

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

L'AVENTURIER

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire

Une aide de jeu officielle proposée par

Federica " Parvati V " Ugliano

Version originale publiée sur le site :

<http://www.luposolitariogdr.it> (Editori Folli)

Traduit par Christophe INSA

Relecture Eric DUBOURG, David LATAPIE



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



LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2007 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Le Magnamund est un monde vaste et riche de milles opportunités. Même si son histoire officielle se focalise sur le grand combat entre la Lumière et les Ténèbres, cela ne signifie pas qu'il n'y a pas de place pour les personnes à l'allégeance moins prononcée, des personnes animées par un désir plus simple, et peut-être plus sain, de mener une existence dont ils seraient les seuls décideurs et en jouir autant que possible.

Les personnes communes, naturellement, aspirent à une vie tranquille. C'est un choix parfaitement sensé et même, sans elles, ne pourrait se construire aucune nation, grande ou petite, ni exister ces héros dont le destin est de remplir les pages de l'histoire, reléguant ces personnes communes au second plan. D'après certains philosophes, il s'agit là d'un signe clair de la participation de Naar à la création que « vie normale et tranquille » soit l'opposé de « vie intéressante ». Nous ne nous plongerons pas dans de telles questions, même si nous reconnaissons que notre intérêt va effectivement vers ces personnages qui ne mènent pas une existence calme et tranquille.

Nombreuses sont les raisons qui rendent une existence intéressante ; bien sûr, figurent en bonne place l'héroïsme et la méchanceté, mais entre ces deux extrêmes opposés se trouvent nombre d'autres explications. La curiosité, l'intelligence, le désir de liberté, ce sont toutes des caractéristiques qui conduisent un individu à sortir des schémas conventionnels, à la recherche de défis variés, avec la conviction que, l'univers étant composé de Lumière et de Ténèbres, il n'est pas possible que l'une existe sans l'autre : accepter cette vérité profonde offre au monde un éclairage nouveau. L'Equilibre, ou Neutralité, n'est pas un aveu de renoncement et de lâcheté ; mais une autre forme d'espoir. L'extrémisme amène toujours l'affrontement, et l'affrontement va de pair avec le deuil. C'est uniquement en ouvrant les yeux d'une manière différente que l'on connaît la véritable liberté.

Les Aventuriers figurent en bonne place parmi ces personnes qui préfèrent une vie plus libre et agitée : ce sont des opportunistes qui font de la versatilité, de la flexibilité et de l'abondance de ressources leur cheval de bataille. Les Aventuriers n'aiment pas se sentir liés, n'acceptent pas les obligations et ne considèrent comme fiables que leur propre jugement. Ils considèrent que la violence est un gâchis inutile (et vulgaire) de ressources, et ils se fient plutôt à un vaste *répertoire* de connaissances (même si elles sont parfois superficielles), à leur propre intuition et Astuces pour profiter de toutes ces occasions que le monde met à la disposition de ceux qui savent prendre des risques quand il le faut.

Aventure : Les Aventuriers vivent pour l'aventure. Leur but dans la vie peut être la richesse, l'expérience, la renommée ou simplement la survie. Mais plus que tout, ils recherchent le défi, ce frisson le long du dos qui leur permet de se sentir véritablement en vie. La curiosité d'un Aventurier est une vraie force de sa nature, à ne jamais sous estimer. Leurs sens acérés leur permettent de déceler des moyens détournés d'obtenir ce qu'ils souhaitent, moyens qui sont incontestablement plus élégants que les manières rudes et qui se révèlent notablement plus efficaces dans la plupart des cas.

Profil : Les Aventuriers sont très habiles et peuvent se spécialiser dans de nombreuses compétences. Ils peuvent être diplomates, investigateurs, espions, cambrioleurs, explorateurs ou bien de simples filous. Généralement, ils ne possèdent pas une grande capacité de combat : l'Aventurier préfère l'affrontement intellectuel à celui plus physique. Par ailleurs, sa mobilité extraordinaire lui permet d'éviter les combats pour mieux survivre là où la supériorité numérique de l'adversaire fait passer l'affrontement pour de la folie.

Note sur l'allégeance : Même si une allégeance ne leur est pas absolument nécessaire, les Aventuriers suivent souvent la voie de l'Equilibre (ou de la Neutralité).

Religion : Les Aventuriers forment une classe hétérogène, chacun d'eux décide, sur la base de multiples facteurs (dont sa propre origine), s'il doit dédier ces prières à un dieu unique ou bien à plusieurs.

