

Berserker tribal

Les Berserkers tribaux sont une classe de prestige du Barbare et une unité d'élite des tribus du nord. Un jeune guerrier prometteur est choisi afin de rejoindre les rangs des berserkers dans un rituel qui implique le mélange de son sang avec un animal de son totem lycanthropique.

Dé de vie : d12

Exigences

Pour devenir un Berserker Tribal, un personnage doit répondre aux critères suivants.

Alignement: tout alignement non-loyal

Bonus d'attaque de base : +4 ou plus haut

Jet de sauvegarde de vigueur : +5 ou plus haut

Intimidation : 6 niveau

Force : 13+

Constitution : 13+

Talents : Attaque en puissance, Enchaînement

Spécial : Soit

Aptitude de Rage au moins 1 / jour (comme la capacité du Barbare)
ou

A été mordu par ou a consommé le sang d'un lycanthrope durant un combat et a été accepté dans les rangs d'une des tribus barbares lycanthropes.

Compétences de classe

Les compétences de classe du Berserker Tribal (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Maîtriser un animal (Cha), Intimider (Cha), Orientation intuitive (Sag), Sauter (For), Ecouter (Sag), Equitation (Dex) et Connaissance de la Nature (Sag).

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'intelligence

Caractéristiques de la classe

Arme et Armure : Les Berserkers tribaux sont compétents dans toutes les armes courantes et de guerre excepté les armes de jet (arcs, arbalètes) et les boucliers, mais il ne peut utiliser les armures (sauf légères ou intermédiaires).

Rage furieuse : La Rage Furieuse dure pour (5 + modificateur de la Constitution) rounds. Si le Berserker est encore dans sa Rage Furieuse quand tous les adversaires sont à terre, il y a une chance de 11% chaque round d'attaquer un ami. Cette chance est réduite par 1% par niveau dans la classe de prestige. Pendant une Rage Furieuse, un Berserker qui fait un enchaînement et qui n'a pas d'armure peut faire à la place une succession d'enchaînements. Si le Berserker qui fait une succession d'enchaînements et qui n'a pas d'armure peut faire à la place une attaque en rotation.

Réduction des dégâts : La réduction des dégâts d'un Berserker Tribal (gagné au niveau 2) n'est pas cumulable avec tous les autres réductions de dommage dûes à une autre classe sauf celle de Barbare. Il peut alors ajouter la moitié de ses réductions de dégâts de berserker à celui du barbare.

Détecter l'invisible : Les sens du Berserker sont particulièrement développés. Ils diminuent de moitié le pourcentage de chance de rater.

Rage effrayante : La Rage Furieuse du Berserker Tribal peut causer des baisses du moral pour ces enemies. Comparer le niveau du Berserker Tribal au niveau de l'adversaire ou DV sur la table 1-1 quand un Berserker Tribal effectue une rage effrayante. Traiter le Berserker Tribal comme étant de deux niveaux plus haut s'il ne porte aucune armure autre qu'un bouclier, ou quatre niveaux plus haut s'il est complètement nu (à l'exception d'un bouclier) et convert de peintures de guerre.

Sens du chasseur : Le Berserker Tribal gagne un bonus de +2 pour regarder, écouter et chercher comme ces sens aiguisés (ce bonus ne s'ajoute pas aux modificateurs raciaux).

Grande Rage : Comme avec la capacité Barbare "rage de grand berserker"

Lycanthropie : le Berserker Tribal gagne la capacité à se changer en son animal de totem pendant ses Rages Furieuses. Cette capacité est identique à celle du druide sauf que le Berserker Tribal ne gagne pas la réduction de dégât du Lycanthrope ainsi que les autres capacités surnaturelles. On ne peut choisir qu'un seul animal totem.

TABLE 1-1

<i>Différence de niveau</i>	<i>Effet de la rage effrayante</i>
5 et plus	-4 de pénalité à tous les jets d'attaque, de concentration et de sauvegarde ; -2 de pénalité aux alliés dans un rayon de 15 m
+1 à +4	-3 de pénalité à tous les jets d'attaque, de concentration et de sauvegarde ; -1 de pénalité aux alliés dans un rayon de 15 m
0	-2 de pénalité à tous les jets d'attaque, de concentration et de sauvegarde
-1 à -4	-1 de pénalité à tous les jets d'attaque, de concentration et de sauvegarde
-5 et moins	Aucun effet

<i>Niveau</i>	<i>Bonus à l'attaque</i>	<i>Jet de réflexes</i>	<i>Jet de vigueur</i>	<i>Jet de volonté</i>	<i>Spécial</i>
1	+1	+0	+2	+0	Rage furieuse (1/jour)
2	+2	+0	+3	+1	Réduction des dégâts 1
3	+3	+1	+3	+1	Sens du chasseur / Rage effrayante
4	+4	+1	+4	+2	Rage furieuse (2/jour)
5	+5	+1	+4	+2	Réduction des dégâts 2
6	+6/+1	+2	+5	+2	Lycanthropie rat / Détecter l'invisible
7	+7/+2	+2	+5	+3	Lycanthropie loup / Rage furieuse (3/jour)
8	+8/+3	+2	+6	+3	Lycanthropie sanglier / Réduction des dégâts 3
9	+9/+4	+3	+6	+4	Lycanthropie tigre / Grande Rage
10	+10/+5	+3	+7	+4	Lycanthropie ours / Rage furieuse (4/jour)