d'attaque du prochain round à cause de l'intense combat mental qu'il a livré. Les dégâts de cet adversaire sont aussi diminués la prochaine fois qu'il attaque à cause de la distraction, comme s'il avait fait 1 sur le jet de dégâts. Cependant, si la cible rate le jet de Volonté, cette dernière se retourne et fuit

pendant 2 rounds. Le Champion de Naar peut maintenant utiliser l'action Assommer en Combat Psychique.

Degré V : Quand les Murs S'Effondrent (8 points d'Endurance, 6 points de Volonté)

Cette action complexe donne au Champion de Naar la possibilité de déclencher une attaque mentale dévastatrice à la place d'une attaque physique. Le Champion de Naar et la cible font un jet de Volonté en opposition, le Champion de Naar ajoutant un bonus de +5 à son jet. S'il l'emporte, il inflige 5d4 + son modificateur de Charisme (minimum de 1) de dégâts psychiques à son adversaire. Il faut noter que cette attaque mentale particulière prend la place d'une action de Combat Psychique.

Si l'adversaire a un Bouclier Psychique actif à ce moment, cette attaque réussie le brise et inflige 2d6 points de dégâts psychiques. L'adversaire doit faire un jet de Volonté contre un DD15 pour pouvoir rétablir son Bouclier Psychique, même s'il s'agit d'un Bouclier Instinctif.

Cette aptitude peut être utilisée une fois par jour pour chaque 5 niveaux (arrondis à l'inférieur) du Champion de Naar.

Bouclier Psychique

Sans boucliers mentaux, les Champions de Naar sont susceptibles d'être attaqués non seulement par des Seigneurs Kaï, mais aussi des Champions rivaux et d'autres créatures qui peuvent utiliser des pouvoirs similaires à la Puissance Psychique.

Degré I : Bouclier I

Protection contre les effets de la Puissance Psychique de Degré I.

Degré II : Bouclier II

Protection contre les effets de la Puissance Psychique de Degré II. Le Champion de Naar est maintenant capable de Créer un Bouclier en Combat Psychique.

Degré III : Bouclier III

Protection contre les effets de la Puissance Psychique de Degré III.

Degré IV : Bouclier IV

Protection contre les effets de la Puissance Psychique de Degré IV. Un Bouclier Instinctif est maintenant placé autour de l'esprit du Champion de Naar.

Degré V : Bouclier V

Protection contre les effets de la Puissance Psychique de Degré V.

Occultation

La nature des plus efficaces Champions les rend capables de se rapprocher de leur proie sans qu'elle en prenne conscience. La Discipline Obscure de l'Occultation suit cet ordre naturel, donnant au Champion de Naar de meilleures chances de passer inaperçu – aussi longtemps qu'il reste immobile.

Degré I : Silence de la Nuit

Aussi longtemps qu'il ne bouge pas, un Champion de Naar gagne un bonus à ses tests de Discrétion égal au Degré atteint dans cette Discipline, mais seulement de nuit ou dans des conditions d'extrêmement faible luminosité. Tout mouvement (même pour dégainer une arme) annule ce bonus, et un nouveau test de Discrétion doit être tenté. Cette aptitude peut seulement être utilisée en extérieur.

Degré II : Bénédiction de l'Immobilité

Le bonus au test de Discrétion mentionné ci-dessus s'applique maintenant à toutes les conditions extérieures tant que le Champion de Naar reste immobile. Les mêmes restrictions s'appliquent que pour le Silence de la Nuit. Cette aptitude ne peut pas être utilisée sur un terrain d'une couleur différente des vêtements du Champion de Naar (par exemple, s'il porte du marron sur une zone enneigée, ou du blanc dans la jungle).

Degré III : Virtuose de l'Infiltration

L'aptitude du Champion de Naar à se fondre dans son environnement est devenue suffisamment efficace pour qu'il puisse ajouter le bonus à tous les tests de Discrétion, à l'intérieur ou à l'extérieur, de nuit ou de jour. Là encore, il doit toujours rester immobile.

Degré IV : Caché en Pleine Vue

Cette aptitude audacieuse permet au Champion de Naar de rester debout en plein milieu du champ de vision de quelqu'un et de le forcer à faire un jet de Volonté. Le DD est égal au score de Dextérité du Champion de Naar + son modificateur de Sagesse + son Degré en Occultation + 5. Si la cible rate son jet de sauvegarde, le Champion de Naar peut rester sans bouger et être considéré comme non visible, car il est devenu invisible aux yeux de cette personne. Il faut noter que cette aptitude marche seulement sur les humanoïdes, pas sur les animaux ni sur les monstres. En revanche si la cible est déjà en train de le regarder ou a vu le Champion de Naar, il ne peut pas utiliser cette aptitude.

Degré V : Don du Caméléon

A la frontière du surnaturel, cette aptitude du Champion de Naar a rarement des témoins, la cible voyant rarement ce qui l'attaque. Le Champion de Naar est capable d'altérer temporairement la couleur de ses vêtements au point qu'ils se fondent presque complètement dans l'environnement. Il gagne un bonus de +10 à ses tests de Discrétion quand il est immobile, et il gagne un bonus de synergie de +2 pour chaque 5 rangs qu'il possède en Acrobaties grâce à son aptitude à se contorsionner de façon à prendre une pose « non-humaine ». Il faut noter qu'un décor complexe (comme une tapisserie ou une bibliothèque) est impossible à simuler de cette manière. Cette

aptitude ne peut aussi être utilisée que sur les vêtements que porte le Champion de Naar. Les armures (cuir, métal, ou autre), la peau ou les cheveux ne sont pas affectés.