Antécédents : Il y a des Aventuriers originaires de toutes les régions du Magnamund et issus de toutes les classes sociales, et tous gardent les caractéristiques de leur milieu de provenance. Ce qu'ils partagent tous est le désir d'une existence riche (pétillante) et non conventionnelle ; cette vision commune les amènent à se comprendre les uns les autres, même si cette compréhension réciproque peut porter aussi bien à l'estime qu'à la rivalité, selon le caractère de chacun.

Autres classes : Les Aventuriers aiment et détestent à la fois travailler avec des membres des autres classes. Certes, ils ne refusent pas l'aide que peut offrir un allié combattant ou lanceurs de sorts, car ils sont bien conscients de leurs propres limites. Cependant, nombreuses sont les occasions où ils voudraient que les autres soient aussi calmes, intelligents et patients qu'eux.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Aventuriers.

Caractéristiques : la Dextérité et le Charisme sont les caractéristiques associées à des compétences particulièrement utiles aux Aventuriers. De plus, l'Intelligence et la Sagesse sont également importantes pour de nombreuses compétences, et un score d'Intelligence élevé permet aux Aventuriers de multiplier leurs talents.

Dé d'Endurance : d8 Vitesse de déplacement : 9 mètres

Compétences de classe

Les compétences de classe de l'Aventurier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Evasion (Dex), Langue (-), Perception (Sag), Profession (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha),

Représentation (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Cha), Soins (Sag), Survie (Sag), Utilisation d'objets magiques (Cha)

Points de compétence au niveau 1 : (8 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 8 + modificateur d'Int

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Astuces d'aventurier, Sens des pièges (+1)
2	+1	+3	+0	+0	Pistage
3	+2	+3	+1	+1	Esquive instinctive, Connaissances générales
4	+3	+4	+1	+1	Astuces d'aventurier
5	+3	+4	+1	+1	Course, Sens des pièges (+2)
6	+4	+5	+2	+2	Esquive instinctive supérieure, Intuition
7	+5	+5	+2	+2	Astuces d'aventurier
8	+6/+1	+6	+2	+2	Expertise du combat (attaque)
9	+6/+1	+6	+3	+3	Bavardage (compatriotes)
10	+7/+2	+7	+3	+3	Astuces d'aventurier, Sens des pièges (+3)
11	+8/+3	+7	+3	+3	Faveur d'Alyss (1 fois par jour)
12	+9/+4	+8	+4	+4	Endurance physique accrue, Expertise du combat (défense), Bavardage (humains)
13	+9/+4	+8	+4	+4	Astuces d'aventurier
14	+10/+5	+9	+4	+4	Faveur d'Alyss (2 fois par jour)
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Perception aveugle, Sens des pièges (+4), Bavardage (humanoïdes)
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Astuces d'aventurier
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Faveur d'Alyss (3 fois par jour)
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Vision aveugle, Bavardage (créatures intelligentes)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Astuces d'aventurier
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	Faveur d'Alyss (4 fois par jour), Sens des pièges (+5)

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'Aventurier.

Armes et armures : L'Aventurier est formé au maniement de toutes les armes de corps à corps à une main, ainsi qu'au maniement de l'arbalète. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers. A noter que toute armure plus lourde qu'une armure de cuir dispose d'un malus qui s'applique aux tests de compétences suivants : Acrobaties, Athlétisme, Discrétion, Escalade, Escamotage et Evasion. De plus, le malus d'armure est doublé pour les tests de Natation dépendant de la compétence Athlétisme.

Astuces d'Aventurier : Pour survivre aux mille dangers qui parsèment les aventures dans le Magnamund, il faut vraiment être une personne extraordinaire ; et l'Aventurier possède justement une quantité inépuisable d'astuces particulières, tels des jokers dans les manches, pour se sortir des situations difficiles (ou lorsque le jeu se complique). Chaque fois que l'Aventurier gagne cette capacité de classe, il doit choisir l'une des capacités spéciales parmi celles décrites dans le paragraphe Astuces d'Aventurier.

Bavardage : A partir du niveau 9, un Aventurier qui possède 3 degrés de maîtrise ou plus dans la compétence Bluff peut utiliser sa loquacité pour absorber l'attention d'une personne. Pour cela, l'Aventurier doit pouvoir mener une conversation calme (dans une langue comprise par son interlocuteur), et la personne doit pouvoir lui prêter attention. La distraction que représente un combat ou un danger proche empêche l'usage de cette capacité.

