

GUERRIER

Aucune autre classe n'est aussi douée pour le combat que celle de guerrier. Ils maîtrisent toutes les armes et armures classiques et connaissent de nombreuses techniques de combat qui en font des adversaires mortels. Le guerrier peut incarner un mercenaire, une fripouille, un soldat, ou un héros au grand cœur. Les guerriers considèrent que les missions dangereuses et autres tâches aventureuses sont leur métier.

Compétences et Attributs



Alignement : libre.

Compétences au choix:

- o TYPE MERCENAIRE
Acrobatie (Dex), Artisanat (Int), Connaissances [Ingénierie] (Int), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Survie (Sag)
- o TYPE DUELLISTE
Acrobatie (Dex), Connaissances [Noblesse et royauté] (Int), Duperie (Cha), Diplomatie (Cha), Equitation (Dex), Furtivité (Dex), Escalade (For), Evasion (Dex), Langue (Int), Profession (Sag)
- o TYPE GLADIATEUR
Acrobatie (Dex), Crochetage (Dex), Dressage (Cha), Duperie (Cha), Evasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For), Profession (Sag), Psychologie (Cha), Représentation (Cha)
- o TYPE PIRATE
Acrobatie (Dex), Artisanat [Construction de bateaux] (Int), Connaissances [Navigation] (Int), Connaissances [Géographie] (Int), Perception (Sag), Escalade (For), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Profession (Sag), Survie (Sag)

Dés de combativité: D10

Points de compétence à chaque niveau : 3 + modificateur d'Int [+1 pour les humains]

Richesse de départ: 6d4 x 10 po.

Aptitudes de classe

Niveau 1

Arme de prédilection [Général]: le guerrier ne fait qu'un avec son arme. Il obtient le don, *Arme de prédilection*, en tant que don supplémentaire.

Maniement des armes courantes et de guerre [Général]

Port d'armures légères, intermédiaires, lourdes et des boucliers [Général]

Sens du combat (Ext): un guerrier, qui n'est pas pris au dépourvu, gagne un bonus d'intuition égal à son modificateur de Sagesse (pour un maximum égal à son niveau de guerrier) à ses jets de Réflexes.

Niveau 2

Ruse de guerre (Ext) : le guerrier possède un instinct tel qu'il sait saisir la moindre opportunité qui se présente. Il gagne un bonus égal à son modificateur de sagesse sur les jets de dégâts au corps à corps à l'encontre des ennemis pris au dépourvu ou pris en tenaille.

Niveau 4

Entraînement en armure (Ext): le guerrier bénéficie d'une protection accrue offerte par l'armure qu'il porte. Lorsqu'il porte une armure, il gagne un bonus de +1 (armure) à sa CA et réduit la pénalité d'armure aux compétences de 1 (Jusqu'à un minimum de 0) Au 8^{ème}, 12^{ème} et 16^{ème} niveau, il bénéficie d'une protection accrue : ces bonus s'accroissent de +1 à chaque fois, jusqu'à un total de +4 (-4 en malus) au 16^{ème} niveau.

Spécialisation martiale [Général] : le guerrier obtient le don, *Spécialisation martiale*, en tant que don supplémentaire.

Niveau 6

Coup mortel (Ext) : la maîtrise du guerrier est telle qu'après avoir touché son adversaire avec son arme de prédilection, il ne jette pas les dés pour déterminer les dommages. Il inflige les dégâts maximum normaux qu'il peut faire avec cette arme. Les dégâts supplémentaires, infligés en ayant recouru à des dons ou capacités spéciales, restent déterminés normalement. Le guerrier ne peut pas utiliser cette capacité quand il obtient un critique. Le guerrier peut avoir recours à cette attaque spéciale une fois par jour. Le guerrier gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir tous les 2 niveaux.

Don martial: ce don supplémentaire doit forcément être choisi parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

Niveau 8

Coup mortel (Ext) : 2 fois par jour.

Coup précis (Ext) : la technique martiale du guerrier octroie une précision extraordinaire dans les coups distribués. Il gagne un bonus égal à son modificateur de sagesse sur les jets de confirmation de coup critique.

Entraînement en armure (Ext) : +2.

Niveau 10

Don martial: ce don supplémentaire doit forcément être choisi parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.



Coup mortel (Ext) : 3 fois par jour.

Sens du combat (Ext) : le guerrier anticipe les stratégies et les tactiques de ses ennemis. Il gagne un bonus égal à son modificateur de Sagesse pour contrer toute tentative de la part de ses ennemis sur les attaques spéciales suivantes : bousculade, désarmement, feinte renversement, ou croc-en-jambe.

Niveau 12

Coup mortel (Ext) : 4 fois par jour.

Entraînement en armure (Ext) : +3.

Niveau 14

Don martial: ce don supplémentaire doit forcément être choisi parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

Coup mortel (Ext) : 5 fois par jour.

Maître du combat (Ext) : le guerrier remarque la moindre petite ouverture et défaut de son ennemi. Il gagne un bonus d'intuition égal à son bonus de sagesse sur les jets d'attaque et de dégâts au corps à corps lorsqu'il réalise une attaque d'opportunité.

Niveau 16

Coup mortel (Ext) : 6 fois par jour.

Entraînement en armure (Ext) : +4

Niveau 18

Don martial: ce don supplémentaire doit forcément être choisi parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

Coup mortel (Ext) : 7 fois par jour.

Niveau 20

Don martial: ce don supplémentaire doit forcément être choisi parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux.

Coup mortel (Ext) : 8 fois par jour.

Table de progression

Niv.	Bonus Attaque	Sauvegarde Réf Vig Vol	Spécial
1	+1	+0 +2 +0	Sens du combat, Arme de prédilection.
2	+2	+0 +3 +0	Ruse de guerre.
3	+3	+1 +3 +1	
4	+4	+1 +4 +1	Entraînement en armure (+1), Spécialisation martiale.
5	+5	+1 +4 +1	
6	+6 / +1	+2 +5 +2	Coup mortel (1), Don martial.
7	+7 / +2	+2 +5 +2	
8	+8 / +3	+2 +6 +2	Entraînement en armure (+2), Coup mortel (2), Coup précis.
9	+9 / +4	+3 +6 +3	
10	+10 / +5	+3 +7 +3	Coup mortel (3), Combattant légendaire, Sens du combat, Don martial.
11	+11 / +6 / +1	+3 +7 +3	
12	+12 / +7 / +2	+4 +8 +4	Entraînement en armure (+3), Coup mortel (4).
13	+13 / +8 / +3	+4 +8 +4	
14	+14 / +9 / +4	+4 +9 +4	Coup mortel (5), Don martial, Maîtrise du combat.
15	+15 / +10 / +5	+5 +9 +5	
16	+16 / +11 / +6 / +1	+5 +10 +5	Entraînement en armure (+4), Coup mortel (6).
17	+17 / +12 / +7 / +2	+5 +10 +5	
18	+18 / +13 / +8 / +3	+6 +11 +6	Coup mortel (7), Don martial.
19	+19 / +14 / +9 / +4	+6 +11 +6	
20	+20 / +15 / +10 / +5	+6 +12 +6	Coup mortel (8), Don martial.