Poursuite

Cette Discipline Obscure permet au Champion de Naar de trouver son ennemi juré – le Seigneur Kaï du Sommerlund – et de rassembler des informations sur son environnement. Cette aptitude lui accorde un bonus à ses tests de Discrétion *en mouvement* égal à son Degré de Poursuite.

Degré I : Sur la Piste

Le Champion de Naar gagne l'aptitude de pister, spécialement lorsqu'il traque des Seigneurs Kaï. Se référer à la table de DD et la table des modificateurs page 54 de l'Encyclopédie du Monde pour plus d'informations sur le pistage normal. Quand il piste un Seigneur Kaï, le DD est diminué de son Degré dans cette Discipline.

Degré II : Pistage des Loups

Le Champion de Naar n'est pas dérangé par les faux-semblants lorsqu'il suit une piste, pas même les techniques pour masquer sa piste (l'eau, la neige fraîche, etc) n'ont grand effet sur cette aptitude. Le DD pour faire face à ce type de désagrément est réduit par le Degré du Champion de Naar dans cette Discipline.

Il peut aussi se déplacer de façon à semer la confusion parmi les Seigneurs Kaï qui essaieraient de le pister, augmentant le DD pour suivre sa piste de 5 + son Degré dans cette Discipline quand il se déplace à la moitié de sa vitesse de base et de 10 + son Degré quand il se déplace au quart de sa vitesse de base.

Degré III : Révélation Mentale (1 point d'Endurance)

Le Champion de Naar peut ouvrir son esprit aux créatures d'allégeance bonne ou mauvaise dans un rayon de 90 mètres. À chaque fois qu'il s'approche d'une créature de l'une de ces allégeances (ou quand une créature de l'une de ces allégeances s'approche de lui), il ressent physiquement à quel point elle est bonne ou mauvaise. Le Champion de Naar perçoit des êtres vraiment maléfiques comme étant très chaud, et des créatures véritablement bonnes comme très froid. Des créatures neutres ou non-alignées sont indétectables par ce moyen.

Degré IV : Trouver la Voie

Quand il traque un humanoïde, le Champion de Naar peut ajouter un bonus égal au Degré de cette Discipline. Il faut noter que cette aptitude ne se combine pas au bonus pour pister les Seigneurs Kaï obtenu par « Sur la Piste ».

Degré V : Sang de la Proie

S'il traque quelqu'un qu'il a blessé récemment (et qui saigne), le Champion de Naar peut ajouter un bonus de +5 à ses tests de pistage. Il faut noter que si la cible réussit un test de Soins pour soigner ses blessures, ou se soigne elle-même d'une quelconque manière, un nouveau test de pistage doit être effectué, sans le bonus de +5. Dans cette situation, le Champion de Naar peut sacrifier son propre sang afin de retrouver la

piste. Pour chaque point d'Endurance sacrifié (représentant le sang perdu) le Champion de Naar obtient un +1 à son jet, jusqu'à un maximum de +10. Ce sacrifice de sang peut être utilisé seulement une fois par cible, et seulement une fois par jour.

Art de la Guerre

Cette Discipline Obscure permet au Champion de Naar de se lier avec certaines armes, lui donnant des bonus avec elles en lui donnant des malus avec toutes les autres armes. De plus, son entraînement lui a appris comment gagner des avantages offensifs ou défensifs dans un combat à n'importe quel moment.

Degré I : Frappe Sans Arme

Un Champion de Naar peut utiliser son corps comme une arme naturelle, lui donnant un bonus de +1 aux dégâts produit par une attaque sans arme. Il ne souffre d'aucun malus pour le combat à main nue contre son adversaire, même quand il essaie de le désarmer. Quand il combat de cette manière, le bonus de Dextérité est utilisé sur les jets d'attaque à la place du bonus de Force, mais le bonus de Force s'applique encore sur le jet de dégâts.

Degré II : Soif de Sang (1 point d'Endurance permanent par type d'arme)

Après avoir été entraîné à utiliser toutes les armes et les styles de combat, un Champion de Naar peut choisir un type d'arme sauf une raciale (exemple : glaive, hache, hache d'armes, etc) qu'il préfère aux autres. Il doit ensuite réaliser un rituel de liaison pendant lequel l'arme doit être utilisée contre lui et faire couler son sang. Après cela, quand il utilise ce type d'arme en combat, un bonus de +1 est ajouté aux jets d'attaque et un bonus de +2 est ajouté aux jets de dégâts. À chaque nouveau Degré, le Champion de Naar peut choisir une nouvelle arme pour obtenir les mêmes bonus (avec un maximum de 4 armes). Toutes les autres armes obtiennent un malus de -1 à l'attaque et aux dégâts à cause du manque de lien (le dégât minimum étant de 1).