L'Aventurier doit réussir un test de Bluff et sa cible peut résister par un jet de Volonté dont le résultat doit être supérieur ou égal au résultat du test de Bluff. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, l'Aventurier ne pourra tenter de la captiver qu'après un délai de 24 heures. Si le jet de sauvegarde rate, la cible écoute le verbiage du beau parleur pendant 1 round par niveau de l'Aventurier. Pendant qu'elle est captivée, les tests de Perception et de Psychologie de la cible subissent une pénalité de -4 ; l'Aventurier obtient par contre un bonus de +2 aux tests de Bluff pour la convaincre de ce qu'il dit, et un bonus de +4 aux tests de Diplomatie. Toute menace potentielle (comme un allié de l'Aventurier qui se déplace dans le dos de la personne captivée) autorise un nouveau test de Volonté à la cible contre un test de Bluff pour l'Aventurier. Toute menace manifeste, comme lancer un sort, dégainer une épée ou pointer une flèche, annule immédiatement l'effet. Pendant qu'il captive (ou qu'il tente de captiver) une personne, l'Aventurier doit rester concentré, mais Bavardage n'est pas une capacité magique.

Cette capacité spéciale peut être utilisée uniquement contre des compatriotes au niveau 9, elle peut s'appliquer ensuite à tous les êtres humains à partir du niveau 12, à tous les humanoïdes intelligents à partir du niveau 15, et enfin à toutes les créatures non humanoïdes intelligentes à partir du niveau 18.

Connaissances générales : A partir du niveau 3, l'Aventurier acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages. Chaque fois qu'il faut déterminer s'il détient des informations importantes au sujet d'un objet légendaire, des notables ou des sites connus de la région, il effectue un test spécial de Connaissances générales, soit $1d20 + \text{son niveau d'Aventurier} + \text{son modificateur}$

d'Intelligence (s'il possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (Histoire), il obtient un bonus de +2 à son jet). Connaissances générales ne révèle jamais les pouvoirs spécifiques d'un objet magique mais il peut donner des indications quant à sa fonction. L'Aventurier ne peut « faire 10 » ou « faire 20 » sur ce jet ; ce type de connaissances étant véritablement aléatoire. Le Meneur de jeu détermine le degré de difficulté du test en se référant à la table suivante.

DD	Type d'information
10	Courante, ou du moins connue par une minorité conséquente d'habitants de la région.
20	Peu courante mais accessible, connue par quelques personnes seulement.
25	Rare, connue par une poignée d'individus seulement et difficile à obtenir.
30	Extrêmement rare, ignorée de tous ou presque (éventuellement oubliée par ceux qui la détenait ou connue de gens qui ignorent sa signification).

Course : L'Aventurier est particulièrement rapide. A partir du niveau 5, lorsqu'il court, l'Aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale (s'il porte une armure intermédiaire au maximum et s'il transporte une charge intermédiaire tout au plus), ou bien quatre fois sa vitesse de déplacement (s'il porte une armure lourde ou s'il transporte une charge lourde). Lorsqu'il exécute un saut avec élan, il bénéficie d'un bonus de +4 à son test de Saut. Enfin, il conserve son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure lorsqu'il court.

Endurance physique accrue : Avec l'expérience, l'Aventurier développe une résistance physique hors du commun. A partir du niveau 12, il bénéficie d'un bonus de +4 aux jets suivants : les tests d'Athlétisme (natation) pour résister à des dégâts non-létaux, les tests de Constitution pour continuer à courir, pour résister aux dégâts non-létaux infligés par une marche forcée, la faim ou la soif, pour retenir sa respiration, les tests de Vigueur pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids et les tests de Vigueur pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie.

Esquive instinctive et esquive instinctive supérieure : A partir du niveau 3 (esquive instinctive), l'Aventurier peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure (s'il en possède un) même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toutefois ce bonus s'il est immobilisé). A partir du niveau 6 (esquive instinctive supérieure), il ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction.

Expertise du combat : L'Aventurier est aussi doué pour attaquer que pour se défendre. A partir du niveau 8, lorsque l'Aventurier utilise l'action d'attaque ou d'attaque à outrance au corps à corps, il peut choisir un chiffre qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la Classe d'Armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la Classe d'armure durent jusqu'à la prochaine action du personnage (sauf s'il devient sans défense).

