

Note : les dons marqués d'une astérisque (\*) apparaissent dans l'article Arcanes Rampantes

## FAISEUR D'OS

La guilde nécromantique des Faiseur d'Os a été créée quand Yakkal, Prêtre-roi des Pesteux, a retrouvé sa compagne d'enfance Lyrd Cathlys, Stratégo chez les étranges Ombres Blanches. Cette fondation comprend principalement des Pesteux, des Ombres Blanches, et des Sorcières Rouges, mais quelques Fourrures Noires ou autres hommes-rats y ont été intégrés. Les Faiseur d'Os ont été surpris une fois à l'action par un groupe de Vigilants de Vesh, accompagnés de nécromanciens Val-Faustois. Cependant cette observation a été écourtée par les Gardiens Crépusculaires, ce qui fait que les Veshiens ne connaissent que l'existence des Faiseurs d'Os et non la teneur de leur secrets. Les Faiseurs d'Os préfèrent les magiciens aux ensorceleurs, car ces derniers n'ont à priori pas accès aux Vrais Rituels.

**Dés de Vie** : d4.

### Prérequis

Pour devenir Faiseur d'Os, il faut satisfaire les conditions suivantes :

**Race** : homme-rat

**Alignement** : Mauvais.

**Compétences** : Art de la magie 8 rangs

**Dons** : Ecole renforcée (nécromancie), Ecriture de parchemin

**Sorts** : capacité à lancer des sorts profanes de nécromancie de niveau 3 ou mieux.

### Compétences

Les compétences de classe du Faiseur d'Os (avec leur caractéristique associée) sont :

Art de la magie, Artisanat, Concentration, Connaissances, Décryptage, Intimidation, Premiers secours.

**Points de compétences par niveau** : 2+mod Int.

### Caractéristiques de classe

**Armes et armures** : aucun maniement supplémentaire.

**Sorts** : A chaque niveau, le Faiseur d'Os progresse dans une classe de lanceur de sorts pour déterminer son niveau de lanceur de sorts, ses sorts connus, ses sorts par jour, ainsi que les pouvoirs d'un éventuel familier.

**Création de mort-vivant** : le Faiseur d'Os acquiert le don Création de mort-vivant\*

**Réparation des morts** : le Faiseur d'Os acquiert un pouvoir similaire à l'Imposition des Mains du Paladin, si ce n'est qu'il est basé sur l'énergie négative : il soigne les morts-vivants et blesse les vivants. Le Faiseur d'Os est considéré comme un Paladin de niveau égal à son niveau de Faiseur d'Os. Cependant, il peut choisir d'utiliser son Intelligence à la place de son Charisme. Au niveaux 3 son modificateur de Charisme (ou d'Intelligence) augmente de +1 pour déterminer le nombre de points de vie soignés par jour (+2 au niveau 6 et +3 au niveau 9).

**Création d'os** : le Faiseur d'Os peut créer 3+mod Con fois par jour (minimum 3x/jour) jusqu'à 1DV par niveau de squelettes (répartis comme il le souhaite), pour peu qu'il a suffisamment d'ossements à disposition. Ceux-ci restent animés et sous le contrôle du Faiseur d'Os pendant 1 minute par niveau de lanceur de sort. Les squelettes disposent du maximum de points de vie. Ils ne rentrent pas en compte pour déterminer le nombre de morts-vivants contrôlables avec *animation des morts*. Le Faiseur d'Os peut leur attribuer des pouvoirs supplémentaires suivant son niveau (1 point de pouvoir supplémentaire par niveau, les pouvoirs aux effets similaires ne se cumulent pas) :

*MENU A* (cout : 1 point de pouvoir) :

*Attaque supérieure* : les squelettes acquièrent le don Arme naturelle supérieure (griffes).

*Attaque en puissance* : les squelettes acquièrent le don Attaque en puissance.

*Contact glacial* : sur un coup critique, les attaques des squelettes infligent 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires.

*Protection* : les squelettes acquièrent un bonus profane de +1 à la CA.

*Protection contre le divin* : les squelettes acquièrent un bonus de résistance au renvoi de +1

*Solidité* : les squelettes gagnent 5 points de vie supplémentaires.

*MENU B* (cout : 2 points de pouvoir) :

*Bond* : lorsque les squelettes chargent des adversaires, ils peuvent porter une attaque à outrance.

*Chatiment* : les squelettes peuvent une fois par jour infliger 1xDV points de dégâts supplémentaires à un adversaire vivant.

