

# Artiste martial

## Présentation

Les druides sont des êtres qui ont décidé de se retirer du monde afin de rentrer en communion complète avec la nature ils se battent en utilisant la force de ce qu'il l'entoure à son maximum parfois en support ou en première ligne chaque druide saura trouver sa propre voix. Un druide a une espérance de vie que les contes décrivent comme infinie. Les druides sont généralement liés à une divinité ou à la nature elle-même.

## Les caractéristiques de la classe

**Point de vie:** 1d8 par niveau + dizaine de constitution

**Maîtrise:**

**Arme à distance**

**Armure légère**

**Compétence de classe: Combattant à mains nues:**

- 
- Vos attaques à mains nues font 1d6 jusqu'au niveau 5 puis 1d8 jusqu'au niveau 9 puis 1d12.

## Conseil pour la création d'un Artiste martial

## Evolutions de la classe

Niveau	Point de vie	Compétence
1	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Armure de chaire+ Parade de projectile
2	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
3	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
4	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence
5	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
6	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Plénitude
7	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation
8	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence
9	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration d'armure de chaire
10	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence
11	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de plénitude
12	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence ultime de spécialisation

**Niveau 1:Maitres de l'esquive:** 3 fois par repos long vous avez une esquive gratuite (augmente à 4 niveau 5 et 5 niveau 5)

**Niveau 2: Choix de spécialisation:**

**Niveau 6: Plénitude:** (action bonus ): L'artiste martiale peut se purger des poison et des maladie et regagner 2d10 de pv. au niveau 9 les dés passe à 3d10.

# Voie du Poing de Chair

## Niveau 2 : Déviation de Projectile

**Réaction - 1 fois par tour.**

*Lancez 1d10 pour réduire les dégâts des projectiles. Si les dégâts atteignent zéro, le projectile est*

*stoppé.*

**Description:** En un éclair, vous concentrez votre énergie et déviez le projectile qui vous menace. Une aura protectrice se forme autour de vous, redirigeant la menace dans une autre direction, comme si les forces de la nature elles-mêmes vous protégeaient.

**COût en point d'énergie : 1**

---

## Niveau 3 : Poing Brise Armure

**3 fois par repos long.**

**Coût : 2 points d'action.**

*Inflige 2d6 dégâts directs sur l'armure et l'ennemi.*

**Description:** Avec une puissance dévastatrice, votre poing frappe l'armure de l'ennemi, faisant résonner un bruit sourd. L'impact déforme le métal, laissant votre adversaire désorienté et vulnérable à la prochaine attaque.

**COût en point d'énergie : 4**

---

## Niveau 5 : Moonwalk

**réaction - 2**

**Coût : 1 point d'action.**

*Crée une image rémanente qui attaque le tour suivant, infligeant les mêmes dégâts.*

**Description :** En un mouvement fluide, vous créez une illusion de vous-même qui semble danser autour de l'ennemi. Lorsque l'image frappe, l'ennemi est surpris par la duplication de votre force, subissant les conséquences de son erreur.

**COût en point d'énergie : 5**

---

## Niveau 7 : Transcendita

**2 fois par repos court**

**Coût : 1 point d'action.**

*Augmente les dégâts de 1d6 pour chaque attaque pendant 4 tours.*

**Description :** En canalisant votre détermination, chaque coup que vous portez devient plus puissant. Une lueur dorée enveloppe votre poing, témoignant de votre transcendance. Vos adversaires sentent le poids de votre volonté dans chaque impact.

**COût en point d'énergie : 7**

---

## Niveau 12 : Unus Exercitu

**Action bonus - 2 fois par repos long.**

**Coût : 2 points d'action.**

*Crée 2 images rémanentes pendant 2 tours, attaquant et infligeant les mêmes dégâts que l'original.*

**Description :** Vous invoquez la puissance de vos illusions pour créer non pas une, mais deux répliques de vous-même. Chaque illusion se déplace avec grâce, frappant l'ennemi de toutes parts, les submergeant sous un déluge de force.

**COût en point d'énergie : 25**

---

## Voie du Poing d'Acier

### Niveau 2 : Résistance Améliorée

**Effet passif :** CA naturelle de 10, vous ne pouvez plus porter d'armure.

**Description :** Votre corps devient une armure vivante, résistant aux attaques sans le besoin de métal. Vos muscles se renforcent, et la douleur des coups subis se dissipe, comme si votre chair avait été forgée dans le feu.