A partir du niveau 12, lorsque l'Aventurier choisit l'action de combat sur la défensive ou de défense totale, il obtient un bonus d'esquive supplémentaire de +2 à la Classe d'Armure.

Faveur d'Alyss : C'est bien connu, la chance sourit aux audacieux. A partir du niveau 11, l'Aventurier bénéficie d'un bonus de chance de +2 pour un jet de sauvegarde de son choix. Ce bonus peut être utilisé après avoir pris connaissance du résultat du jet de dé. Ce bonus est applicable une fois par jour au niveau 11, deux fois par jour au niveau 14, trois fois par jour au niveau 17 et quatre fois par jour au niveau 20.

Intuition : Les Aventuriers prennent l'habitude de prévenir le danger en restant toujours sur leurs gardes. Il savent l'anticiper en comptant sur tous leurs sens, même le toucher ou le sens de l'équilibre, pour être averti au plus tôt. A partir du niveau 6, l'Aventurier obtient un bonus de +2 à tous ses tests de Perception et d'Acrobaties.

Perception aveugle : A partir du niveau 15, les sens de l'Aventurier deviennent tellement aiguisés qu'ils lui permettent de surmonter en partie le handicap que rencontrent les êtres humains privés de la vue. Jusqu'à une distance de 9 mètres, il n'a pas besoin de faire de test de Perception pour remarquer la présence d'autres créatures et les localiser, si elles peuvent être perçues par l'ouïe et/ou l'odorat. L'Aventurier subit néanmoins les pénalités au déplacement et à l'attaque (probabilité de rater sa cible) dues au camouflage, mais un adversaire invisible ne bénéficie plus du bonus de +2 pour l'attaquer au corps à corps, et il ne perd pas son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure contre un tel adversaire. Cependant, les modificateurs habituels s'appliquent pour les attaques à distance des adversaires invisibles. Les attaques qui affectent l'ouïe ou l'odorat de l'Aventurier le privent des bénéfices de cette capacité spéciale.

Pistage : Un Aventurier qui possède 5 degrés de maîtrise ou plus dans les compétences Connaissances (Nature) et Survie gagne le même bénéfice que celui conféré par le degré I (Suivre une piste) de la Discipline Kai Orientation pour ce qui est de l'utilisation de la compétence Survie afin de suivre un piste.

Sens des pièges : L'Aventurier développe tout au long de sa dangereuse carrière un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges. Cette aptitude lui confère un bonus de +1 à tous les tests de Perception pour repérer les pièges, un bonus de +1 à tous les jets de Réflexes pour les éviter, ainsi qu'un bonus de +1 à la Classe d'Armure contre les attaques déclenchées par les pièges. Ce bonus passe à +2 au niveau 5, +3 au niveau 10, +4 au niveau 15 et +5 au niveau 20.

Vision aveugle : A partir du niveau 18, l'Aventurier développe la capacité de perception sans utiliser la vue, jusqu'à une distance de 9 mètres. Cette capacité lui permet de ne pas être affecté par l'invisibilité de ses adversaires, ni par le camouflage (ce qui inclut également les ténèbres magiques) ; cependant, il ne peut percevoir les créatures éthérées. La vision aveugle ne permet pas à l'Aventurier de distinguer les couleurs et les contrastes visuels (il ne peut donc pas lire). Mais il est invulnérable aux attaques de regard. Les attaques aveuglantes ne causent plus de pénalités à l'Aventurier, mais les attaques affectant l'ouïe ou l'odorat le privent des

bénéfices de cette capacité. La vision aveugle fonctionne également sous l'eau, mais pas dans le vide.

Astuces d'Aventurier

Un Aventurier, on le sait, est plein de ressources – il doit l'être, sinon il deviendrait rapidement un aventurier mort. Au niveau 1, et tous les trois niveau après le premier, il peut choisir une capacité spéciale parmi celles décrites dans la liste suivante. Certaines de ces capacités peuvent être choisies plusieurs fois, si l'Aventurier souhaite se spécialiser par exemple.

Discrétion totale (Ext) : L'Aventurier peut utiliser sa compétence de Discrétion même s'il n'y a rien alentour pour se cacher, s'il réussit au préalable un jet de Bluff (dont le DD dépend de la situation ; par exemple, 10 dans une rue normale où personne ne le cherche activement, 15 dans une pièce ou un couloir, 20 dans un endroit dégagé et clair, 25 dans un combat où il y a au moins un allié ; le DD augmente s'il y a des personnes qui l'observent). Il sait profiter d'un instant de distraction de son adversaire pour disparaître de sa vue.