*Protection intermédiaire* : les squelettes acquièrent un bonus profane de +2 à la CA.

*Protection intermédiaire contre le divin* : les squelettes acquièrent un bonus de résistance au renvoi de +2

*Résistance* : les squelettes acquièrent une résistance (acide, électricité, feu ou son) de 5

*Solidité intermédiaire* : les squelettes gagnent 10 points de vie supplémentaires.

*Toucher de la goule* : sur un coup critique, les squelettes infligent un effet de *baiser de la goule* (DD 12+mod Con du Faiseur d'Os)

*MENU C* (cout : 3 points de pouvoir)

*Célérité* : les squelettes acquierent un bonus de +4 en Dextérité ; leur vitesse de déplacement augmente de +3 mètres.

*Critique saignant* : sur un coup critique, les armes naturelles des squelettes sont considérées comme *sanglantes*.

*Force démoniaque* : les squelettes acquierent un bonus de +4 en Force ; leurs attaquent effectuent un coup critique sur 18-20.

*Protection majeure* : les squelettes acquierent un bonus profane de +4 à la CA.

*Protection majeure contre le divin* : les squelettes acquierent un bonus de résistance au renvoi de +4

*Solidité majeure* : les squelettes gagnent 15 points de vie supplémentaires.

*Toucher de l'âme-en-peine* : sur un coup critique, les squelettes infligent la perte temporaire de 1d6 points de Constitution (Vigueur DD 13+mod Con du Faiseur d'Os, annule)

*Toucher de l'ombre* : sur un coup critique, les squelettes infligent la perte temporaire de 1d6 points de Force (Vigueur DD 13+mod Con du Faiseur d'Os, annule)

*MENU D* (cout : 4 points de pouvoir)

*Explosion finale* : en mourant, les squelettes explosent, infligeant 1d6/DV points de dégâts perforants dans une sphère de mètres de rayon (Réflexes DD 14+mod Con du Faiseur d'Os divise les dégâts de moitié)

*Protection suprême* : les squelettes acquierent un bonus profane de +8 à la CA.

*Protection suprême contre le divin* : les squelettes acquierent un bonus de résistance au renvoi de +8

*Solidité suprême* : les squelettes gagnent 20 points de vie supplémentaires.

*Toucher du spectre* : sur un coup critique, les squelettes infligent un niveau négatif (DD 14+mod Con du Faiseur d'Os).

**Don supplémentaire** : le Faiseur d'Os acquiert un don de métamagie supplémentaire, avec la condition suivante : il ne peut l'utiliser que sur des sorts de nécromancie ou lors de l'écriture de parchemins. Dans ce dernier cas, le parchemin doit être en fait un os.

Faiseur d'Os

<i>Niveau</i>	<i>BBA</i>	<i>Ref</i>	<i>Vig</i>	<i>Vol</i>	<i>Spécial</i>	<i>Sorts</i>
1	+0	+0	+2	+2	Création de mort-vivant Réparation des morts	+1 niveau
2	+1	+0	+3	+3	Création d'os (Menu A)	+1 niveau
3	+1	+1	+3	+3	Réparation des morts +1	+1 niveau
4	+2	+1	+4	+4	Création d'os (Menu B)	+1 niveau
5	+2	+1	+4	+4	Don supplémentaire	+1 niveau
6	+3	+2	+5	+5	Réparation des mort +2	+1 niveau
7	+3	+2	+5	+5	Création d'os (Menu C)	+1 niveau
8	+4	+2	+6	+6	Don supplémentaire	+1 niveau
9	+4	+3	+6	+6	Réparation des morts +2	+1 niveau
10	+5	+3	+7	+7	Création d'os (Menu D)	+1 niveau

## GARDIEN DE VIE

Les Gardiens de Vie sont des hommes-rats entièrement dévoués à leur-prêtre-roi. Choisis parmi l'élite des rampants, ils servent le Prêtre-roi jusqu'à la mort, et cette-dernière est souvent violente. Ce sont les esclaves complets des Prêtres-rois, qui s'en servent autant pour leur protection que pour les liaisons (et même parfois l'espionnage) avec des groupes d'hommes-rats qui tombent sous sa tutelle mais qui, pour des raisons diverses (généralement la distance), échappent partiellement voire entièrement à son contrôle. Les Prêtres-rois supportent jamais l'échec, et de nombreux Gardiens de Vie préféreront la mort à la disgrâce.

