

Guerrier V2

✘ Classe : Guerrier

Les guerriers sont les experts du combat en première ligne. Ils protègent leurs alliés, dominent le champ de bataille et incarnent la puissance martiale. Leur progression les amène à maîtriser différents styles et spécialisations jusqu'au niveau 20.

☐☐ Caractéristiques de la classe

Points de vie : 1d12 par niveau + modificateur de Constitution

Compétences de classe : Athlétisme, Intimidation

Maîtrises :

- Armures moyennes et lourdes
- Armes lourdes
- Boucliers

Compétence de classe :

Maître de la Parade : Vous disposez de 3 parades gratuites par combat (4 au niveau 5, 5 au niveau 12).

☐☐ Progression

Niveau	Gain
1	Choix d'un style de combat
2	Choix de spécialisation
3	Pouvoir de spécialisation
4	Amélioration de caractéristique
5	Pouvoir de spécialisation
6	Regain du Guerrier

Niveau	Gain
7	Pouvoir de spécialisation
8	Amélioration de caractéristique
9	Amélioration du style de combat
10	Amélioration du Regain du Guerrier
11	Pouvoir de spécialisation
12	Amélioration de caractéristique
13	Pouvoir de spécialisation
14	Amélioration de caractéristique
17	Pouvoir de spécialisation
19	Pouvoir de spécialisation
20	Pouvoir ultime de spécialisation

☐ Styles de combat (choix au niveau 1)

☐ Barrière

- **Niv. 1** : Réduit les dégâts subis de 5.
- **Niv. 9** : Réduction passe à 10.
- **Niv. 15** : Réduction passe à 15.

✂ Duelliste

- **Niv. 1** : +5 dégâts si vous maniez une arme à une main sans bouclier.
- **Niv. 9** : Bonus passe à +10.
- **Niv. 15** : Bonus passe à +15.

☐ Défense Réactive

- **Niv. 1** : Utilisez une réaction pour réduire les dégâts d'une attaque de 10 (2/Repos court).
- **Niv. 9** : Réduction passe à 20.
- **Niv. 15** : Réduction passe à 30.

☐ Compétence de niveau 6 : Regai du Guerrier

3 fois par repos long, régénérez 2d10 PV en dépensant 1 action.

- **Niv. 10** : 4d10 PV.
 - **Niv. 18** : 6d10 PV.
-

☐ Spécialisations du Guerrier

Guerrier Occulte

Un guerrier qui fusionne arts martiaux et magie nécrotique.

Progression des pouvoirs

- **Niv. 2 — Mâchoire Occulte + Corruption du Sang**
Mâchoire Occulte (1 action, 2/combat) : Une mâchoire spectrale surgit et inflige 2d6 dégâts nécrotiques à une cible à 6 m.+ choix du voeux
- **Niv. 3 — Écllosion d'Os**
(2 actions, 1/Repos court) : Des éclats osseux jaillissent autour de vous (rayon 4,5 m). Inflige 3d6 perforants + 2d6 nécrotiques. Les cibles ratant un jet de Physique DD 20 sont ralenties.
- **Niv. 5 — Bénédiction Nécrotique**
(1 action, 1/Repos court) : Pendant 3 tours, vos attaques de mêlée infligent +1d6 nécrotiques et ignorent de l'armure.
- **Niv. 7 — Lien Mortuaire**
(1 action, 1/Repos long) : Marquez une cible à 9 m pendant 3 tours. Avantage à vos jets d'attaque contre elle. Vous regagnez 50 % des dégâts infligés en PV. Si elle meurt.
- **Niv. 11 — Siphon de Vie**
(Réaction, 2/Repos court) : Quand une créature meurt à 6 m, récupérez 2d10 PV Si humanoïde, +5 dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour.
- **Niv. 13 — Corruption Avancée**
(Passif) : Vos attaques infligent +1d6 nécrotiques. Toute cible souffrant d'hémorragie ou de brûlure prend aussi 1d4 nécrotiques par tour.

