

Guerrier

Les Guerriers sont les piliers de la première ligne dans les rues corrompues de Sicard. Qu'ils soient des remparts d'acier protégeant l'escouade, des exécuteurs imprégnés de secrets occultes ou des tortionnaires utilisant la douleur comme une arme, ils dominent le combat au corps-à-corps. Là où les autres hésitent, le Guerrier avance, encaisse la violence du monde et la renvoie au décuple.

☐☐ Caractéristiques & Maîtrises

- **Crans de Santé (PV)** : 1d12 par niveau + dizaine de Constitution.
- **Compétences de classe** : Athlétisme, Intimidation.
- **Maîtrises** : Armures moyennes et lourdes, Armes lourdes, Boucliers.

⚙️ Compétence de classe : Maître de la Parade

Le Guerrier possède des réflexes martiaux d'élite lui permettant de dévier les coups les plus mortels.

- **Niv. 1 — Maître de la Parade** : Vous disposez de **3 parades gratuites** par combat. Une parade réussie réduit ou annule les dégâts physiques d'une attaque de mêlée reçue.
- **Niv. 5** : Le nombre de parades gratuites passe à **4 par combat**.
- **Niv. 12** : Le nombre de parades gratuites passe à **5 par combat**.

☐☐ Tableau de Progression Complet (Niv. 1 à 20)

Niveau	Gain de Capacité
1	Choix d'un style de combat (Palier I).

Niveau	Gain de Capacité
2	Choix de spécialisation (<i>Guerrier Occulte, Chevalier, Inquisiteur</i>) + Pacte/Serment/Supplice.
3	Pouvoir de spécialisation.
4	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
5	Pouvoir de spécialisation.
6	Compétence de classe : Regain du Guerrier (Palier I).
7	Pouvoir de spécialisation.
8	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
9	Amélioration du style de combat (Palier II).
10	Amélioration du Regain du Guerrier (Palier II).
11	Pouvoir de spécialisation.
12	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
13	Pouvoir de spécialisation + Amélioration du Pacte/Serment/Supplice (Palier II).
14	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
15	Amélioration du style de combat (Palier III).
16	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
17	Pouvoir de spécialisation.
18	Amélioration du Regain du Guerrier (Palier III).
19	Pouvoir de spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de spécialisation.

☐ Compétence de Classe : Regain du Guerrier

Une discipline de fer et un métabolisme endurci par les combats permettent au Guerrier de puiser dans ses dernières réserves pour ignorer la douleur.

- **Niv. 6 — Regain du Guerrier (1 Action) :** Utilisable **3x par repos long**. Vous reprenez votre souffle et régénérez instantanément **2d10 PV**.
 - **Niv. 10 — Palier II :** La régénération passe à **4d10 PV**.
 - **Niv. 18 — Palier III :** La régénération passe à **6d10 PV**.
-

☐ Styles de Combat (Choix au Niveau 1)

☐ Barrière

- **Niv. 1 :** Votre posture lourde encaisse les chocs. Réduit tous les dégâts physiques subis de **3 points** fixes (après application de l'Armure).
- **Niv. 9 :** La réduction des dégâts passe à **6 points** fixes.
- **Niv. 15 :** La réduction des dégâts passe à **10 points** fixes.

✂ Duelliste

- **Niv. 1 :** Spécialiste de l'escrime asymétrique. Vous infligez **+5 dégâts** fixes à toutes vos attaques si vous maniez une arme à une main sans bouclier.
- **Niv. 9 :** Le bonus aux dégâts passe à **+10 dégâts**.
- **Niv. 15 :** Le bonus aux dégâts passe à **+15 dégâts**.

☐ Défense Réactive

- **Niv. 1 :** Vous savez vous détendre au moment de l'impact. Utilisez une Réaction pour réduire les dégâts d'une attaque reçue de **10 points** fixes (**2x par repos court**).
 - **Niv. 9 :** La réduction de dégâts passe à **20 points** fixes.
 - **Niv. 15 :** La réduction de dégâts passe à **30 points** fixes.
-

☐ Spécialisations du Guerrier

☠ 1) Spécialisation : Guerrier Occulte

Un combattant macabre qui fusionne la violence des arts martiaux avec les rituels interdits de la magie nécrotique.

