

Maître combattant

Description : Certains combattants ont tellement à coeur de combattre qu'ils ont un rapport fusionnel avec leur arme. Ces combattants spécialistes du combat à 2 armes sont craints sur le champs de bataille par leur grande capacité aux combats. Les armes du maître combattant font partis intégrante de lui et de sa vie. Sans elles, il ne peut plus rien faire. Une sorte de magie s'imprègne dans ces armes et leur permette de faire des prouesses. Le maître combattant leur parle et les bichonne rendant impossible une vie de famille.

Prérequis :

Bonus d'attaque de base : 8+

Force : 15+

Dons : Ambidextrie, Combat à 2 mains, spécialisation martial (une arme de corps à corps), attaque en puissance.

Compétences de classe :

Les compétences de classe du maître combattant (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Détection (Sag), Equitation (Sag), Escalade (For) et Intimidation (Cha).

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

Caractéristique de la classe :

Arme et armure : Le maître combattant ne peut utiliser d'armes de jet, d'armures lourdes ou moyenne. Il ne peut combattre qu'avec deux armes.

Tous les pouvoirs qui possèdent une * ne peuvent être utilisés que si le maître combattant possède deux armes en main dont une arme de focus.

Niveau	Bonus à l'attaque	Jet de reflexes	Jet de vigueur	Jet de sagesse	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Première arme de focus, Bonus CA+1, Parade totale
2	+2	+3	+3	+0	Attaque des 2 armes 1/combat
3	+3	+3	+3	+1	Attaque brutale +1D6
4	+4	+4	+4	+1	Bonus CA+2
5	+5	+4	+4	+1	Attaque des 2 armes 2/combat
6	+6	+5	+5	+2	Deuxième arme de focus, Attaque brutale +2D6
7	+7	+5	+5	+2	Bonus CA+3
8	+8	+6	+6	+2	Courage, Attaque des 2 armes 3/combat
9	+9	+6	+6	+3	Attaque brutale +3D6
10	+10	+7	+7	+3	Bonus CA+4, Maitrise du critique

Première arme de focus : En embrassant la carrière de maître combattant, l'arme de sa main dominante devient une arme de focus. Il ne peut plus utiliser que cette arme dans cette main. En contrepartie, il gagne un bonus de +2 qui annule un malus de -2 dû au fait de combattre à deux armes. S'il utilise une arme du même type au lieu de son arme de focus, il a un malus de -4 à son jet d'attaque.

Deuxième arme de focus : L'arme de sa main non-dominante devient une arme de focus. Il ne peut plus utiliser que cette arme dans cette main. En contrepartie, il gagne un bonus de +2 qui annule un malus de -2 du fait de combattre à deux armes. S'il utilise une arme du même type au lieu de son arme de focus, il a un malus de -4 à son jet d'attaque.

Bonus au CA* : Ce bonus est dû à la difficulté de l'adversaire de savoir où les attaques du maître combattant peuvent venir.

Courage* : Le maître combattant est immunisé à la peur et à la terreur.

Parade totale* : Si le maître combattant peut décider de ne pas effectuer d'attaque et bénéficie d'un bonus de +4 au CA (non cumulatif avec sa compétence bonus de CA) par attaque sacrifiée.

Attaque brutale* : Le maître combattant peut décider dans un round de ne pas défendre. Son CA subit un malus de 10 mais toutes ses attaques dans le round ont un bonus de 1D6 points de dégât.

Attaque des 2 armes* : Le maître combattant effectue toutes ses attaques en même temps à l'aide de ses deux armes. Le maître combattant gagne un bonus de 1 pour chaque attaque effectuée à toutes ces attaques dans le round. (exemple : si le maître combattant a 3 attaques, toutes ces attaques ont un bonus de 3).

Maîtrise du critique* : Ces armes de focus bénéficient d'un multiplicateur supplémentaire pour les coups critiques (x1 devient x2, x2 devient x3 etc...).

Si le maître combattant perd un de ses armes de focus, il peut en recréer une en l'utilisant sans interruption lors des combats pendant 2 mois et en lui parlant au minimum une heure par jour au calme.