- **Niv. 17 — Exosquelette d'Os**

(1 action, 1/Repos long, 3 tours) : Réduction de 5 dégâts physiques. +2

Protection/Durabilité d'armure. En mêlée, les ennemis qui vous touchent subissent 1d6 nécrotiques.

- **Niv. 19 — Marque de l'Outremonde**

(1 action, 1/Repos long, 3 tours) : Une cible à 9 m subit désavantage en défense. Alliés : +5 dégâts contre elle. Si elle meurt, alliés à 6 m regagnent 1d6 PV + 1d6 Flux.

- **Niv. 20 — Avatar de la Mort**

(Ultime, 1/jour, 3 tours) : Attaques de mêlée +2d6 nécrotiques, ignorent l'armure. À chaque attaque réussie, vous regagnez 1d6 PV. Immunité à Brûlure, Poison, Hémorragie, Peur. Mâchoire Occulte et Éclosion d'Os utilisables gratuitement 1 fois par tour.

Pactes Occultes (choix au niveau 2, amélioration au 13)

- **Pacte de l'Ombre :**

Niv. 2 (passif) : +2 aux dégâts nécrotiques.

Niv. 13 : Invisibilité complète 1 tour, 2 utilisations/Repos court.

- **Pacte du Sang :**

Niv. 2 (actif, 1 action) : sacrifiez 5 PV pour gagner +10 dégâts pendant 1 attaque.

Niv. 13 : sacrifice réduit (2 PV) pour +15 dégâts.

Chevalier

Un protecteur noble, pilier défensif et soutien martial.

Progression des pouvoirs

- **Niv. 2 — Protecteur Zélé + Serment**

(Passif) : +10 PV max. Si vous portez bouclier ou armure moyenne/lourde, +1 réduction de dégâts. Choisissez un Serment.

- **Niv. 3 — Défi Chevaleresque**

(1 action, 2/combat) : Une cible à 18 m subit -10 à ses jets d'attaque contre toute autre que vous. Si elle rate en vous attaquant, riposte gratuite en réaction.

- **Niv. 5 — Charge Héroïque**

(1 action, 2/Repos court) : Foncez 6 m en ligne droite, attaquez. Cibles sur la trajectoire subissent 2d6 + (Physique ÷10) et doivent réussir Physique DD 40 ou être renversées.

- **Niv. 7 — Aura de Bravoure**

(Passif) : Alliés à 6 m : avantage contre Peur/Panique, +5 à leurs sauvegardes si vous avez préparé votre défense ce tour.

- **Niv. 11 — Interposition Parfaite**

(Réaction, 2/Repos court) : Prenez un coup à la place d'un allié à 3 m. Réduisez les dégâts de 10 et augmentez votre Protection de +2 contre ce coup.

- **Niv. 13 — Serment Amélioré**

Votre Serment choisi au niv. 2 gagne un effet majeur supplémentaire.

- **Niv. 17 — Mur Mobile**

(Passif) : Quand vous préparez votre défense, alliés adjacents gagnent +5 défense et +1 réduction dégâts. Première attaque contre vous subit désavantage.

- **Niv. 19 — Commandement de Bataille**

(1 action, 1/Repos court) : Donnez un ordre à un allié à 6 m : il peut se déplacer jusqu'à sa vitesse ou faire une attaque simple (-10 jet, annulé si vous aviez préparé votre défense).

- **Niv. 20 — Chevalier de Légende**

(Ultime, 1/jour, 3 tours) : Immunisé Étourdi/Immobilisé/Panique. Réduction 10 dégâts. Crit auto sur 1ère attaque de chaque tour. Alliés à 6 m : +10 défense/sauvegarde, +5 attaque. Restaure 2 Durabilité à votre armure.

Serments (choix au niveau 2, amélioration au 13)

- **Serment du Bouclier :**

Niv. 2 (passif) : +1 Protection et +1 Durabilité si vous portez un bouclier.

Niv. 2 (actif, Réaction, 1/combat) : Rempart — préparez votre défense et étendez-la aux alliés adjacents (+10 défense).

Niv. 13 : Rempart 2/combat, Interposition réduit 15 dégâts.