- **Niv. 2 — Mâchoire Occulte (1 Action) :**

“ Dans un claquement d'air sinistre, une mâchoire spectrale d'outre-monde surgit pour déchiqueter votre proie.

Utilisable **2x par combat**. Portée 6 m. Inflige **2d6 dégâts nécrotiques** à la cible.

- **Niv. 3 — Écllosion d'Os (2 Actions) :**

“ Vous martelez le sol, forçant des éclats osseux acérés à jaillir violemment de votre propre corps ou du sol environnant.

Utilisable **1x par repos court**. Rayon de 4,5 m autour de vous. Inflige **3d6 dégâts perforants + 2d6 dégâts nécrotiques**. Les cibles qui ratent un jet de Physique DD 20 subissent l'état **Ralentissement**.

- **Niv. 5 — Bénédiction Nécrotique (1 Action) :**

“ Une fumée noire et glaciale s'enroule autour de votre lame.

Utilisable **1x par repos court**. Pendant 3 tours, vos attaques de mêlée infligent **+1d6 dégâts nécrotiques** supplémentaires et ignorent totalement l'Armure magique ennemie.

- **Niv. 7 — Lien Mortuaire (1 Action) :**

“ Vous maudissez le signal vital d'une proie. Sa force vitale est désormais liée à la vôtre.

Utilisable **1x par repos long**. Marquez une cible à moins de 9 m pendant 3 tours. Vous obtenez l'**Avantage** sur tous vos jets d'attaque contre elle et vous récupérez **50% des dégâts infligés en PV**. Si la cible meurt pendant la durée du lien, vous regagnez instantanément **15 PV** et la marque se propage gratuitement sur l'ennemi le plus proche à moins de 6 m.

- **Niv. 11 — Siphon de Vie (Réaction) :**

“ Vous inhalez le dernier soupir d'un ennemi qui s'effondre à vos pieds.

Utilisable **2x par repos court**. Lorsqu'une créature meurt à moins de 6 m de vous, récupérez instantanément **2d10 PV**. S'il s'agissait d'un humanoïde, vous gagnez également un bonus de **+5 dégâts** à toutes vos attaques jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- **Niv. 13 — Corruption Avancée (Passif) :** Vos attaques de base infligent désormais **+1d6 dégâts nécrotiques** permanents. De plus, toute cible souffrant déjà d'un état négatif (Hémorragie ou Brûlure) subit automatiquement **1d4 dégâts nécrotiques** bruts supplémentaires au début de son tour.

- **Niv. 17 — Exosquelette d'Os (1 Action) :**

“ Des plaques d'os calcifiés percent votre peau pour former une armure extérieure terrifiante.

Utilisable **1x par repos long**. Dure 3 tours. Vous gagnez une réduction de **5 dégâts physiques** fixes, **+2 en Protection/Durabilité** d'armure, et chaque ennemi qui vous touche au corps-à-corps subit automatiquement **1d6 dégâts nécrotiques** en retour.

- **Niv. 19 — Marque de l'Outremonde (1 Action) :**

“ Un rai de lumière noire s'abat sur l'esprit d'un adversaire, le désignant comme une offrande à la Mort.

Utilisable **1x par repos long**. Dure 3 tours. Une cible à moins de 9 m subit un **Désavantage absolu** sur tous ses jets défensifs. Vos alliés gagnent un bonus de **+5 dégâts** contre elle. Si elle meurt sous l'effet de la marque, tous vos alliés à moins de 6 m regagnent **1d6 PV + 1d6 points de Flux**.

- **Niv. 20 — Avatar de la Mort (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

“ Vous devenez l'incarnation vivante du trépas. Les lois de la chair ne s'appliquent plus à vous.

Dure 3 tours. Vos attaques de mêlée infligent **+2d6 dégâts nécrotiques** et ignorent 100% de l'Armure ennemie. À chaque touche réussie, vous récupérez **1d6 PV**. Vous êtes totalement **immunisé aux états Brûlure, Poison, Hémorragie et Peur**. De plus, vos pouvoirs *Mâchoire Occulte* et *Éclosion d'Os* peuvent être utilisés gratuitement 1x par tour sans dépenser d'action.