**Dés de Vie :** d12.

### Prérequis

Pour devenir Gardien de Vie, il faut satisfaire les conditions suivantes :

**Race :** homme-rat d'une espèce particulière

**Alignement :** Loyal.

**Attributs :** un attribut à 15 ou plus.

**Compétences :** une au choix avec un degré de maîtrise de 8 ou plus.

**Spécial :** doit avoir été accepté en tant que Gardien de Vie par un Prêtre-roi

### Compétences

Les compétences de classe du Gardien de Vie (et leur caractéristique associée) sont :

Bluff (Cha), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Escalade (For), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Saut (For), Survie (Sag)

**Points de compétences par niveau :** 2+mod Int.

### Caractéristiques de classe

**Armes et armures :** aucun maniement supplémentaire.

**La volonté du Maître :** le Gardien de Vie est lié au Prêtre-roi qui l'a choisi. Il échoue à toutes ses sauvegardes de Volonté contre les pouvoirs de ce Prêtre-roi.

**Lien de protection :** si le Gardien de Vie est à moins de 1,50 m du Prêtre-roi qu'il sert, celui-ci gagne une couverture de trois quart.

**Résolution renforcée :** le Gardien de Vie devient immunisé aux effets de terreur.

**Protection du Maître :** 3+mod Con par jour (minimum 3/jour), le Gardien de Vie peut lancer *protection d'autrui* sur le Prêtre-roi, comme un lanceur de sort de niveau égal à 5+niveau dans la classe de Gardien de Vie, et sans limites de portée. Au niveau 8, le Gardien de Vie gagne 4 utilisations supplémentaires de ce pouvoir.

**Pose défensive :** le Gardien de Vie peut adopter une pose défensive, comme le Protecteur nain (cf Guide du Maître), autant de fois que l'indique sa table d'avancement.

**Lien empathique :** tant que le Gardien de Vie est à moins de 1,5 km du Prêtre-roi qu'il sert, les deux peuvent communiquer entre eux par télépathie.

**Faveur du Maître :** aux niveaux 6, et 9, le Prêtre-roi peut conférer un de ses sorts au Gardien de Vie. Ce sort en question est utilisable 1/jour. Pour les variables numériques, le lanceur de sort est considéré être le Prêtre-roi lui-même.

Gardien de Vie

<i>Niveau</i>	<i>BBA</i>	<i>Ref</i>	<i>Vig</i>	<i>Vol</i>	<i>Spécial</i>
1	+1	+2	+2	+0	La volonté du Maître Lien de protection
2	+2	+3	+3	+0	Résolution renforcée
3	+3	+3	+3	+1	Protection du Maître
4	+4	+4	+4	+1	Pose défensive 1/jour
5	+5	+4	+4	+1	Lien empathique
6	+6	+5	+5	+2	Faveur du Maître
7	+7	+5	+5	+2	Pose défensive 2/jour
8	+8	+6	+6	+2	Protection du Maître
9	+9	+6	+6	+3	Faveur du Maître
10	+10	+7	+7	+3	Pose défensive 3/jour

## ORACLE

Comme leur nom l'indique, les Oracles sont les devins des sociétés rampantes, ce qui leur confère un statut social élevé (bien que les coutumes veulent qu'ils ne puissent rien posséder en-dehors des objets nécessaires à leur art). Contrairement aux gardiens du savoir de Lokil, ou même à n'imprte quel mage spécialisé dans la divination, les Oracles disposent d'une magie innée, tout comme les ensorceleurs.

**Dés de Vie** : d4.

### Prérequis

Pour devenir Oracle, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Race** : homme-rat.

**Sorts** : capacité à lancer en tant qu'ensorceleur des sorts de divination de niveau 3 ou mieux.

### Compétences

Les compétences de classe de l'Oracle (et leur caractéristique associée) sont :

Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (Int), Diplomatie (Cha), Incantation rituelle (Con), Intimidation (Cha), Psychologie (Sag)

**Points de compétences par niveau** : 4+mod Int.

### Caractéristiques de classe

**Armes et armures** : aucun maniement supplémentaire.

**Sorts** : A chaque niveau impair, l'Oracle progresse dans la classe d'ensorceleur pour déterminer son niveau de lanceur de sorts, ses sorts connus, ses sorts par jour, ainsi que les pouvoirs d'un éventuel familier.