- **Serment de la Lance :**

Niv. 2 (passif) : Après un déplacement de 3 m, +5 dégâts et repousse 1,5 m.

Niv. 2 (actif, 1 action, 1/Repos court) : Percée — attaque en ligne 3 m, 2 cibles, ignore 50 % armure.

Niv. 13 : Percée 2/Repos court, ignore 100 % armure sur cibles renversées.

- **Serment de la Bannière :**

Niv. 2 (passif) : Quand vous préparez votre défense, alliés à 6 m : +5 à leur prochain jet d'attaque.

Niv. 2 (actif, 1 action, 1/Repos court) : Ralliement — soigne 1d6 + (Charisme ÷10) PV à 3 alliés et retire Peur/Panique.

Inquisiteur

Des guerriers brutaux usant de la souffrance et de la peur pour soumettre leurs ennemis. Ils excellent dans l'intimidation et la domination, transformant la douleur en arme.

Progression des pouvoirs

- **Niv. 2 — Bourre-Pif + Supplice**

(1 action) : Infligez 1d4 dégâts. Cible doit réussir un jet de Constitution DD 40 ou subir -15 à sa prochaine attaque. Choisissez un *Supplice*.

- **Niv. 3 — Expert en Interrogatoire**

(1 action) : Inflige un affaiblissement. Choisissez :

Coup précis : -1d4 PV/tour (3 tours) ou *Brise-Os* : vitesse réduite de moitié (3 tours).

- **Niv. 5 — Tortionnaire**

(réaction) : La moitié des dégâts que vous subissez ce tour sont infligés à un ennemi touché au même tour.

- **Niv. 7 — Brute Épaisse**

(1 action, 1/jour) : Vos attaques infligent +4 dégâts pendant 3 tours.

- **Niv. 11 — Châtiment Cruel**

(1 action) : Une attaque de mêlée inflige en plus 1d6 saignement (3 tours).

- **Niv. 13 — Maître de la Douleur**

(Passif) : Toutes vos attaques infligent +1d4 dégâts supplémentaires.

- **Niv. 17 — Cage de Fer**

(1 action, 1/Repos long) : Choisissez une cible à 6 m. Elle est entravée et subit désavantage à ses jets défensifs pendant 2 tours.

- **Niv. 19 — Aura d'Intimidation**

(Passif) : Les ennemis dans un rayon de 6 m subissent -10 à leurs jets d'attaque et de défense.

- **Niv. 20 — Un Monstre parmi les Hommes**

(Ultime, 1/jour, 3 tours) : Vos Supplices deviennent permanents durant l'effet. Les ennemis dans un rayon de 6 m subissent -10 à tous les jets et prennent automatiquement 1d4 dégâts par tour.

Supplices (choix au niveau 2, amélioration au 13)

- **Supplice du Sang :**

Niv. 2 (passif) : Quand vous infligez un coup critique ou tuez un ennemi, regagnez 1d6 PV (1/tour).

Niv. 2 (actif, 1 action, 1/Repos court) : Perdez 1d6 PV → vos attaques infligent +1d6 dégâts pendant 2 tours.

Niv. 13 : En plus, vos cibles subissent -5 en défense.

- **Supplice du Fer :**

Niv. 2 (passif) : +1d6 dégâts contre les cibles à moins de 50 % PV.

Niv. 2 (actif, 1 action, 2/Repos court) : Bris d'Os — une cible rate un jet de Physique DD 40 → vitesse réduite de moitié 2 tours.

Niv. 13 : La cible a aussi désavantage en défense.

- **Supplice de l'Esprit :**

Niv. 2 (passif) : À votre premier coup réussi du combat, la cible doit réussir un jet de Charisme DD 40 ou être sous Peur 1 tour.

Niv. 2 (actif, 1 action, 1/Repos court) : Regard Briseur — une cible à 9 m subit -5 à ses jets d'attaque jusqu'à son prochain tour.

Niv. 13 : Affecte 2 cibles, et celles qui échouent subissent 1d6 psychiques.

Révision #10

Créé 21 août 2025 09:21:17 par karubak

Mis à jour 1 avril 2026 14:48:38 par karubak