☐ Pactes Occultes (Choix au Niveau 2)

- **Pacte de l'Ombre :**

- *Niv. 2 (Passif) :* Vous ajoutez **+2 dégâts nécrotiques** fixes à tous vos sorts et attaques occultes.
- *Niv. 13 (Actif) :* Vous pouvez vous fondre dans la réalité. Vous gagnez une **Invisibilité complète** pendant 1 tour entier (**2 utilisations par repos court**).

- **Pacte du Sang :**

- *Niv. 2 (Actif — 1 Action) :* Vous sacrifiez délibérément **5 PV** de votre propre chair pour surcharger votre arme et gagner **+10 dégâts** fixes sur votre prochaine attaque.
- *Niv. 13 :* Le coût en sacrifice est réduit à **2 PV** tandis que le bonus passe à **+15 dégâts** fixes.

☐ 2) Spécialisation : Chevalier

Un protecteur lourd, pilier défensif indéboulonnable et leader martial pour son escouade.

- **Niv. 2 — Protecteur Zélé (Passif) :** Votre dévouement augmente votre résistance. Vous gagnez **+10 PV maximaux** de manière permanente. De plus, si vous portez un bouclier ou une armure moyenne/lourde, vous gagnez **+1 en réduction de dégâts** fixe permanente.
- **Niv. 3 — Défi Chevaleresque (1 Action) :**

“ Vous haranguez violemment un adversaire, captant toute son attention par votre seule présence menaçante.

Utilisable **2x par combat**. Une cible à moins de 18 m subit un malus de **-10% de Précision** sur toutes ses attaques si elles ne sont pas dirigées contre vous. Si elle vous attaque et qu'elle échoue, vous obtenez une attaque de riposte gratuite en Réaction.

- **Niv. 5 — Charge Héroïque (1 Action) :**

“ Vous baissez la tête et foncez dans le tas comme un bélier tactique.

Utilisable **2x par repos court**. Vous vous déplacez de 6 m en ligne droite et portez une attaque. Toutes les cibles sur votre trajectoire subissent des dégâts égaux à $2d6 + (\text{Physique} \div 10)$ et doivent réussir un test de Physique avec un **DD égal à 20 + votre dizaine de Physique** sous peine de subir l'état **À Terre** (renversées).

- **Niv. 7 — Aura de Bravoure (Passif) :** Votre calme sous les balles inspire vos alliés. Tous les compagnons situés à moins de 6 m de vous bénéficient de l'**Avantage** contre les états Peur/Panique. De plus, ils gagnent un bonus de **+5% à tous leurs jets de sauvegarde** si vous avez utilisé l'action Préparer sa Défense ce tour-ci.
- **Niv. 11 — Interposition Parfaite (Réaction) :**

“ Dans un grondement d'acier, vous vous jetez devant la trajectoire d'un tir pour sauver un équipier.

Utilisable **2x par repos court**. Vous encaissez un coup à la place d'un allié situé à moins de 3 m. Vous réduisez les dégâts de l'impact de **10 points** fixes net et augmentez votre propre Protection d'armure de **+2** contre ce coup spécifique.

- **Niv. 13 — Serment Amélioré (Passif) :** Votre Serment choisi au niveau 2 gagne son effet majeur de vétéran.
- **Niv. 17 — Mur Mobile (Passif) :** Lorsque vous utilisez l'action Préparer sa Défense, les alliés adjacents à votre case gagnent **+5% de Défense** et **+1 en réduction de dégâts** fixe. De plus, la toute première attaque dirigée contre vous lors de ce round subit

automatiquement un **Désavantage**.

• **Niv. 19 — Commandement de Bataille (1 Action) :**

“ *D'une voix de stentor qui domine le bruit des détonations, vous ordonnez un mouvement stratégique.*

Utilisable **1x par repos court**. Vous donnez une directive à un allié situé à moins de 6 m : il peut immédiatement effectuer un déplacement gratuit égal à sa vitesse maximale ou porter une attaque simple (avec un malus de -10% de précision, malus annulé si vous aviez préparé votre défense ce tour-ci).

