

Blademaster

Les Blademasters ont dédiés leur vie à un seul et unique objet : l'épée. Ils maîtrisent toutes les formes de combat pour cette arme et sont souvent engagés comme mercenaire ou garde par les caravanes de marchand. Ils arborent un ruban pour chaque forme de combat à l'épée qu'ils connaissent. De plus, ils doivent obligatoirement pratiquer la méditation et la pratique de leur art pendant deux heures par jour au minimum sous peine de perdre leurs connaissances dans l'épée.

Ils doivent pratiquer toujours avec la même arme. A force de cotoyer la même épée tous les jours, celle-ci s'imprègne d'une sorte de magie. Et si cette arme est détruite, le processus pour se familiariser avec une autre arme prend 6 mois. Les bonus de l'arme ne sont actifs que si c'est le propre blademaster de l'arme qui l'utilise. Ils utilisent parfois des armes de jet (arc etc...) mais uniquement pour la chasse.

Dé de vie : d10

Exigences

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

Alignement: tout alignement non-chaotique

Bonus d'attaque de base : +5 ou plus haut

Dons : Arme en main, Arme de prédilection

Spécial : Acrobatie au niveau 3, Trouver un blademaster qui accepte de vous entraîner, Posséder un maître.

Compétences de classe

Les compétences de classe du Blademaster (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Equilibre (Dex), Premiers secours (Sag), Intimidation (Cha), Sauter (For), Détection (Sag), et Acrobatie (Dex).

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

Caractéristiques de la classe

Arme et Armure : Les Berserkers tribaux sont compétents pour toutes les épées et les boucliers, et il peut utiliser les armures légères.

Niveau	Bonus à l'attaque	Jet de vigueur	Jet de réflexes	Jet de volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	2 formes de combat à l'épée, Botte secrète avec l'arme qu'il a choisi
2	+2	+0	+3	+0	2 formes de combat à l'épée, Double les chances de porter un coup critique avec l'arme qu'il a choisi
3	+3	+1	+3	+1	2 formes de combat à l'épée, Bonus de Don*
4	+4	+1	+4	+1	2 formes de combat à l'épée, +1 épée
5	+5	+1	+4	+1	2 formes de combat à l'épée, Bonus de Don*
6	+6	+2	+5	+2	2 formes de combat à l'épée, +2 épée
7	+7	+2	+5	+2	2 formes de combat à l'épée, Bonus de Don*
8	+8	+2	+6	+2	2 formes de combat à l'épée, +3 épée
9	+9	+3	+6	+3	2 formes de combat à l'épée, Bonus de Don*
10	+10	+3	+7	+3	2 formes de combat à l'épée, +4 épée

*Bonus de don : Attaques réflexe, Esquive, Science du critique, Attaque éclair, Souplesse du serpent, Enchaînement.

Forme de combat à l'épée :

Une seule forme de combat peut être utilisée dans un round. Il peut cependant effectuer plusieurs attaques.

La charge du sanglier : Le blademaster perd son bonus de dex pour sa CA mais en contrepartie sa charge lui donne un bonus de +2 en for.

Emballement : Une touche ne cause pas de dommage mais l'opposant perd sa prochaine action.

La frappe du tigre : +2 pour toucher mais -3 en CA.

La position du coq : Pas d'attaque mais permet de se mettre debout instantanément ; -4 initiative

L'attaque du faucon : +2 initiative. L'adversaire perd son bonus de dex pour le CA mais les dommages sont de seulement $\frac{3}{4}$ du total.

La concentration du dragon : Pas d'attaque mais un bonus de +2 à la prochaine attaque.

La danse de la Lady : En tournoyant sur lui-même, le blademaster peut effectuer une attaque sur le flanc de l'adversaire.

La contorsion : Pas d'attaque mais permet d'esquiver un coup.

La position du héron : +2 CA mais -3 à l'attaque.

Le baiser de la fiancée : +4 pour toucher mais

$\frac{1}{2}$ dégâts et pas de critique.

Le vent : Pas d'attaque et double le bonus de dex du CA.

L'éclair à 3 branches : 3 attaques (toutes à -4) et -2 CA pour le blademaster. C'est une action standard.

Le reflet de la Lune : Le blademaster attaque en dernier et s'il n'est pas touché, +3 à l'attaque.

Le cheval sauvage cabré : +2 pour désarmer l'adversaire mais celui-ci peut faire une attaque d'opportunité à +2.

La pénitence : Si l'adversaire est touché, celui-ci doit se mettre à genoux. Pas de dommage.

Le ruban : Pas d'attaque, +2 CA et les dommages sur le blademaster sont divisés par 2.

L'épée aiguisée : Si l'attaque est réussie, celle-ci est un critique.

Le retour de feu : Le blademaster a -2 au CA, -2 pour toucher mais il inflige +2 dégâts.

Le bouclier : Le blademaster attaque en dernier mais possède +3 CA.

L'ombre volante : +2 initiative, +1 pour toucher, -1 CA et -2 aux dommages.

La danse : +1 CA, -2 initiative.