

Légende martiale

Les Légendes martiales connaissent les techniques du combat à mains nues comme personne. Mais il y a une chose qu'ils connaissent encore mieux que les arts martiaux : eux-mêmes. Ils savent tirer la quintessence de leur propre corps et de leur propre esprit. Une Légende martiale peut utiliser ses capacités de manière incroyable, que peu de moines peuvent imaginer.

Dés de vie : d8

Conditions

Bonus de base à l'attaque : +15

Dégâts à mains nues : 2d10

Dons : Arme de prédilection (combat à mains nues), Arme de prédilection épique (combat à mains nues), Expertise du combat, Attaque en puissance, Coup étourdissant.

Alignement : loyal

Compétences de classe

Les compétences de la Légende martiale sont (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties

(Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), , Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For).

Points de compétence par niveau : 4 + modificateur d'Int.

Caractéristiques de classe

Armes et armures. Les Légendes martiales ne sont formés à l'utilisation d'aucune arme ni armure.

Aptitudes de moine. Le personnage ajoute ses niveaux de Maître de l'air pour déterminer ses dégâts à mains nues, son bonus à la CA, son déplacement accéléré et son nombre d'utilisation quotidienne du don Coup étourdissant.

Le personnage ne compte pas ses niveaux de Légende martiale pour ce qui est de déterminer ses autres aptitudes de moine (modificateurs aux jets d'attaque de déluge de coups, dons supplémentaires, esquive extraordinaire et autres pouvoir spéciaux).

Feu intérieur I (Sur). Pendant un bref instant, la Légende martiale peut libérer son potentiel maximum. Tous ses sens sont à leur paroxysme. Le personnage se bat et utilise ses capacités avec une aisance unique. Des vagues de puissance parcourent son corps, ses muscles se bandent et ses yeux luisent. Le Feu intérieur se déclenche au prix d'une action de mouvement et d'une de ses tentatives d'attaque étourdissante quotidiennes. Pour maintenir le Feu intérieur actif, le personnage doit dépenser une tentative d'attaque étourdissante par round.

Tant que le Feu intérieur I est actif, le personnage bénéficie des effets suivants :

| Niveau | Spécial |
|--------|--------------------------|
| 1 | Feu intérieur I |
| 2 | Aura de la loi |
| 3 | - |
| 4 | Don supplémentaire |
| 5 | Feu intérieur II |
| 6 | <i>Bond spatial</i> |
| 7 | - |
| 8 | Don supplémentaire |
| 9 | Méditation transcendante |
| 10 | Feu intérieur III |

- Bonus d'aptitude de +2 en For et Con, + 4 en Dex et Sag.
- Bonus d'aptitude à toute compétence pour laquelle il dispose d'au moins un degré de maîtrise égal à son niveau de Légende martiale.
- Effet de *Rapidité* (Sur)

Aura de la Loi (Sur). À partir du niveau 2, une Légende martiale matérialise son aura. Il est en permanence entouré d'un effet en tous points similaire à un Cercle magique contre le Chaos, dont le niveau de lanceur de sort serait de 15 + le niveau de Légende martiale du personnage.

Par ailleurs, le personnage bénéficie à partir de ce niveau d'un bonus de circonstances de +2 à tous les jets associés au Charisme avec tous les autres personnages disposant d'au moins un niveau de moine.

Don supplémentaire. Aux niveaux 4 et 8, une Légende martiale gagne un don supplémentaire. Il doit choisir dans la liste suivante un don pour lequel il remplit les conditions :

Camouflage personnel, Coup acéré, Coup fracassant, Coup vertueux, Coup vorpal, Grimpeur légendaire, Guérison accélérée, Lutteur légendaire, Parade exceptionnelle, Parade infinie, Peau métallique, Prouesse épique, Rapidité aveuglante, Rapidité épique, Réduction des dégâts, Renvoi de flèches, Résistance aux énergies destructives, Robustesse épique, Science de l'uppercut, Science de la résistance à la magie, Science des attaque réflexes, Science du *ki*.