• **Niv. 20 — Chevalier de Légende (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

“ *Vous devenez le bastion invincible autour duquel s'organise la victoire.*

Dure 3 tours. Vous êtes totalement **immunisé aux états Étourdi, Immobilisé et Paniqué. Votre valeur d'Armure fixe est instantanément doublée** pour la durée de l'effet. Votre toute première attaque de chaque tour se transforme automatiquement en **Réussite Critique**. Vos alliés à moins de 6 m gagnent **+10% de Défense/Sauvegarde** et **+5% de Précision**. Enfin, l'activation restaure instantanément **2 points de Durabilité** à votre armure.

☐ Serments Chevaleresques (Choix au Niveau 2)

• **Serment du Bouclier :**

- *Niv. 2 (Passif) :* Vous gagnez **+1 en Protection** et **+1 en Durabilité** tant que vous portez un bouclier.
- *Niv. 2 (Actif — Réaction) :* *Rempart*. Utilisable **1x par combat**. Lorsque vous préparez votre défense, vous étendez immédiatement ce bonus aux alliés adjacents (**+10% de Défense** pour eux).
- *Niv. 13 :* *Rempart* passe à **2x par combat** et votre *Interposition Parfaite* réduit désormais les dégâts reçus de **15 points** fixes.

• **Serment de la Lance :**

- *Niv. 2 (Passif) :* Adeptes des charges violentes. Après avoir effectué un déplacement d'au moins 3 m en ligne droite, votre prochaine attaque inflige **+5 dégâts** fixes et repousse la cible de 1,5 m.
- *Niv. 2 (Actif — 1 Action) :* *Percée*. Utilisable **1x par repos court**. Une attaque en ligne droite sur 3 m capable de frapper jusqu'à 2 cibles alignées en ignorant **50% de leur Armure**.
- *Niv. 13 :* *Percée* passe à **2x par repos court** et ignore désormais **100% de l'Armure** si les cibles sont au sol (À Terre).

• **Serment de la Bannière :**

- *Niv. 2 (Passif) :* Lorsque vous préparez votre défense, tous les alliés situés à moins de 6 m gagnent un bonus de **+5% de Précision** sur leur tout prochain jet d'attaque.

- *Niv. 2 (Actif — 1 Action) : Ralliement.* Utilisable **1x par repos court**. Vous haranguez vos troupes, soignant instantanément $1d6 + (\text{Charisme} \div 10)$ PV à un maximum de 3 alliés, tout en purgeant l'état Peur/Panique.
- *Niv. 13 :* Le soin passe à $2d6 + (\text{Charisme} \div 10)$ PV et le rayon d'action de la Bannière s'étend à 9 m.

☐ 3) Spécialisation : Inquisiteur

Des guerriers impitoyables et sadiques qui utilisent la terreur, la torture psychologique et la douleur physique pour briser la volonté de leurs ennemis.

- **Niv. 2 — Bourre-Pif (Intégré à l'Attaque — 1 Action) :**

“ Vous portez un coup d'une brutalité sourde, visant le foie ou les dents pour couper le souffle de votre adversaire.
 Vous portez une attaque de mêlée normale avec votre arme. Si elle touche, elle inflige ses dégâts normaux + **1d4 dégâts d'impact bruts**, et la cible doit réussir un jet de Constitution DD 40 sous peine de subir un malus de **-15% de Précision** sur sa toute prochaine attaque.

- **Niv. 3 — Expert en Interrogatoire (1 Action) :** Vous infligez une mutilation calculée à une cible au corps-à-corps. Choisissez l'effet :

- *Coup Précis :* Vous ouvrez une artère. La cible subit une hémorragie de **-1d4 PV bruts par tour** pendant 3 tours.
- *Brise-Os :* Vous frappez une articulation. La vitesse de déplacement de la cible est **réduite de moitié** pendant 3 tours.

- **Niv. 5 — Tortionnaire (Réaction) :**

“ Vous êtes un miroir de douleur. Quiconque vous blesse partage instantanément votre agonie.
 Utilisable lorsqu'un ennemi vous blesse en mêlée. La **moitié des dégâts bruts** que vous venez de subir est immédiatement et obligatoirement infligée à l'agresseur (ignore son armure).

- **Niv. 7 — Brute Épaisse (1 Action) :**

“ Vous laissez parler votre cruauté, frappant sans aucune retenue pour briser les corps.
 Utilisable **1x par jour**. Pendant 3 tours complets, toutes vos attaques de mêlée infligent un bonus de **+4 dégâts** fixes.

