

# Les guerriers

Les guerriers sont des experts du combat en première ligne, véritables remparts sur le champ de bataille. Ils protègent leurs alliés tout en contrôlant habilement le terrain.

## Caractéristiques de la classe

- **Points de vie** : 1d12 par niveau + modificateur de Constitution.
- **Compétences** : Athlétisme, Intimidation.
- **Compétence de classe** : Maître de la parade:
  - Vous disposez de 3 parade gratuite ( augmente à 4 niveau 5 et à 5 niveau 12)

## Bonus de caractéristiques

- Maîtrise des armures moyenne et lourde
- Maîtrise des armes lourde
- Maîtrise du bouclier

## Conseils pour la création d'un guerrier

Les guerriers sont une classe polyvalente, idéale pour les débutants ou les joueurs souhaitant s'initier au jeu de rôle. Ils excellent dans le contrôle du champ de bataille et la protection de leurs alliés. Pour débiter, choisissez un Nain (résistance aux dégâts physiques) ou un Humain (résistance aux dégâts mentaux).

- **Allégeance** : Choisissez la guilde des aventuriers pour un focus RP, ou les exorcistes pour leur efficacité en combat.
- **Caractéristiques prioritaires** : Force, Constitution, Résilience.

## Progression de la classe

Niveau	Points de vie	Compétence
1	1d12 ou 6 + Constitution	Choix du style de combat
2	1d12 ou 6 + Constitution	Spécialisation + compétence de spécialisation
3	1d12 ou 6 + Constitution	Compétence de spécialisation
4	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration de caractéristique

Niveau	Points de vie	Compétence
5	1d12 ou 6 + Constitution	Compétence de spécialisation
6	1d12 ou 6 + Constitution	Regain du guerrier
7	1d12 ou 6 + Constitution	Compétence de spécialisation
8	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration de statistique
9	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration du style de combat
10	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration du regain du guerrier
11	1d12 ou 6 + Constitution	Amélioration de caractéristique
12	1d12 ou 6 + Constitution	Compétence ultime de spécialisation

## Styles de Combat

(Choix au niveau 1, améliorations aux niveaux 9 et 12)

### Barrière

- **Niveau 1** : Vous bénéficiez d'un bonus de +10 à votre classe d'armure, ce qui réduit les dégâts subis de 10 points.
- **Niveau 9** : Le bonus à votre classe d'armure augmente à +20.  
(Passif)

### Duelliste

- **Niveau 1** : Si vous utilisez une seule arme à une main, vous bénéficiez d'un bonus de +5 à vos jets de dégâts.
- **Niveau 9** : Le bonus aux dégâts passe à +10 avec une seule arme à une main.  
(Passif)

### Défense Réactive

- **Niveau 1** : Utilisez une réaction pour augmenter temporairement votre classe d'armure de +5 pendant une attaque ennemie. Cela peut être fait une fois par repos court.
- **Niveau 9** : Vous pouvez utiliser cette capacité deux fois par repos court. Le bonus passe à +10.  
(passif)

## Compétence de niveau 6 : Regain du Guerrier

- **3 fois par repos long**, vous régénérez 2d10 PV en utilisant une action bonus (1 point d'action).
  - **Niveau 10** : Régénérez 4d10 PV.  
(3 point d'énergie)
- 

## Spécialisations

### Guerrier Tribal

Un guerrier physique et stratège, méprisant la technologie et la magie, le Guerrier Tribal incarne la force brute et l'ingéniosité tactique. Il utilise son corps comme une arme, se battant avec l'honneur des ancêtres et le pouvoir de la nature.

#### Niveau 2 : Force Brute( 2 point )

**Effet** : Chargez sur 9 mètres et renversez toutes les créatures sur votre chemin en utilisant Athlétisme pour la réalisation de cette action.

**Description** : En s'élançant avec détermination, vous utilisez votre force et votre vitesse pour balayer vos ennemis, les laissant à terre sous votre passage.  
(1 point d'énergie )

#### Niveau 3 : Domination Stratégique

**Effet** : Utilisez 3d10 pour améliorer vos jets avant d'en connaître le résultat. Ce bonus est applicable aux jets de compétence ou de sauvegarde.