Degré III : Position Offensive (variable, jusqu'à 5 points d'Endurance)

Le Champion de Naar peut choisir de dépenser de l'Endurance afin de briser les défenses d'un adversaire et le frapper. Afin d'utiliser cette aptitude, le Champion de Naar doit avoir une plus faible initiative que sa cible, naturellement ou à cause d'une action retardée : il abandonne aussi tous ses bonus à la Classe d'Armure. Si son adversaire le frappe et lui inflige des dégâts, le Champion de Naar peut réaliser une attaque à outrance et choisir de payer un coût d'Endurance (avec un maximum de son Degré dans cette Discipline) qu'il ajoute comme bonus à son jet d'attaque et de dégâts. Ce bonus dure seulement pour le round en cours et est efficace pour une seule attaque.

(Exemple : Tornade Sinistre fait face à un Seigneur Kai coriace. Le Seigneur Kai l'attaque violemment et le frappe avec une hache, et Tornade Sinistre accompagne le coup afin de mieux frapper son ennemi. En terme de narration, il se déplace dans une

position plus dangereuse pour lui pour avoir ensuite un meilleur angle d'attaque sur son adversaire. Il décide de prendre 3 points d'Endurance additionnels (cela s'ajoute au jet de dégâts de son adversaire) afin d'obtenir un +3 à son jet d'attaque et de dégâts pour sa seule attaque du round).



Degré IV : Position Défensive (2 points d'Endurance par round)

Quand il combat en position défensive et en utilisant une arme liée (voir Soif de Sang, au-dessus), le Champion de Naar peut ajouter un bonus de +7 à sa Classe d'Armure. Quand il est en défense totale, il peut ajouter un bonus de +9.

Degré V : Bénédiction du Lien

En connaissant tous les styles de combat avec un type d'arme, le Champion de Naar peut reconnaître plus facilement à quel type d'attaque il fera face, et s'adapter pour diminuer les dégâts. Quand le Champion de Naar fait face à un adversaire qui utilise une arme pour laquelle il maîtrise la Soif de Sang, tous les dégâts infligés par cet adversaire sont réduits de 3 points. Les dégâts ne peuvent être réduits en dessous de 1 point.

(Exemple : Griffes de Pierre a choisi la lance pour son arme initiale avec Soif de Sang. Quand il fait face à un ennemi qui utilise une lance, Griffes de Pierre sait de quelle façon il va attaquer. Grâce à cette connaissance, il peut diminuer les dégâts qu'inflige cette arme. Si un adversaire le frappe avec une lance, et que cela devrait lui infliger 7 points de dégât, Griffes de Pierre ne prend que 4 points de dégâts grâce à sa connaissance des styles de combat avec cette arme).

Disciplines Obscures Avancées

Cercles de Savoir

Cercle de la Nuit (Instinct du Prédateur, Fourvoiement, Traque) : « Ne crains pas plus la nuit que ce qui t'attend à l'intérieur ».

+5 aux jets de Réflexes, +2 à une caractéristique physique* et +1 à une autre caractéristique physique

Cercle de la Glace (Anéantissement, Maître de Guerre) : « L'eau froide à l'intérieur d'un homme le maintient en vie, l'eau froide entourant un homme la drainera petit à petit de son existence ».

+5 aux jets de Vigueur, +5 points d'Endurance

Cercle du Vent (Étreinte Sauvage, Maître de Guerre) : « Puisse le vent apporter le cri de la mort à tes adversaires comme avertissement à tous ceux qui essaieraient de s'opposer à toi ».

+1 au bonus de base à l'attaque, +5 points d'Endurance

Cercle de la Tornade (Fixation des Reliques, Fléau des Kaï, Foudroiement Psychique, Écran Psychique) : « Seul un idiot ne cherchera pas d'abri le temps que passe la fureur de la tornade ».

+5 aux jets de Volonté, +2 à une caractéristique mentale, +1 à une autre caractéristique mentale.

*Les caractéristiques physiques sont la Force, la Dextérité et la Constitution. Les caractéristiques mentales sont l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.



Instinct du Prédateur (Embuscade Avancée)

Reflétant les aptitudes qu'il a déjà apprises, cette Discipline Obscure donne de meilleures possibilités au Champion de Naar de réussir à surprendre, voire à vaincre des ennemis sans susciter leur méfiance ou leur sens du danger.

Degré I : Jeûne

Un élément-clé pour réussir une embuscade est d'être au bon endroit au moment critique. Ce moment ne tient pas compte des besoins naturels, comme manger. Grâce à une stricte autodiscipline, le Champion de Naar peut tenir sans eau ni nourriture durant 4 jours. Puis, le Champion de Naar subit 1d4 points de dégâts en Force, Dextérité et Constitution jusqu'à ce qu'il se nourrisse de nouveau. Ces dégâts aux caractéristiques se récupèrent au taux normal, mais seulement s'il continue à manger et à boire normalement tous les jours. Si une caractéristique tombe à 0, le Champion de Naar meurt.

