

Ch.16 Incarnation.

Sommaire

Ch.16 Incarnation.....	1
XVI-A. Les guerriers.....	1
XVI-B. Les tireurs.....	1
XVI-C. Les magiciens.....	1
XVI-C-1. Les magiciens purs.....	1
XVI-C-2. Les Guerriers-mages.....	2
XVI-D. Les fidèles.....	2
XVI-D-1. Les fidèles purs.....	2
XVI-D-2. Les Moines-guerriers.....	2

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés.

Les Champions sont des combattants d'exception qui ont reçu les faveurs des dieux. Ils bénéficient d'avantages et de possibilités qui ne sont pas mentionnés sur leurs cartes de références. Ces atouts varient en fonction des Champions, sachant que ces derniers sont répartis en plusieurs catégories.

Un incarné ou Champion est un combattant dont le nom sur la carte de références est un nom propre ou un nom commun précédé d'un article défini.

Les avantages des Champions sont généralement des compétences, qui ne sont pas toujours mentionnées sur la carte de références.

Tout Champion possède la compétence « Artefact/X », X dépendant du rang du Champion :

- Rang 1 (Irrégulier, Régulier, Vétéran, Créature, Initié, Dévot) : X=1.
- Rang 2 (Spécial, Élite, Adepté, Zélote) : X=2.
- Rang 3 (Légende vivante, Maître, Doyen) : X=3.
- Rang 4 (Allié majeur, Virtuose, Avatar) : X=4.

XVI-A. Les guerriers.

Par défaut, les Champions sont dits guerriers. Cette catégorie regroupe donc tous les Champions qui ne sont ni des magiciens purs ni des fidèles purs.

Un Champion guerrier a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/2.
- Contre-attaque.
- Coup de maître/0.

XVI-B. Les tireurs.

Un Champion est considéré comme tireur s'il possède un score de Tir. Un Champion tireur est aussi Guerrier, Magicien ou Fidèle.

Un Champion tireur a accès aux compétences suivantes s'il est Guerrier, Moine-guerrier ou Guerrier-mage :

- Tir d'assaut.
- Rechargement rapide/1.
- Visée

Un Champion Magicien pur ou Fidèle pur n'a pas accès à ces compétences.

XVI-C. Les magiciens.

XVI-C-1. Les magiciens purs.

Un Champion magicien pur a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/1.

- Maîtrise des arcanes.

XVI-C-2. Les Guerriers-mages.

Un Champion Guerrier-mage a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/2.
- Coup de maître/0.

Un Champion Guerrier-mage peut incanter un sortilège après/avant une course ou une charge.



XVI-D. Les fidèles.

XVI-D-1. Les fidèles purs.

Un Champion fidèle pur a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/1.
- Piété/2.

XVI-D-2. Les Moines-guerriers.

Un Champion Moine-guerrier a toujours accès aux compétences suivantes :

- Enchaînement/2.
- Coup de maître/0.

Un Champion Moine-guerrier peut appeler un miracle après/avant une course ou une charge.