**Description** : Votre esprit tactique vous permet d'anticiper les mouvements adverses. Vous manipulez le champ de bataille à votre avantage, rendant vos actions plus efficaces.

#### Niveau 5 : Domination Martiale (1 point d'action)

**Effet** : Choisissez deux capacités parmi :( Utilisable 4 fois par repos long)

- **Frappe Circulaire** : Attaque tous les ennemis autour de vous.
- **Provocation** : Deux ennemis subissent un désavantage s'ils attaquent un autre que vous.
- **Croche-Patte** : Renversez un ennemi qui échoue un jet de sauvegarde.
- **Coup Étourdissant** : L'ennemi est étourdi en cas d'échec de sauvegarde.
- **Rage Brûlante** : Attaque avec un malus de -10, mais inflige +5 dégâts.
- **Manœuvre Défensive** : Repoussez un ennemi avec un coup de pied.

**Description** : Votre maîtrise des arts martiaux vous permet de dominer le combat, choisissant la technique la plus appropriée pour chaque situation.  
(4 point d'énergie par utilisation)

#### Niveau 7 : Maître Stratège

**Effet :** Augmentez votre réserve de dés de 3 à 5 pour améliorer vos capacités de planification.

**Description :** En tant que maître de la stratégie, vous avez développé une compréhension profonde du combat. Chaque mouvement est soigneusement calculé pour maximiser l'impact sur le champ de bataille.

## Niveau 12 : Fureur du Prédateur (1 point d'action)

**Effet :** entrez en frénésie pendant 3 tours :

- +10 aux jets d'attaque et +5 dégâts par attaque.
- Avantage sur les jets de résistance contre les effets de contrôle de foule.
- Désavantage sur les jets de sauvegarde contre les dégâts.

**Description :** En entrant dans un état de frénésie, vous canalisez la nature sauvage en vous. Chaque attaque devient un coup dévastateur, et votre détermination vous rend résistant aux entraves.

(25 point d'énergie)

---

## Guerrier Occulte

Un guerrier manipulant des pouvoirs nécrotiques pour infliger des dégâts, le Guerrier Occulte fusionne la force physique avec des capacités sombres, exploitant la mort pour devenir un champion redoutable.

## Niveau 2 : Mâchoire Occulte (2 points d'action)(4 fois par combats )

**Effet :** Invoquez une mâchoire infernale qui inflige 1d6 dégâts nécrotiques à une cible. Faites un jet de Constitution pour ne pas être immobilisé. Utilisable .

**Description :** Vous appelez à vous des forces obscures, créant une mâchoire terrifiante qui dévore l'énergie vitale de vos ennemis.

( 3 point d'énergie )

## Niveau 3 : Écllosion (2 points d'action)

**Effet :** Projetez des fragments osseux infligeant 2d6 dégâts nécrotiques dans un rayon de 4,5 mètres.

**Description :** En utilisant les vestiges des âmes perdues, vous lancez une attaque de projectiles mortels, semant la terreur dans les rangs adverses.

## Niveau 5 : Béni par le Gardien des Portes (1 point d'action)

**Effet :** Votre arme inflige des dégâts doubles contre les armures et +1d6 dégâts nécrotiques pendant 3 tours.

**Description :** Imprégné de la puissance du Gardien des Portes, vous devenez une menace pour

toute armure, chaque coup infligeant des douleurs inexprimables.  
(5 point d'énergie )

## Niveau 7 : Lien Mortuaire (2 points d'action)( 3 fois par repos long)

**Effet :** Créez un lien avec un ennemi, obtenez un avantage sur vos jets offensifs et regagnez 50% des dégâts infligés sous forme de PV.

**Description :** En tissant un lien mortel, vous exploitez la connexion entre la vie et la mort, siphonnant la vitalité de votre adversaire pour vous régénérer  
(7 point d'énergie)

## Niveau 12 : Transformation Occulte (1 point d'action)

**Effet :** Transformez-vous en une entité sombre, augmentant vos dégâts nécrotiques de 2d6 et recevant +10 aux jets d'attaque et de défense pendant 3 tours.

**Description :** En adoptant une forme sombre, vous devenez une incarnation de la mort, infligeant des destructions massives tout en devenant difficile à toucher.  
(25 point)

---

## Inquisiteur

Des guerriers brutaux usant de violence pour atteindre leurs objectifs, les Inquisiteurs sont des experts en intimidation et en manipulation, cherchant à soumettre leurs ennemis par la force.