Degré II : Frappe de Sous la Surface (4 points d'Endurance)

C'est une attaque spéciale, donnant à un Champion de Naar submergé l'aptitude de se propulser hors de l'eau et d'attaquer un adversaire. Cette aptitude peut être utilisée seulement si le Champion de Naar se trouve entièrement sous la surface de l'eau et à portée de quelque chose lui permettant de s'appuyer pour se propulser (comme une plate-forme, le fond de la rivière, un affleurement rocheux, etc). Durant son saut, il a le droit d'effectuer une attaque gratuite pendant le round de surprise. Dans le round suivant cette action, toutes les attaques subissent un malus de -2 à cause de l'effort. *(Note : Selon les conditions de surface de l'endroit où se trouve le Champion de Naar, un jet d'Acrobaties peut être nécessaire pour déterminer s'il tombe ou non en atterrissant).*

Degré III : Fondre sur la Proie (3 points d'Endurance)

Grâce à l'avancement de sa maîtrise de cette Discipline Obscure, le Champion de Naar peut faire un bond de 6 mètres horizontalement à partir de sa cachette et essayer d'assommer une cible. Pour déterminer le résultat de l'action, le Champion de Naar et sa cible font des jets opposés : le Champion de Naar lance un d20 + son score de Dextérité et la cible lance un d20 + son score de Force. Si la cible est à 3 mètres ou moins du Champion de Naar, celui-ci gagne un bonus de +5 grâce à la proximité. Il faut noter que cela ne peut pas être utilisé en conjonction avec Proie de la Mante.

Degré IV : Fléau de l'Archer (2points d'Endurance par attaque)

À chaque round, le Champion de Naar peut dévier des flèches qui normalement l'auraient touché. Ceci est déterminé avant le jet de dégâts des flèches. Le nombre de flèches maximum qui peuvent être déviées par round est égal au modificateur de Dextérité du Champion de Naar (avec un minimum de 1).

Degré V : Tornade Violente (15 points d'Endurance)

Le Champion de Naar peut maintenant combiner Fondre sur la Proie et Proie de la Mante (l'Endurance perdue est comptée dans le coût de cette compétence). Après s'être jeté sur une cible et l'avoir attaqué, le Champion de Naar peut maintenant faire une autre attaque sur chaque cible à portée avec un bonus de +5 au jet d'attaque, jusqu'à un maximum de 5 cibles.

Anéantissement (Dégradation Avancée)

N'importe qui peut infliger la douleur. Un Champion de Naar avec la Dégradation peut l'infliger plus efficacement. Mais seul un maître de la Dégradation peut tirer bénéfice de cette douleur. De la même façon que les Vampires des légendes, le Champion de Naar est dès lors capable de parasiter ses victimes par un simple contact.

Degré I : Impact Précis (1 point d'Endurance par bonus)

Par une action de mouvement, le Champion de Naar peut concentrer son énergie vitale dans une aptitude d'attaque à mains nues quand il essaye d'utiliser une aptitude de Dégradation sur une cible. Il faut noter que ce bonus ne peut être utilisé pour les attaques de la Discipline Anéantissement. Pour chaque point d'Endurance dépensé, le Champion de Naar obtient un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts pour des attaques de Dégradation, jusqu'à un bonus maximum de +5.

Degré II : Siphon de Vie (2 points d'Endurance)

En tant qu'action complexe, le Champion de Naar peut créer une impulsion négative à l'intérieur de lui qui éjecte la force vitale de la cible qu'il frappe. En d'autres mots, une attaque à main nue réussie contre un adversaire transfère les points d'Endurance perdus par celui-ci au Champion de Naar. Si l'attaque est réussie, elle inflige 1d4 + modificateur de Constitution du Champion de Naar en dégâts à la cible. Les dégâts infligés sont considérés comme létaux et le Champion de Naar reçoit un malus de -2 à sa Classe d'Armure le round suivant celui de l'attaque.



Degré III : Maladresse (3 points d'Endurance par point de dégât à la caractéristique, avec un minimum de 3 points d'Endurance)

Cette aptitude est considérée comme un Toucher Engourdissant, à part le fait que la Dextérité perdue par la cible est ajoutée temporairement à la propre Dextérité du Champion de Naar pendant la durée d'effet, qui est d'1d4 + 1 rounds.

Degré IV : Faiblesse (4 points d'Endurance par point de dégât à la caractéristique, avec un minimum de 4 points d'Endurance)

Cette aptitude est considérée comme une Frappe Ecrasante, à part le fait que la Force perdue par la cible est ajoutée temporairement à la propre Force du Champion de Naar pendant la durée d'effet, qui est d'1d4 rounds.

Degré V : Effondrement (5 points d'Endurance par point de dégât à la caractéristique, avec un minimum de 5 points d'Endurance)

Cette aptitude est considérée comme un Contact Epuisant, à part le fait que la Constitution perdue par la cible est rajoutée temporairement à la propre Constitution du Champion de Naar pendant la durée d'effet, qui est d'1d3 rounds.

Etreinte Sauvage (Contact Sauvage Avancé)

Le Champion de Naar est allé si loin dans sa recherche et dans le contact avec la sauvagerie des animaux qu'il la contient maintenant, comme celle des monstres qui peuplent la terre. En fait, il a complètement intériorisé cette férocité qui suinte de lui. Tous ses tests de Dressage sur des animaux domestiques sont augmentés de +5 automatiquement. Contre les animaux sauvages, ils sont augmentés du Degré atteint dans cette Discipline.

Degré I : Lien Monstrueux

Les Degrés I à III du Contact Sauvage s'appliquent maintenant aux monstres comme aux animaux. Le jet de Volonté de la créature gagne un bonus de +8 dans ces circonstances, mais il est réduit du Degré du Champion de Naar dans cette Discipline.