- **Niv. 11 — Châtiment Cruel (1 Action) :** Vous portez une attaque de mêlée vicieuse. En cas de succès, elle inflige ses dégâts normaux et applique une violente **Hémorragie** (la cible perd **1d6 PV par tour** pendant 3 tours).

- **Niv. 13 — Maître de la Douleur (Passif) :** À force de fréquenter la souffrance, vous savez exactement où frapper. Toutes vos attaques de base ou compétences de mêlée infligent **+1d4 dégâts supplémentaires** de manière permanente.
- **Niv. 17 — Cage de Fer (1 Action) :**

“ Par votre seule posture de bourreau, vous paralysez de terreur une cible, réduisant ses options de fuite à néant.
Utilisable **1x par repos long**. Choisissez une cible à moins de 6 m. Elle subit l'état **Immobilisé** et écope d'un **Désavantage absolu** sur tous ses jets défensifs pendant 2 tours complets.

- **Niv. 19 — Aura d'Intimidation (Passif) :** Une onde de terreur pure émane de votre silhouette. Tous les ennemis situés dans un rayon de 6 m autour de vous subissent un malus automatique et permanent de **-10% à tous leurs jets d'Attaque et de Défense**.
- **Niv. 20 — Un Monstre parmi les Hommes (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

“ Vous relâchez toute la monstruosité de votre charge inquisitoriale. Vos proies ne voient même plus en vous un être humain.
Dure 3 tours. Vos *Supplices* (effets passifs et débuffs) s'appliquent automatiquement à chaque touche sans jet de sauvegarde pour les ennemis. De plus, les adversaires dans un rayon de 6 m subissent **-10% à tous leurs jets de dés** (caractéristiques et compétences) et prennent automatiquement **1d4 dégâts de terreur psychique bruts** au début de chacun de leur tour.

☐ Les Supplices (Choix au Niveau 2)

- **Supplice du Sang :**
 - *Niv. 2 (Passif) :* La vue de l'hémorragie vous ragailit. Lorsque vous infligez un coup critique ou tuez un ennemi, vous regagnez instantanément **1d6 PV** (limité à 1x/tour).
 - *Niv. 2 (Actif — 1 Action) :* Vous vous infligez une entaille volontaire, perdant **1d6 PV**, mais vos yeux s'injectent de sang : vos attaques infligent **+1d6 dégâts** pendant 2 tours.
 - *Niv. 13 :* Vos attaques sous coup de sang réduisent également la Défense de vos cibles de **-5% de Défense** de manière cumulative.
- **Supplice du Fer :**
 - *Niv. 2 (Passif) :* Vous flairez la faiblesse. Vous infligez **+1d6 dégâts supplémentaires** contre toutes les cibles qui se situent en dessous de 50% de leurs PV maximaux.
 - *Niv. 2 (Actif — 1 Action) :* *Bris d'Os*. Utilisable **2x par repos court**. Vous tentez de briser un membre. Si la cible rate un jet de Physique DD 40, sa vitesse de déplacement est **divisée par deux** pendant 2 tours.
 - *Niv. 13 :* La cible victime du *Bris d'Os* subit également un **Désavantage absolu** sur ses jets d'Esquive et de Parade.

- **Supplice de l'Esprit :**

- *Niv. 2 (Passif)* : Lors de votre tout premier coup réussi du combat, la cible doit réussir un jet de Charisme DD 40 sous peine de subir immédiatement l'état **Peur** pendant 1 tour complet.
 - *Niv. 2 (Actif — 1 Action)* : *Regard Briseur*. Utilisable **1x par repos court**. Vous fixez une proie à moins de 9 m dans les yeux. Elle subit un malus de **-5% à tous ses jets d'attaque** jusqu'à la fin de son tout prochain tour.
 - *Niv. 13* : Le *Regard Briseur* affecte désormais jusqu'à **2 cibles simultanément**, et celles qui échouent à leur jet d'Esprit subissent en plus **1d6 dégâts psychiques bruts**.
-

Révision #14

Créé 21 août 2025 09:21:17 par karubak

Mis à jour 15 mai 2026 23:26:11 par karubak