

Guerrier



Le chevalier en quête perpétuelle, le seigneur de la guerre local, le champion du roi, le fantassin d'élite, le mercenaire endurci, ou le roi des brigands; tous sont des guerriers. Ils peuvent être les défenseurs de la veuve et de l'orphelin, quand ils ne sont pas des aventuriers expérimentés ou de cruels maraudeurs. Certains sont parmi les plus nobles héros du pays, prêts à risquer mille morts pour une juste cause, tandis que, faisant peu de cas de la vie humaine, d'autres tuent par intérêt ou pour le plaisir. Les guerriers qui ne partent pas à l'aventure peuvent être gardes, soldats, gardes du corps, champions ou représentants de la loi. Quant aux autres, ils préfèrent parfois le qualificatif de mercenaire ou de bandit de grand chemin à celui d'aventurier.

La plupart des guerriers considèrent que les missions dangereuses et autres tâches aventureuses sont leur métier. Certains ont des employeurs qui les payent régulièrement, tandis que d'autres préfèrent vivre comme des prospecteurs, multipliant les risques dans l'espoir de trouver un jour le bon filon. Enfin, les guerriers qui ont un sens civique utilisent leur compétence martiale pour protéger ceux qui sont incapables de se défendre. Mais quelle que soit leur motivation première, ils poursuivent bien souvent cette carrière pour l'excitation du combat et de l'aventure.

Aucune autre classe de personnage n'est aussi douée pour le combat que celle des guerriers. Ils connaissent toutes les armes et armures classiques et développent souvent des techniques particulières qui viennent compléter l'enseignement qu'ils ont suivi. Certains manient des armes spécifiques de façon redoutable, tandis que d'autres maîtrisent à la perfection de terribles bottes secrètes. Leur apprentissage se poursuit au fil des niveaux, et leur entraînement extrêmement spécialisé leur permet d'apprendre relativement vite toutes les tactiques et techniques de combat, même les plus complexes.

Dé de vie : d10

Alignement : —

Armes et armures : Port des armures légères, intermédiaires et lourdes, maniement des boucliers et du pavois
Maniement des armes courantes et des armes de guerre.

Points de compétence par niveau : 2

Compétences de classe

Artisanat (int), Dressage (cha), Équitation (dex), Escalade (for), Intimidation (cha), Natation (for), Saut (for).

Pouvoirs

Dons supplémentaires

- Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis 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 minimal.
- Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux, des dons raciaux et des autres dons qu'il peut obtenir. Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tout le monde a droit, le guerrier n'est pas limité à la liste ci-dessus.

Progression

niv	BBA	réf	vig	vol	spécial
1	+1	+0	+2	+0	Don supplémentaire
2	+2	+0	+3	+0	Don supplémentaire
3	+3	+1	+3	+1	—
4	+4	+1	+4	+1	Don supplémentaire
5	+5	+1	+4	+1	—
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire
7	+7/+2	+2	+5	+2	—
8	+8/+3	+2	+6	+2	Don supplémentaire
9	+9/+4	+3	+6	+3	—
10	+10/+5	+3	+7	+3	Don supplémentaire
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	—
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Don supplémentaire
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	—
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	—
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	—
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Don supplémentaire