Degré II : Foulée de l'Elix (1 point d'Endurance)

Une fois par jour en tant qu'action de mouvement, le Champion de Naar peut augmenter de vitesse, jusqu'à une augmentation de 15 mètres par round. Pour chaque point d'Endurance dépensé, le mouvement est augmenté de 3 mètres pendant un nombre de round égal au Degré du Champion de Naar dans cette Discipline.

Degré III : Puissance du Baknar/Bakanal (5 points d'Endurance)

Une fois par jour en tant qu'action de mouvement, le Champion de Naar peut amplifier sa force pour l'utiliser dans une situation autre qu'un combat. Pour chaque 5 points d'Endurance dépensés, le Champion de Naar peut augmenter sa Force de 2. Cependant pour chaque augmentation de +2, le Champion de Naar doit passer 10 minutes à se reposer à cause de l'effort.

Degré IV : Griffes et Crocs (6 points d'Endurance)

La férocité que le Champion de Naar contrôle chez les animaux est maintenant complètement intériorisée. Il peut éveiller en partie sa nature animale une fois par jour et sous certaines conditions. Pour faire cela, il doit avoir les mains libres et être en armure légère voire sans armure. En tant qu'action complexe, le Champion de Naar peut transformer ses dents et ses ongles, en des versions plus dures et plus acérées.

Cela permet au Champion de Naar de gagner une attaque à outrance griffe/griffe/morsure pendant 1d6+1 rounds. Les jets d'attaque et de dégâts sont les suivants, et ils remplacent les bonus normaux à l'attaque.

Bonus à l'attaque : $\frac{1}{2}$ du niveau de personnage du Champion de Naar + modificateur de Dextérité + 3 (critique sur 18-20, $\times 2$)

Dégâts : 1d6 + modificateur de Force

Si les deux griffes touchent, la morsure frappe automatiquement pour des dégâts additionnels d'1d4 + 3.



Degré V : Bête Oméga (5 points d'Endurance)

Dans un rituel impliquant la perte définitive de 5 points d'Endurance, le Champion de Naar peut invoquer un animal sauvage carnivore de 3-4 dés d'Endurance qui sera lié à lui et qui deviendra son infailible et dévoué compagnon. Si la créature devait mourir, le Champion de Naar perdra de façon permanente 1d10 points d'Endurance. À chaque fois que le Champion de Naar augmente de niveau, la créature gagne 5 points d'Endurance.

Fixation des Reliques (Fétichisme Avancé)

Ce qui s'est manifesté par le besoin étrange et compulsif de ramasser et de se procurer un objet banal s'est transformé en une crainte de perdre cet objet. Cette crainte est si intense que le Champion de Naar doit tenter de ne faire qu'un avec l'objet en l'intégrant à lui.

Degré I : Potion de la Pierre

La Pierre est broyée en une fine poudre, mélangée dans une potion par un alchimiste, qui est ensuite bue par le Champion de Naar. À ce moment, il doit faire un jet de Vigueur contre un DD15. S'il réussit, les bienfaits de la Pierre sont siens à jamais. S'il échoue, les malus normaux s'appliquent pour la perte.

Degré II : La Greffe de Cheveux

Les Cheveux sont implantés dans le cuir chevelu du Champion de Naar par une simple intervention chirurgicale sommaire. À ce moment, un autre jet de Vigueur doit être effectué contre un DD16. S'il réussit, son corps ne réagit pas agressivement à l'ajout de nouvelles chairs. S'il échoue, les malus normaux s'appliquent, le cuir chevelu s'infectant et les cheveux étant détruits par l'infection. De plus le Meneur de Jeu peut faire lancer un dé au Champion de Naar pour déterminer si des maladies potentielles sont attrapées de cette façon.

Degré III : L'Implantation des Crocs

Le Champion de Naar enlève ses propres canines et se verra en retour implanter les crocs de carnivore par une nouvelle opération chirurgicale sommaire. À ce moment, un autre jet de Vigueur doit être fait contre un DD17. S'il réussit, son corps ne réagit pas agressivement face à l'implantation des crocs et les bonus s'appliquent. (*Note : Cela n'augmente pas les bienfaits du Degré IV de l'Étreinte Sauvage, une fois obtenue*). S'il

échoue, les malus normaux s'appliquent pour la perte, l'emplacement des dents enlevées s'infectant et les dents se retrouvant endommagées quand elles sont enlevées pour traiter l'infection. De plus le MJ peut faire lancer un dé au Champion de Naar pour déterminer si des maladies potentielles sont attrapées de cette façon.

Degré IV : La Transfusion du Sang

Le sang capturé est enlevé de la fiole et injecté au Champion de Naar. À ce moment, le Champion de Naar doit effectuer un jet de Vigueur contre un DD15 pour représenter la possible réaction de rejet provoqué par l'injection d'un groupe sanguin non compatible. S'il réussit, le sang est compatible et sera décomposé et réutilisé par son propre corps. S'il échoue, les malus pour la perte s'appliquent, plus un malus de -2 sur tous les jets de Vigueur pour résister aux poisons ingérés.