## Niveau 2 : Bourre-Pif (2 points d'action)

**Effet :** Donnez un coup de poing infligeant 1d4 dégâts, la cible doit faire un jet de constitution en cas d'echec il subit un malus de -15 à sa prochaine attaque.

**Description :** Avec un coup rapide et précis, vous déstabilisez votre adversaire, le rendant vulnérable à vos attaques futures.  
(2 point d'énergie)

## Niveau 3 : Expert en Interrogatoire (1 point d'action)

**Effet :** Choisissez une capacité :

- **Coup Précis :** L'adversaire perd 1d4 PV supplémentaires pendant 3 tours.
- **Brise Os :** Réduit de moitié les déplacements de l'ennemi pendant 3 tours.

**Description :** Vous exploitez la douleur pour obtenir des informations ou réduire les capacités de votre adversaire, démontrant ainsi votre domination sur le champ de bataille.

(4 point d'energie )

## Niveau 5 : Tortionnaire (3 points d'action)

**Effet :** Transférez la moitié des dégâts subis à un adversaire que vous avez touché au cours du même tour.

**Description :** En infligeant la douleur que vous avez subie, vous transformez chaque coup en une vengeance, rendant vos ennemis complices de votre souffrance.

( 5 point d'énergie)

## Niveau 7 : Brute Épaisse (1 point d'action)( 1 fois par jours)

**Effet :** Recevez un bonus de +4 aux dégâts infligés pendant 3 tours.

**Description :** Votre brutalité naturelle s'exprime dans chaque coup, augmentant la puissance de vos attaques avec une intensité croissante.

(6 points d'energie)

## Niveau 12 : Un Monstre parmi les Hommes (1 point d'action)

**Effet :** Vos capacités d'interrogatoire deviennent passives, infligeant automatiquement 1d4 dégâts supplémentaires pendant 3 tours et réduisant les déplacements des ennemis.

**Description :** En tant qu'incarnation de la terreur, votre seule présence affaiblit la volonté de vos ennemis, les poussant à la défaite.

(25 point d'energie )

---

## Chevalier

Un protecteur noble et symbole de bravoure, le Chevalier se bat pour la justice et l'honneur, utilisant ses compétences martiales pour défendre les innocents et terrasser le mal.

## Niveau 2 : Protecteur Zélé

**Effet :** Recevez un bonus de +10 PV et +10 à la classe d'armure.

**Description :** En tant que bastion de l'espoir, votre présence inspire vos alliés et renforce votre défense, vous rendant presque invulnérable.

## Niveau 3 : Provocation (2 points d'action)

**Effet :** Forcez une cible à vous attaquer. Si elle attaque un autre personnage, elle subit un malus de -5 à ses jets d'attaque.

**Description :** En brandissant votre armure avec défi, vous attirez l'attention de vos ennemis, protégeant ainsi vos alliés des coups mortels.

(3 Point d'energie)

## Niveau 5 : Charge Héroïque (1 points d'action)

**Effet :** Foncez dans un groupe d'ennemis, infligeant 1d6 dégâts dans un rayon de 4,5 mètres et renversant les ennemis qui échouent leur jet de Dextérité.

**Description :** Avec un élan audacieux, vous brisez les rangs adverses, prouvant que le courage et la force peuvent renverser le cours du combat.

(5 point d'énergie )

## Niveau 7 : Présence Réconfortante (1 point d'action)

**Effet :** Restaurez 1d10 PV à tous les alliés dans un rayon de 4,5 mètres.

**Description :** Votre simple présence évoque l'espoir, guérissant les blessures de vos alliés et leur redonnant courage face à l'adversité.

( 3 point d'énergie)

## Niveau 12 : Ultime Bouclier (2 points d'action)

**Effet :** Vous devenez invulnérable pendant 3 tours. Utilisable une fois par repos long.

**Description :** En canalisant votre détermination, vous vous érigez en bouclier vivant, protégeant vos alliés des menaces les plus dangereuses sur le champ de bataille.

(35 point d'énergie )

---

Révision #29

Créé 21 février 2024 15:41:48 par karubak

Mis à jour 18 mars 2025 13:43:52 par karubak