Esprit fuyant (Ext) : L'Aventurier a désormais la capacité d'échapper aux effets magiques visant à contrôler son esprit. S'il est pris pour cible par un sort à effet mental et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut tenter un nouveau jet de sauvegarde (au même DD) un round plus tard. Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

Esquive totale / Esquive totale supérieure (Ext.) – peut être choisit jusqu'à deux fois : Les Réflexes de l'Aventurier lui permettent d'échapper au danger avec une rapidité extraordinaire. Si l'Aventurier réussit un jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Il ne peut utiliser cette capacité que s'il ne porte aucune armure ou bien une armure légère, et s'il n'est pas sans défense. S'il sélectionne une seconde fois cette capacité, les dégâts infligés sont réduits de moitié s'il rate son jet de Réflexes (si le jet est réussi, il évite totalement l'attaque).

Evitement – peut être choisi plusieurs fois : L'Aventurier est expert dans l'art d'éviter les coups. Durant son tour de jeu, l'Aventurier choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la Classe d'Armure contre les attaques portées par cet adversaire. Il lui est possible de sélectionner un nouvel adversaire à chaque nouvelle action. Une situation qui fait perdre au personnage son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure (s'il en a un), lui fait également perdre ce bonus d'esquive. Si l'Aventurier choisit cette capacité une seconde fois, il bénéficie d'un bonus d'esquive additionnel de +1 à la Classe d'Armure qu'il peut utiliser contre un second adversaire ou bien le cumuler avec le précédent contre son premier adversaire.

Instinct de survie (Ext) : Le sixième sens de l'Aventurier lui permet, une fois par jour, de profiter du moindre avantage qui se présente dans une situation critique. Après tout jet de dé qui le concerne directement, et prenant connaissance du résultat, il peut le modifier en ajoutant ou en soustrayant 2.

Maîtrise des compétences – peut être choisi plusieurs fois : L'Aventurier est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. En gagnant cette capacité, il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut « faire 10 » même en situation de stress ou lorsqu'il est distrait. L'Aventurier peut choisir cette capacité spéciale à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.

Persuasion Magique (Ext) : L'Aventurier peut employer sa compétence Utilisation d'objets magiques même sur des objets utilisés par autrui. Un Aventurier maléfique peut falsifier son allégeance de manière à ne pas être détecté par un sort de Détection du mal, par exemple. Le DD du jet de compétence est égal à ce qui est indiqué dans la description de la compétence Utilisation d'objets magiques mais avec une augmentation de +10. Toute falsification de caractéristique est une action simple qui dure un nombre de rounds égal au niveau de classe de l'Aventurier. Imiter une caractéristique de classe a donc un DD de 30, imiter une race a un DD de 35 et imiter une allégeance un DD de 40.

Rapidité – peut être choisi jusqu'à deux fois : L'Aventurier possède une vitesse de déplacement supérieure à celle de ses congénères, lorsqu'il ne porte aucune armure ou bien seulement une armure légère, et s'il ne transporte pas une charge lourde. La vitesse de déplacement est augmentée de +3 mètres chaque fois que l'Aventurier choisit cette capacité (maximum 2 fois).

Roulé-boulé (Ext) : L'Aventurier peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 point d'Endurance ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure). Comme ce type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi-dégâts, la capacité d'esquive totale de l'Aventurier ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

Sens accru de l'initiative : L'Aventurier est habitué au danger, et il sait par expérience que le meilleur moyen de l'affronter est encore de le prévenir. Son sens accru de l'initiative lui fournit un bonus de +4 à tous ses jets d'Initiative.

Touche à tout – peut être choisi plusieurs fois : Une fois par jour, l'Aventurier peut utiliser une compétence dans laquelle il n'a aucun degré de maîtrise comme s'il avait au contraire 4 degrés dans celle-ci. La compétence doit être une compétence de classe, l'Aventurier ne peut « faire 10 » ou « faire 20 » pour ce jet de compétence, et aucune capacité spéciale ou effet magique ne peuvent le lui permettre (mais il peut bénéficier de tous les modificateurs normalement applicables). Si l'aventurier choisit une fois de plus cette capacité, il obtient une utilisation journalière supplémentaire.