Degré V : Rédemption

Le Champion de Naar a maintenant appris à se passer de quelque chose qu'il a perdu. Si un objet des Degrés I à IV du Fétichisme a été perdu, il peut maintenant être remplacé en échange d'une perte permanente de 1d10 point d'Endurance. Si une Fixation échoue, elle peut maintenant être ignorée par une perte permanente d'1d10 point d'Endurance. Si aucun Fétiche n'a été perdu, et que toutes les fixations ont réussi, le Trophée (Degré V de Fétichisme) n'apporte aucun malus s'il est perdu.



Fléau des Kaï (Plaie des Kaï Avancée)

En utilisant le pouvoir des cinq dieux des Ténèbres, le Champion de Naar peut augmenter les dégâts qu'il inflige à un Seigneur Kaï. La Plaie des Kaï peut être comparée à une épée qui transperce le corps, le Fléau des Kaï est la torsion de l'épée pour amplifier la souffrance.

Degré I : Le Fouet de Karaushnith (1 point de Volonté)

Contre tous les Seigneurs Kaï, les attaques psychiques infligent maintenant un bonus de 2 points de dégâts en Endurance, symbolisant le claquement du fouet de la déesse, et l'effet sadique qu'il possède.

Degré II : Dague de Tharrayn (1 point d'Endurance)

Contre tous les Seigneurs Kaï, les attaques physiques perforantes (dague, lance, flèche, dard, etc) infligent un bonus de 2 points de dégâts, symbolisant les crises de délire du dieu fou. Le coût doit être payé pour chaque attaque, donc 4 attaques feront dépenser 4 points d'Endurance au Champion de Naar. Ce coût est payé avant que les jets d'attaque soient lancés.



Degré III : Bâton de Vurnos (1 point d'Endurance)

Contre tous les Seigneurs Kaï, les attaques physiques contondantes (bâton, gourdin, masse d'armes, etc) infligent un bonus de 2 points de dégâts, symbolisant le pouvoir écrasant du dieu sur l'humanité. Le coût doit être payé pour chaque attaque, donc 4 attaques feront dépenser 4 points d'Endurance au Champion de Naar. Ce coût est payé avant que les jets d'attaque soient lancés.

Degré IV : Faux de Xhagvash (1 point d'Endurance)

Contre tous les Seigneurs Kaï, les attaques tranchantes (épée, hache, etc) infligent un bonus de 2 points de dégâts représentant la moisson des âmes de la Mort obtenue avec le type d'arme le plus répandu. Le coût doit être payé pour chaque attaque, donc 4 attaques feront dépenser 4 points d'Endurance au Champion de Naar. Ce coût est payé avant que les jets d'attaque soient lancés.

Degré V : Hache de Naar (20 points d'Endurance)

Si un jet d'attaque sur un Seigneur Kaï aboutit à un critique, le Champion de Naar peut choisir de dépenser sa propre force vitale pour mettre un terme définitif à la confrontation. Le Seigneur Kaï doit réussir un jet de Vigueur contre un DD égal aux dégâts de la frappe critique + 5. Si le Seigneur Kaï échoue, il meurt. Ceci est le symbole de la Hache du Bourreau qui s'abat sur les Seigneurs Kaï.

Foudroiement Psychique

De la même façon que les Seigneurs Kaï apprennent à augmenter leurs formidables aptitudes mentales, les Champions de Naar font de même. À la place de dégâts plus importants, les Champions de Naar se concentrent pour altérer l'état physique de leur victime.

Degré I : Force de la Personnalité

Tous les dégâts psychiques infligés par le Champion de Naar sont augmentés de son modificateur de Charisme. Cela ne peut pas être utilisé en combinaison avec le Fouet de Karaushnith.

Degré II : Stupeur (4 points d'Endurance, 6 points de Volonté)

La plus faible forme d'attaque dans cette Discipline peut provoquer chez la cible l'un des états suivants pour un round si elle échoue à un jet de Volonté (dont le DD est égal au niveau de personnage du Champion de Naar + 5) : Ébloui, Étourdi, Fatigué, Secoué, Sourd ou Stupéfait.



Degré III : Malaise (4 points d'Endurance, 10 points de Volonté)

Ayant compris comment aller plus loin dans l'altération de l'état mental, le Champion de Naar peut provoquer chez la cible l'un des états suivants pour un round si elle échoue à un jet de Volonté dont le DD est égal au niveau de personnage du Champion de Naar + 5 : Écœuré, Effrayé, Épuisé, Paniqué ou Recroquevillé.

Degré IV : Affaiblissement (5 points d'Endurance, 12 points de Volonté)

Bien que n'étant pas encore l'aptitude la plus puissante de cette Discipline, cette aptitude peut profondément altérer l'adversaire. La cible subit l'un des effets suivants si elle échoue à un jet de Volonté dont le DD est égal au niveau de personnage du Champion de Naar + 5 : Aveuglé ou Hors de Combat.

Degré V : Catatonie (10 points d'Endurance, 20 points de Volonté)

La forme d'attaque la plus puissante de cette Discipline peut être mise en œuvre seulement grâce à une grande utilisation de la réserve d'énergie psychique du Champion de Naar. L'utilisation de la Catatonie peut vider ses réserves, cependant, et le laisse avec aussi peu de défense sur le plan psychique qu'un nouveau-né. En revanche, cela laisse sa cible physiquement sans défense.

