

# Le Maître d'armes

Les maîtres d'armes ne sont ni très forts ni très robustes, mais ils compensent ces lacunes certaines par une agilité et une vivacité sans égal. De plus, ils sont capables de faire preuve d'une concentration impressionnante pour exécuter des techniques martiales complexes et redoutables. Ils parcourent souvent le monde en tant qu'épée à louer pour apprendre de nouvelles bottes auprès de maîtres qui accepteraient de les leur enseigner.



18♥

30♣

1♠

5♣

## Caractéristiques

FOR	2 (5+)	PSY	3 (4+)	AGI	4 (3+)
CON	2 (5+)	VOL	2 (5+)	VIV	3 (4+)
CHA	2 (5+)	INT	1 (6+)	PER	1 (6+)

## Compétences

Acrobaties 2	(6D/3+)
Corps à corps 2	(6D/3+)
Défense 2	(6D/4+)
Course 1	(5D/4+)

## Talents

**Arme en main** (LdR page 58)

Dégainer, rengainer ou changer d'arme(s) ne prend qu'une Action Rapide (♣) au lieu d'une Action de Mouvement (♠). Il n'est possible de faire cela qu'une seule fois par round.

## Pouvoirs

✘ **Lame voltigeante** - 8♣ – doit manier une arme de corps à corps à une main et avoir son autre main libre (LdR page 69)

Faites deux attaques au corps à corps, mais la seconde est résolue avec -2D au jet de Corps à corps. Si c'est la première fois que vous utilisez ce Pouvoir contre un adversaire, il ne peut pas se défendre contre la seconde attaque.

▣ **Parade en vol** - 6♣ – doit manier un bouclier (LdR page 70)

Ignorez tous les effets de l'attaque à distance qui vous cible.

## Équipement de départ

Épée longue (FOR+5★)

Targe (+2D Défense, si utilisé comme arme inflige 3★)

Armure de cuir (armure légère, 1♠)

Vêtements d'aventurier

Sac à dos contenant : tente, couverture chaude, briquet à amadou, 5 torches

2 potions médicinales (soigne 3♥, usage unique)

75 Kaars

## ★ Destinée : 1

Difficulté ■■■□□