---

### Niveau 3 : Poing Amélioré

**COût en point d'énergie : 7**

**Coût : 2 points d'action.**

*Ajoute 3 dégâts à l'attaque, et la cible 4 dégâts par tour pendant 4 tours si elle échoue à un jet de constitution (DD 40). Les dégâts augmentent à 6 au niveau 5, puis à 9 au niveau 10.*

**Description :** Avec une précision mortelle, vous concentrez votre force dans votre poing. Chaque coup que vous portez se transforme en un coup de grâce, laissant une marque indélébile sur votre adversaire. La douleur continue de pulser à chaque battement de cœur.

---

### Niveau 5 : Poing Destructeur

**COût en point d'énergie : 8**

**Coût : 3 points d'action.**

*Projette l'adversaire de 9 mètres, avec un bonus de +5 dégâts et réduit l'armure de 10.*

**Description :** Dans un acte de pure brutalité, vous frappez avec une telle force que votre adversaire est projeté en arrière, comme une feuille emportée par le vent. L'impact est si violent qu'il fait résonner l'air autour de vous, réduisant l'armure de votre ennemi à néant.

---

### Niveau 7 : Celeritas

**Activable**

**COut en point d'energie : 15**

**Coût : 2 points d'action.**

*Permet d'attaquer trois fois pendant le tour.*

**Description** : Dans un éclair de vitesse, vous devenez une tempête de poings, frappant avec une rapidité inouïe. Les coups pleuvent sur votre adversaire, le submergeant sous un torrent d'assauts, chacun s'enchaînant avec une fluidité incroyable.

---

## Niveau 12 : Apparatus Victoria

**Action bonus - 2 fois par repos long.**

**COut en point d'energie : 25**

**Coût : 2 points d'action.**

*Augmente la CA de 10 et les dégâts de 9 pendant 4 tours*

**Description** : En une explosion de force, vous activez un dispositif de protection et de destruction. Votre corps devient une forteresse de puissance, chaque attaque que vous lancez est un coup dévastateur, mais le prix à payer est votre propre vitalité, une mise en jeu de votre force intérieure.

---

# Voie du Poing Explosif

## Niveau 2 : Rune Explosive

**COut en point d'energie : 3**

**Coût : 1 point d'action.**

*Inflige 4 points de dégâts avec une rune. Les dégâts augmentent avec le niveau.*

**Description** : Avec une concentration intense, vous activez une rune explosive. L'énergie se déploie, créant une déflagration qui surprend l'ennemi, laissant derrière elle une traînée de destruction.

---

## Niveau 3 : Piège Explosif

**COut en point d'energie : 5**

**Coût : 2 points d'action.**

*Place une rune explosive déclenchée par des conditions définies, infligeant 2d6 dégâts.*

**Description** : Vous disposez une rune sur le sol, un piège soigneusement dissimulé. Lorsqu'un ennemi franchit le seuil, l'explosion retentit, les prenant par surprise, et les éclats de magie les frappent avec fureur.

---

## Niveau 5 : Ressac

**COut en point d'energie : 7**

**Coût : 1 point d'action.**

*Permet à une rune explosive de se réactiver, infligeant la moitié des dégâts initiaux.*

**Description** : Avec une maîtrise étonnante, vous réactivez une rune explosive précédemment placée. L'énergie se déchaîne à nouveau, et l'ennemi se retrouve submergé par la force répétée de l'explosion.

---

## Niveau 7 : Frappe Tonante

**COut en point d'energie : 10**

**Coût : 2 points d'action.**

*Inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre niveau d'artiste martiale, et génère une onde de choc la cible doit faire un jet de force ou être projeté de 4.5m*

**Description** : En un instant, vous concentrez votre puissance et frappez le sol, générant une onde de choc. L'impact résonne, repoussant tous ceux qui se trouvent à proximité et leur infligeant une douleur soudaine et dévastatrice.

---

## Niveau 12 : Explosion Sismique

**COut en point d'energie : 25**

**Coût : 4 point d'action**

*Inflige 6d10 dégâts à la cible principale Les cible à 5m doivent faire un jet de de dextérité ou subir 3d10 de dégats La zone dans un raon de 4.5m devient difficile*

**Description** : Vous libérez la puissance d'une explosion sismique. La terre tremble sous vos pieds, et une déflagration cataclysmique se propage, infligeant des dégâts massifs à votre cible et à tous ceux qui osent s'en approcher. La terre s'ouvre, témoignant de votre force indomptable.

---

Révision #22

Créé 23 mars 2024 18:41:09 par karubak

Mis à jour 25 octobre 2024 11:33:05 par karubak