Si la cible échoue à un jet de Volonté dont le DD est égal au niveau de personnage du Champion de Naar + 5, elle est Paralysée pendant un round.

Écran Psychique

Une créature qui possède des aptitudes psychiques doit faire face à de plus difficiles décisions que celles sans cette sensibilité. Doit-elle garder sa Volonté pour se défendre ? Ou doit-elle la dépenser petit à petit pour infliger des dégâts ? Ou encore doit-elle s'épuiser et espérer submerger sa proie ? En analysant les possibilités du Foudroiement Psychique, l'utilisation de la Volonté pour attaquer peut être tentante. Mais les défenses psychiques d'un Champion de Naar ont aussi un côté offensif.

Chaque Degré d'Écran Psychique bloque un Degré équivalent en Foudroiement Psychique, en plus des effets suivants.

Degré I : Déflexion

Un Champion de Naar peut utiliser son formidable esprit pour diminuer les dégâts reçus. Les Dégâts Psychiques reçus en Combat Psychique sont diminués par le Degré dans cette Discipline.

Degré II : Fortification

À travers ses exercices, le Champion de Naar a appris comment renforcer ses défenses psychiques. La Classe d'Armure Psychique gagne un bonus de +2.

Degré III : Absorption

Si une Attaque Psychique en Combat Psychique n'inflige aucun dégât, le Champion de Naar peut utiliser cette énergie résiduelle pour renforcer ses propres défenses. Il faut noter que le maximum de points de Volonté ne peut pas dépasser le maximum de points de Volonté du personnage.

Degré IV : Déviation (2 points de Volonté)

Comme un véritable bouclier, le Bouclier Psychique peut maintenant dévier aléatoirement les attaques qui le ciblent vers une autre créature présente qui est à portée. L'attaque peut être redirigé vers un allié ou une cible, au choix du Meneur de Jeu.

Degré V : Réflexion (4 points de Volonté)

Il n'y a rien de plus humiliant que d'être vaincu ou tué par sa propre arme. Le Champion de Naar a maintenant appris à utiliser sa Volonté pour dévier les attaques qui le ciblent vers l'attaquant. Quand cela arrive, le Champion de Naar lance 2d6 ; le plus faible des deux résultats représente les dégâts reçus par l'adversaire. Il faut noter que l'attaquant n'a aucune défense contre sa propre énergie psychique.

Fourvoisement (Occultation Avancée)

Rester caché sans bouger est utile, mais parfois rester caché tout en se déplaçant est nécessaire. Le Champion de Naar commence à apprendre comment mieux détecter les choses, ensuite comment mieux cacher certaines choses et enfin comment mieux se cacher lui-même en utilisant d'une meilleure façon ce qu'il a appris grâce à l'Occultation.

Degré I : Maintenant Tu Le Vois

L'aptitude de voir à travers les apparences et les ruses est importante, tout comme l'aptitude de trouver des choses cachées (à la fois dans les paroles et sur les gens) qui ne sont pas ce qu'elles semblent. Le Champion de Naar peut maintenant ajouter son Degré dans cette Discipline à tous les tests qui impliquent une recherche : Estimation, Perception, Psychologie et Renseignements.

Degré II : Maintenant Tu ne Peux Plus Le Voir

Tirant profit de ses aptitudes innées à tromper et fourvoyer, le Champion de Naar gagne maintenant un bonus égal à son Degré pour tous les tests qui impliquent la dissimulation : Bluff, Contrefaçon et Déguisement. Il faut noter que cela ne s'applique pas à la Discrétion, en raison des nombreux bonus que possède cette classe dans ce domaine.

Degré III : Passage à travers les Ombres (1 point d'Endurance par round)

Cette aptitude est une version améliorée du Silence de la Nuit, qui accorde les mêmes bonus si le Champion de Naar se déplace à 1,5 mètres par round dans les mêmes conditions.

Degré IV : Bénédiction Améliorée (2 points d'Endurance par round)

Cette aptitude est une version améliorée de la Bénédiction de l'Immobilité, qui accorde les mêmes bonus si le Champion de Naar se déplace à $\frac{1}{4}$ de sa vitesse de base par round dans les mêmes conditions.

Degré V : Virtuosité de l'Assassin (3 points d'Endurance par round)

Cette aptitude est une version améliorée du Virtuose de l'Infiltration, qui accorde les mêmes bonus si le Champion de Naar se déplace à $\frac{1}{2}$ de sa vitesse de base par round dans les mêmes conditions.

Traque (Poursuite Avancée)

Incarnation vivante du chasseur, le Champion de Naar possède de nombreuses techniques qui lui permettent de suivre sa proie et qui lui évite de devenir une proie lui-même.

Degré I : Marque de la Proie (2 points de Volonté)

Utile pour pister une cible dans une ville où les pistes et les traces peuvent disparaître instantanément, cette aptitude permet au Champion de Naar de marquer une créature

dans son champ de vision d'un éclat lumineux qu'il est le seul à pouvoir voir. Cette lumière dure 24 heures et ne être masquée d'aucune façon par un déguisement.

Degré II : Les Yeux dans le Dos

Le Champion de Naar sait instinctivement quand quelqu'un a commencé à le traquer. Il ne sait pas qui, pourquoi on le traque, ou à quelle distance celui ou ceux qui le suivent se trouvent, mais il sait quand il est suivi et peut donc se préparer en conséquence.