**Divination** : l'Oracle ajoute à sa liste de sorts connus les sorts du domaine de la Connaissance. Il ne gagne aucun sorts par jour supplémentaires. Il bénéficie de plus d'un bonus de +2 sur une compétence de Connaissances de son choix.

**Mauvais oeil** : une fois par jour tous les deux niveaux, l'Oracle peut décréter un sort funeste. Cette malédiction doit être prononcée en 30 mots au maximum, dans une langue comprise de la cible (laquelle doit être située à 18 mètres de l'Oracle). Si la cible échoue à un jet de Volonté (DD 10+niveau de l'Oracle+mod Cha), la malédiction s'abat sur elle dans son sens le plus littéral. Les effets de la malédiction sont néanmoins limités : sa puissance ne peut dépasser le niveau indiqué dans la table d'avancement de l'Oracle. La malédiction dure autant de temps que le sort qui se rapproche le plus de la malédiction lancée.

Il est tout à fait possible de créer avec le pouvoir de Mauvais Oeil une malédiction qui recopie plusieurs sorts, dans ce cas la somme des niveaux des sorts doit être strictement inférieure au niveau maximal autorisé dans la table. On choisit alors le sort à la durée la plus courte pour déterminer la durée de la malédiction.

**Aura de protection** : les adversaires de l'Oracle subissent un malus de -2 à l'attaque et aux dégâts contre lui s'ils se situent à moins de 18 mètres de lui. L'Oracle bénéficie d'une RM de 10+niveau dans la classe d'Oracle.

**Aura de commandement** : l'Oracle fait au moins 10 sur ses jets de Charisme effectués à l'encontre des hommes-rats situés à moins de 18 mètres de lui. Au niveau 9, il fait automatiquement 20 sur de tels jets, et gagne un bonus de +5 pour les hommes-rats éloignés de plus de 18 mètres.

**Métamagie instantanée** : 1+mod Cha fois par jour, il peut appliquer un don métamagique qu'il connaît sur un sort sans en augmenter le niveau.

Oracle

<i>Niveau</i>	<i>BBA</i>	<i>Ref</i>	<i>Vig</i>	<i>Vol</i>	<i>Spécial</i>	<i>Sorts</i>
1	+0	+0	+0	+2	Divination	+1 niveau d'ensorceleur
2	+1	+0	+0	+3	Mauvais oeil (niveau 4)	
3	+1	+1	+1	+3	Aura de protection	+1 niveau d'ensorceleur
4	+2	+1	+1	+4	Mauvais oeil (niveau 5)	
5	+2	+1	+1	+4	Aura de commandement (10)	+1 niveau d'ensorceleur
6	+3	+2	+2	+5	Mauvais oeil (niveau 6)	
7	+3	+2	+2	+5	Métamagie instantanée	+1 niveau d'ensorceleur
8	+4	+2	+2	+6	Mauvais oeil (niveau 7)	
9	+4	+3	+3	+6	Aura de commandement (20)	+1 niveau d'ensorceleur
10	+5	+3	+3	+7	Mauvais oeil (niveau 8)	

## PRETRE-ROI

Les Prêtres-rois sont la tête de la société rampante. Ces puissants individus sont de formidables adversaires, pour les hordes de rampants qu'ils tiennent sous leur coupe. Les Prêtres-rois viennent généralement des rangs des guerriers-ensorceleurs, bien que quelques guerriers-druides (ou même druides monoclassés) entrent parfois dans leurs rangs. Chez les Sorcières rouges, engence de Mormo, les Prêtres-rois seront plus guerriers-magiciens.

**Dés de Vie :** d8

### Prérequis

Pour devenir Prêtre-roi, il faut satisfaire les conditions suivantes :

**Race :** homme-rat d'une espèce particulière.

**Charisme :** 16+

**Dons :** Albinos\*, Prestige

**Sorts :** capacité à lancer des sorts profanes ou druidiques de niveau 2 ou mieux.

### Compétences

Les compétences de classe du Prêtre-roi (et leurs caractéristiques associées) sont :

Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (Int), Décryptage (Int), Diplomatie (Cha), Incantation rituelle (Con), Intimidation (Cha), Premiers secours (Sag), Psychologie (Sag), Survie (Sag)

**Points de compétences par niveau :** 4+mod Int.

### Caractéristiques de classe :

**Armes et armures :** aucun maniement supplémentaire.

**Sorts :** Aux niveaux 1, 2, 4, 6 et 8, le Prêtre-roi progresse dans une classe de lanceur de sorts pour déterminer son niveau de lanceur de sorts, ses sorts connus, ses sorts par jour, ainsi que les pouvoirs d'un éventuel familier ou compagnon animal.

