

---

## 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.

**Aventure.** 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.

**Profil.** 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.

**Alignement.** Les guerriers peuvent être de n'importe quel alignement. Ceux qui sont d'alignement bon cherchent souvent à éradiquer le Mal sous toutes ses formes. S'ils sont loyaux, ils peuvent jouer le rôle de champions défendant la cause de la justice. Ceux qui sont chaotiques mènent sans doute une existence de mercenaires. Enfin, les plus malfaisants sont généralement de vraies brutes qui prennent tout ce qui leur plaît par la force.

**Religion.** La plupart des guerriers vénèrent Héronéus, dieu de la Bravoure ; Kord, dieu de la Force ; Saint Cuthbert, dieu de la Vengeance ; Hextor, dieu de la Tyrannie, ou Érythnul, dieu des Carnages. Certains se voient comme des guerriers saints multipliant les conquêtes pour leur dieu, tandis que d'autres ont juste besoin d'une divinité à prier chaque fois qu'ils s'appêtent à risquer leur vie.

**Antécédents.** Les guerriers peuvent commencer leur carrière très différemment. Beaucoup ont reçu un

entraînement plus ou moins poussé dans l'armée d'un noble, ou au sein de la milice locale. Quelques-uns sortent d'académies martiales réputées. D'autres ont tout appris par eux-mêmes, et si leur style laisse à désirer, leur expérience permet bien souvent de le compenser. Certains deviennent guerriers pour échapper à une vie d'ouvrier agricole ou pour perpétuer la tradition familiale. Ils n'ont pas de points communs et ils ne se considèrent pas comme faisant partie d'un groupe, même si ceux qui sont issus de la même académie, de la même compagnie de mercenaires ou du même régiment sont unis par une indéniable camaraderie.

**Races.** Les guerriers humains sont le plus souvent des vétérans nés de parents humbles. Chez les nains, ce sont fréquemment d'anciens membres des unités d'élite qui protègent leur royaume souterrain. Dans leur famille, on est guerrier de père en fils depuis des millénaires, et les rivalités ou alliances entre clans se perpétuent sur les mêmes durées. Les guerriers elfes sont les maîtres de l'épée longue. Fiers de leur maîtrise de l'escrime, ils aiment en faire la démonstration ou la mettre à l'épreuve. Les demi-orques sont en général des parias qui ont atteint une compétence suffisante pour gagner un minimum de respect. Les guerriers gnomes et halfelins restent généralement sur leurs terres, dans le cadre de leur milice locale, plutôt que de partir à l'aventure. Enfin, les demi-elfes choisissent rarement cette carrière. Quand ils le font, c'est souvent par respect pour la tradition elfique. Chez les humanoïdes maléfiques, rares sont ceux suffisamment disciplinés pour devenir de bons guerriers. Militaires dans l'âme, les hobgobelins constituent l'exception à la règle.

**Autres classes.** Si les guerriers savent se débrouiller seuls au combat, ils ont souvent besoin de soins, d'assistance magique et d'éclaireurs discrets. Dans le cadre d'un groupe, leur travail consiste à se porter aux avant-postes, à protéger leurs compagnons et à éliminer l'ennemi. Ils ne comprennent pas plus les sortilèges des magiciens qu'ils ne partagent la foi profonde des prêtres, mais ils sont conscients de la valeur du travail d'équipe.

**Rôle.** Pour la plupart des groupes, le guerrier est un combattant au corps à corps, chargeant au cœur de la bataille, soutenu par les sorts et les flèches de ses camarades. Pourtant, un guerrier préférant les armes à distance peut devenir un combattant mortel ; hélas, sans soutien au corps à corps, il peut se retrouver plus souvent au contact avec l'adversaire qu'il ne l'aurait souhaité.

---

### INFORMATIONS TECHNIQUES

---

Les guerriers ont les particularités suivantes

**Caractéristiques.** La Force est importante pour le guerrier car elle modifie le résultat des jets d'attaque et de dégâts. La Constitution est également très utile, car le

guerrier, souvent en première ligne, a besoin de beaucoup de points de vie. La Dextérité peut également lui servir s'il souhaite faire usage d'un arc ou utiliser certains dons auxquels elle est étroitement associée, mais l'armure qu'il porte fait généralement disparaître tout ou partie des avantages de cette caractéristique.

**Alignement.** Au choix.

**Dés de vie.** d10.

## Compétences de classe

Les compétences du guerrier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For).

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) × 4

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

## Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de guerrier :

**Armes et armures.** Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

**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 minimum.

Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux (voir la Table : expérience et avantages liés au niveau). Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tout le monde a droit, le guerrier n'est pas limité à la liste ci-dessus.

Niveau	Bonus de base À l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	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