Degré III : Psychométrie Mineure (6 points de Volonté)

Le Champion de Naar peut déterminer si une personne particulière a touché un objet durant les dernières 24 heures grâce aux résidus psychiques. Cette aptitude ne peut fournir qu'une réponse oui ou non ; elle ne partage pas d'autres caractéristiques avec l'aptitude du même nom des Magiciens du Dessi.

Degré IV : Précognition (5 points d'Endurance)

Le Champion de Naar peut percevoir si un danger le menace ou non dans une direction précise, de 1,5 à 15 mètres devant lui. Les barrières ne l'affectent pas, mais une fois que la direction est déterminée, il ne peut pas bouger pour chercher autour. En réalisant un test de Concentration d'un DD variable (choisi par le MJ, jamais moins de 25), le Champion de Naar peut avoir une vague vision lui indiquant si des dangers le menacent ou non. Il n'y a aucune indication sur la nature du danger - cela peut être un assassin, un animal sauvage affamé, ou une fosse avec des pieux. *(Le jugement du Meneur de Jeu est mis à contribution pour déterminer ce qui est dangereux et ce qui ne l'est pas, un simple caillou peut être dangereux s'il est coincé dans la trachée-artère de quelqu'un. Les Meneurs de Jeu sont encouragés à être assez réalistes sur ce point, compte tenu du fait que le Champion de Naar a parcouru un long chemin pour atteindre ce Degré).*

Si le Champion de Naar réussit à passer le DD de 5 ou plus, il devrait obtenir une certaine idée du danger (ce que c'est, apprendre le nombre précis d'ennemis plutôt que de dire il y a un groupe d'ennemis hostiles, etc).

Si le Champion de Naar réussit à passer le DD de 15 ou plus, il devrait gagner des détails vraiment précis sur la nature du danger.

Degré V : Pensées Insistantes (5 points d'Endurance, 5 points de Volonté)

Il n'y a rien qui surpasse ce niveau de traque. En se concentrant sur son environnement, un Champion de Naar peut suivre une créature psychiquement par le résidu mental laissé par ses pensées. Le Champion de Naar doit faire un jet de sauvegarde en Volonté contre un DD égal au niveau de la cible +10. Cette aptitude est utile si la cible traverse de l'eau ou entre sur un terrain qui rend inutile les techniques de pistage habituelles (des égouts, la mer, le blizzard, etc). Traquer une créature ayant un Bouclier Psychique augmente le DD de 5, l'Écran Psychique l'augmente de 10; l'Écran Psychique des Seigneurs Kaï empêche totalement de traquer la cible avec cette aptitude.

Il faut noter qu'un échec à trouver une piste psychique draine le coût associé à cette Discipline.

(Exemple : Ombre de l'Effroi traque un Seigneur Kai du nom de Faucon du Soleil. Il lance un jet de Volonté et fait 23. Il le dit au Meneur de Jeu qui se réfère aux informations sur Faucon du Soleil. C'est un Seigneur Kai de niveau 16 avec le Bouclier Psychique. Ce qui signifie que le DD pour le jet était de 31. Le Champion de Naar regarde autour et trouve une autre trace. Est-ce que Faucon du Soleil était seul ? Il cherche ensuite le résidu psychique de ces autres esprits, le jet effectué donne un 29. Le MJ regarde les informations de Simyn. C'est un Sage de Lyris de niveau 14 (DD de 24), donc la piste est trouvée. Ombre de l'Effroi a un sourire désabusé en se dirigeant vers Lyris ; l'amitié du Sage avec le Seigneur Kai sera sa perte).



Maître de Guerre (Art de la Guerre Avancé)

Degré I : Ambidextre

Le Champion de Naar a appris à utiliser chaque main efficacement en situation de combat. Le malus pour le combat à deux mains est réduit par (ou augmenté par) son modificateur de Dextérité.

Degré II : Fureur Concentrée (1 point d'Endurance*)

Combattre plusieurs adversaires à la fois est ardu et dangereux. Le Champion de Naar peut réduire cette difficulté en laissant sa fureur diriger ses coups. Par point d'Endurance dépensé, il peut bénéficier d'un bonus de +1. Le bonus total est réparti à sa convenance, entre n'importe quel nombre de cibles. Le nombre maximum de points d'Endurance dépensé de cette manière ne peut pas dépasser 10.

Degré III : Égalité

Quand il est face à un combattant armé, le Champion de Naar peut ajouter un bonus de +5 sur ses tentatives de désarmement. S'il réussit, l'ennemi est désarmé et l'arme est hors de sa portée. Cela s'applique aussi pour les boucliers.



Degré IV : Briser

Le Champion de Naar a appris que détruire les armes et l'équipement de ses cibles peut être à la fois déstabilisant pour elles et avantageux pour lui. Il gagne un bonus de +5 sur les jets d'attaque et de dégâts envers des armures, armes ou objets et cuir ou en bois, de façon à les détruire. Cette attaque est si efficace que l'arme que le Champion de Naar utilise n'est pas endommagée dans le processus.

Degré V : Fracasser

Le bonus ci-dessus s'applique maintenant aussi aux objets en métal ou en pierre.