**Héritage du titan :** le Prêtre-roi gagne le don ancestral lié au titan qui a créé son espèce. Si le Prêtre-roi est un druide, il rajoute ces sorts sur la liste des sorts du druide, et peut les préparer en tant que sorts de druides.

**Aura de commandement :** le Prêtre-roi fait au moins 10 sur ses jets de Charisme effectués à l'encontre des hommes-rats situés à moins de 18 mètres de lui. Au niveau 7, il fait automatiquement 20 sur de tels jets, et gagne un bonus de +5 pour les hommes-rats éloignés de plus de 18 mètres.

**Regard de puissance :** 3+mod Cha fois par jour, le Prêtre-roi peut automatiquement réussir un jet de compétence de Charisme, ou utiliser des sorts particuliers sur une seule cible. La cible de cet effet doit être à moins de 18 mètres du Prêtre-roi. Au niveau 3 le Prêtre-roi peut utiliser *charme-personne*, *contemplation silencieuse de Salamar*, *hébètement* ou *hypnose*. Au niveau 6 le nombre d'utilisations du pouvoir passe à 6+mod Cha, et le Prêtre-roi peut utiliser *déchirure de l'âme souveraine*. Au niveau 9 le nombre d'utilisations du pouvoir est 9+mod Cha, et le Prêtre-roi peut utiliser *suggestion* ou *terreur* (sur une seule cible). Ces pouvoirs sont considérés comme lancés par un ensorceleur de niveau 10.

**Aura de protection :** les adversaires du Prêtre-roi subissent un malus de -2 à l'attaque et aux dégâts contre lui s'ils se situent à moins de 18 mètres de lui. Le Prêtre-roi bénéficie d'une RM de 10+niveau dans la classe de Prêtre-roi.

**Puissance magique :** le Prêtre-roi peut lancer tous les tours de magie (sorts de niveau 0) liés au don ancestral gagné au niveau 1 de Prêtre-roi à volonté. Au niveau 10, il peut lancer les sorts de niveau 1 de ce don ancestral à volonté.

Prêtre-roi

Niveau	BBA	Ref	Vig	Vol	Spécial	Sorts
1	+0	+0	+2	+2	Héritage des titans	+1 niveau
2	+1	+0	+3	+3	Aura de commandement (10)	+1 niveau
3	+2	+1	+3	+3	Regard de puissance I	
4	+3	+1	+4	+4	Aura de protection	+1 niveau
5	+3	+1	+4	+4	Puissance magique (niveau 0)	
6	+4	+2	+5	+5	Regard de puissance II	+1 niveau
7	+5	+2	+5	+5	Aura de commandement (20)	
8	+6	+2	+6	+6		+1 niveau
9	+6	+3	+6	+6	Regard de puissance III	
10	+7	+3	+7	+7	Puissance magique (niveau 1)	

## STRATEGO

Ces guerriers d'élite sont les généraux des armées des rampants. Seuls, ils sont une menace importante, mais entourés d'hommes-rats sous leurs ordres, il devient extrêmement difficile de les arrêter. Ce sont des maîtres stratèges (comme leur nom l'indique), et leurs ordres sont compris de leurs troupes sans même qu'elles l'entendent. La présence d'un seul Stratégo sur un champ de bataille fait souvent basculer le combat en faveur des hommes-rats.

**Dés de Vie :** d10.

### Prérequis

Pour devenir Stratégo, il faut satisfaire les conditions suivantes :

**Race :** homme-rat

**Bonus de Base à l'Attaque :** +6

**Dons :** Prestige

**Spécial :** doit avoir trouvé un Stratégo qui accepte d'initier le rampant à cette voie.

### Compétences

Les compétences de classe du Stratégo (et leur caractéristique associée) sont :

Artisanat (Int), Bluff (Cha), Détection (Sag), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For), Survie (Sag).

**Points de compétences par niveau :** 4+mod Int.

### Caractéristiques de classe :

**Armes et armures :** aucun maniement supplémentaire.

**Cri de bataille :** à chaque niveau impair, le Stratégo peut choisir l'une de ces capacités suivantes :

*Accorder la clarté d'esprit :* les cibles bénéficient d'un bonus de circonstance de +2 contre les effets de charme et les illusoirs. Ils reçoivent aussi les bénéfices du don Combat en aveugle.