Feu intérieur II (Sur). Le Feu intérieur II est en tous points identique au Feu intérieur I, si ce n'est que le coût en tentatives d'attaque étourdissante est de 3 par round. Les effets dont bénéficie le personnage en Feu intérieur II sont les suivants :

- Bonus d'aptitude de +6 en For et Con, + 2 en Dex et Sag.
- Bonus de circonstance de + 2 à tous ses jets de sauvegarde.
- Dégâts d'attaque à mains nues augmentés à 3d10.

- Une aura de feu ou d'électricité entoure la Légende vivante en Feu intérieur II (le personnage choisi le type d'énergie destructive à chaque fois qu'il déclenche le pouvoir). Cette aura inflige 3d6 points de dégât par round à quiconque se trouve dans la zone contrôlée par le personnage (pas de jet de sauvegarde).

- Effet de *Rapidité* (Sur)
- Le personnage ne peut utiliser ni sorts ni pouvoir magique durant sa transe.
- Lorsque le personnage met fin à Feu intérieur II, il devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre (1d4 rounds minimum).

Bond spatial (Sur). À partir du niveau 6, une Légende martiale peut se déplacer instantanément d'un point à un autre de l'espace durant le combat et surprendre ses adversaires. En une action de mouvement, il peut se déplacer instantanément (il ne s'agit pas d'un pouvoir de *Téléportation*) à une distance maximale de 10m x niveau de Légende martiale. Si son point d'arrivée se situe sur une case adjacente à une cible, cette cible sera considérée comme prise au dépourvue par la Légende martiale pour la prochaine attaque sur cette cible.

La Légende martiale peut préparer une action pour utiliser Bond spatial pour éviter une attaque bien précise. Dans ce cas, il peut effectuer une action après avoir utilisé ce pouvoir.

Le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois par jour égal à son bonus de Dextérité.

Méditation transcendante (Ext). À partir du niveau 8, le personnage peut récupérer une partie des tentatives d'attaque étourdissante qu'il a déjà utilisé. Au prix d'une action complexe, il peut récupérer une tentative. Si la Légende martiale subit des dégâts pendant une Méditation, il doit réussir un jet de Concentration dont le DD est égal aux dégâts subit pour ne pas perdre sa Méditation (l'utilisation du pouvoir est quand même décompté). Le personnage

peut utiliser Méditation transcendante un nombre de fois par semaine égal à son bonus de Sagesse.

Feu intérieur III (Sur). Le Feu intérieur III est en tous points identique au Feu intérieur I, si ce n'est que le coût en tentatives d'attaque étourdissante est de 6 par round et que le personnage peut activer le Feu intérieur III en action immédiate. Les effets dont bénéficie le personnage en Feu intérieur III sont les suivants :

- Bonus d'aptitude de +6 en For, Dex, Con et Sag

- Bonus de circonstance à tous ses jets de sauvegarde égal à son bonus de Sagesse.

- Dégâts d'attaque à mains nues augmentés à 4d10.

- Une aura de feu ou d'électricité entoure la Légende vivante en Feu intérieur II (le personnage choisi le type d'énergie destructive à chaque fois qu'il déclenche le pouvoir). Cette aura inflige 4d8 points de dégât par round à quiconque se trouve dans la zone contrôlée par le personnage (pas de jet de sauvegarde).

- Effet de *Rapidité* et de *Hâte* (Sur)

- Le personnage ne peut utiliser ni sorts ni pouvoir magique durant sa transe.

- Lorsque le personnage met fin à Feu intérieur III, il devient épuisé (malus de -6 en Force et en Dextérité, vitesse de déplacement divisé par deux) jusqu'à la fin de la rencontre (2d4 rounds minimum).

Anciennes Légendes martiales.

Une Légende martiale cessant d'être loyale ne peut plus progresser en niveaux dans cette classe, mais elle conserve les pouvoirs acquis jusque-là.