*Accorder l'endurance :* les cibles bénéficient d'un bonus de circonstance de +2 aux jets de vigueur et les bénéfices du don Robustesse.

*Donner du courage :* les cibles sont immunisées contre les effets de peur causés par une créature d'un FP supérieur (strictement) au bonus de base à l'attaque du Stratégo.

*Inspirer la persévérance :* les cibles peuvent continuer à agir jusqu'à -6 pv. A -6 pv ils sont mis hors de combat, et sont mourants au-delà. Ils meurent toujours à -10 pv. Ils continuent à perdre des pv normalement une fois qu'ils sont dans le négatif.

*Protéger le moral :* les cibles deviennent immunisés aux effets des pénalités de moral. Les pénalités dues à des effets de moral occasionnées avant l'utilisation de ce pouvoir sont annulées pour la durée du pouvoir.

Chaque cri est utilisable une fois par jour, dure 1 round par niveau de Stratégo, mais ne demande pas la concentration du Stratégo (action libre pour activer). Le Stratégo peut déclencher plusieurs cris en même temps, jusqu'à un nombre égal à son bonus de Constitution (minimum 1). Les cibles sont tous les hommes-rats qui entendent le Stratégo. Aucun cri ne peut être choisi plus d'une fois.

**Visage de l'autorité :** un Stratégo peut être vu de loin, comme s'il se trouvait aux côtés de l'observateur, même s'il est en réalité beaucoup plus loin. Cette capacité affecte tous les observateurs à 60 mètres plus 6 mètres par niveau de Stratégo.

**Voix de l'autorité :** la voix d'un Stratégo porte même au plus profond de la plus chaotique des batailles. Il peut s'adresser à toute personne à portée comme s'il se trouvait à côté de lui. Cette capacité affecte toutes les personnes à 60 mètres plus 6 mètres par niveau de Stratégo.

**Intruction stratégique :** le Stratégo peut diriger ceux qui l'entourent en augmentant un des aspects de leurs compétences guerrières. Un Stratégo ne peut donner qu'une seule instruction stratégique à la fois mais peut la maintenir indéfiniment (ce qui requiert sa concentration, n'autorisant plus que des actions partielles à chaque round. Chaque instruction ne peut être utilisée qu'une fois par jour. Les cibles sont tous les hommes-rats qui sont à portée de voix du Stratégo. Le Stratégo gagne à chaque niveau pair une des instructions suivantes (aucune ne pouvant être choisie plus d'une fois) :

*Assaut échelonné :* les cibles n'attaquent qu'un round sur deux. Lors du round d'attaque elles gagnent un bonus à l'attaque de +1 et une couverture d'un quart ? Lors du round de défense elles gagnent un bonus à la CA de +3.

*Charge massive :* les cibles peuvent augmenter leur vitesse de 3 mètres/round. Elles ne peuvent se déplacer que vers l'avant, subissent un malus stratégique de -1 à la CA mais gagnent un bonus stratégique de +3 à l'attaque. Les critiques possibles de leurs armes augmentent de 1, mais s'ils provoquent une attaque d'opportunité, la victime obtient deux attaques gratuites au lieu d'une.

*Posture défensive :* les cibles reçoivent un bonus stratégique de +2 à la CA.

*Posture offensive* : les cibles reçoivent un bonus stratégique de +2 à l'attaque.

*Retraite ordonnée* : les cibles reçoivent un bonus de +5 à la CA mais ne peuvent que s'éloigner de l'adversaire. Elles ne provoquent jamais d'attaque d'opportunité.

Stratège

<i>Niveau</i>	<i>BBA</i>	<i>Ref</i>	<i>Vig</i>	<i>Vol</i>	<i>Spécial</i>
1	+1	+0	+2	+2	Cri de bataille, Visage de l'autoité, Voix de l'autorité
2	+2	+0	+3	+3	Instruction stratégique
3	+3	+1	+3	+3	Cri de bataille
4	+4	+1	+4	+4	Instruction stratégique
5	+5	+1	+4	+4	Cri de bataille
6	+6	+2	+5	+5	Instruction stratégique
7	+7	+2	+5	+5	Cri de bataille
8	+8	+2	+6	+6	Instruction stratégique
9	+9	+3	+6	+6	Cri de bataille
10	+10	+3	+7	+7	Instruction stratégique