

---

## GUERRIER DES FORETS (v2)

---

Un guerrier des forêts est un personnage souvent asocial et solitaire qui a vécu une bonne partie de sa vie dans les bois. Il connaît très bien la forêt, ses pièges, ses dangers, ses cachettes, ainsi que les tactiques qu'il est bon d'y utiliser. Avec le temps, il développe un contact quasi mystique avec la nature et les animaux

**Dés de Vie** : d10

### Conditions

Pour devenir un guerrier des forêts il faut satisfaire aux conditions suivantes :

**Avoir vécu plusieurs années en forêt.**

**Bonus de Base à l'attaque** : +10 OU **Classe nécessaire**: 8 niveaux cumulés de Ranger ou Druide (ex : 5 et 3)

**Alignement** : Tout sauf Loyal.

**Caractéristiques** : 13 en dextérité, 13 en sagesse, 13 en Constitution.

**Compétences** : 8 points cumulés dans Connaissance (nature) et/ou dans survie. (exemple : 3 et 5)

### Compétences de classe

Artisanat, Concentration, Connaissance (nature), Connaissances (géographie), Connaissances (plantes) (Bonus de synergie avec Premiers Soins : +3 en Connaissance des Plantes = +1 en Premiers Soins et inversement)), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, Equilibre, Escalade, Fouille, Intimidation, Maîtrise des cordes, Perception auditive, Survie, Dressage, Equitation, Natation, Premiers secours, Profession, Saut.

Points de compétence : 4 + modificateur d'Intelligence.

### Caractéristiques de classe

**Armes et armures** : Le Guerrier des Forêts est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre (sauf armes d'hast) ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères et moyennes, mais il a souvent une préférence pour les premières.

**Spécialisation en forêt**: Dès le premier niveau, le guerrier des forêts a un sens aigu de la nature qui fait qu'il est plus à l'aise dans les bois. Cela se traduit par un bonus de +2 aux jets de compétence suivants : survie (pistage), escalade, perception auditive, déplacement silencieux et discrétion. Ce bonus passe à +4 au niveau 4, et à +8 au niveau 7.

**Déplacement en forêt**: La végétation et les accidents du terrain ne gênent pas le guerrier des forêts lorsqu'il se déplace dans les bois (y compris durant les combats). Il peut également se déplacer sans laisser de traces.

**Combat en forêt**: Le guerrier des forêts connaît tous les trucs pour mieux combattre dans les bois (utilisation des accidents de terrains, des troncs des arbres, des branches etc...), et il puise dans l'aura des plantes une énergie particulière qui améliore nettement ses capacités... Cela lui confère un bonus de +1 en combat tous les 2 niveaux (au touché, aux dégâts ou en classe d'armure) lorsqu'il se bat en forêt...Au début de chaque round, il doit choisir où il met son bonus (touché, dégâts OU CA)...Cette capacité n'est utilisable qu'avec une armure légère (ou sans armure).

A l'extérieur des forêts, le personnage peut tout de même utiliser cette capacité de manière limitée...Il doit pour cela se battre dans un endroit où il lui est possible d'utiliser l'énergie et les avantages de la végétation (buissons nombreux, petits arbres)...Dans ce cas, le bonus maximum utilisable est de +2 (à l'appréciation du maître de jeu).

**Attaque surprise**: Si il prépare une embuscade, ou si il parvient à frapper un adversaire qui ne l'avait pas repéré, le guerrier des forêts gagne un bonus de +2 au touché et +2d6 de dégât sur sa première attaque. Ce bonus passe à +3 et +3d6 au 6<sup>e</sup> niveau, et à +4 et +4d6 au 9<sup>e</sup> niveau. Seule la première attaque est concernée et ce, même si le Guerrier des Forêts reste indétectable durant le reste du combat...Cette capacité est utilisable même si le personnage ne se trouve pas à l'intérieur des bois. Une créature immunisée aux attaques sournoises l'est aussi à l'Attaque surprise du Guerrier des Forêts.

**Régénération naturelle**: Au contact des plantes, le Guerrier des Forêts peut utiliser l'énergie naturelle pour se régénérer. Il peut alors récupérer 1pv par 10 minutes de repos complet (maximum 50% des pv par jour). Cette capacité n'est évidemment pas utilisable en combat.

Elle peut faire repousser des membres perdus en une semaine (pour une main ou un pied) ou en un mois (pour une jambe ou un bras) mais il faut alors se trouver dans une véritable forêt et consacrer son temps uniquement au repos et à la guérison. Une telle régénération nécessite l'utilisation d'une partie de l'énergie interne du Guerrier des Forêts ce qui lui coûte 1000 points d'expérience.

**Compagnon animal**: Identique à la capacité de Druide premier niveau. Se référer aux tables de compagnons animaux hors norme au niveau 7 (équivalent du niveau 4 de druide) et au niveau 10 (équivalent du niveau 7 de druide).

**Camouflage**: En utilisant l'énergie naturelle émanant des plantes de la Forêt, le Guerrier des Forêts peut modifier l'aura qui l'entoure de manière à leurrer les sens de ses

adversaires. Ajouté au fait qu'il est un expert en camouflage et en déplacement silencieux dans les bois, il devient pratiquement invisible (-10 sur le jet de perception auditive et de détection de ceux qui cherchent à le repérer), et ce, tant qu'il n'engage pas le combat. Ensuite, le malus disparaît, mais ses adversaires ont encore 20% de chances de le rater lorsqu'ils cherchent à le toucher ou à le cibler.

**Langage animal:** Le Guerrier des Forêts peut communiquer avec les animaux des bois. Ceux-ci lui sont automatiquement favorables. (Sauf raison particulière). Néanmoins, Ils refusent en général de quitter leur milieu naturel pour accompagner le Guerrier des Forêts en dehors de leur territoire.

**Perception Naturelle:** Dans les bois, le personnage a une conscience très aiguë de tout ce qui l'entoure. Il ne peut quasiment plus être surpris. Même quand il dort, la perception qu'il a de son environnement lui permet de se réveiller instantanément en cas de danger (il évite ainsi le « temps de réveil » de 1d4 round habituellement nécessaire aux personnages pour être en état de combattre).

Il est capable de localiser assez précisément les êtres vivants, amis ou ennemis dans un rayon de 30 mètres autour de lui, et ce, même si il est aveuglé ou si les êtres vivants en question sont invisibles (Il ressent leur présence ainsi que leur distance et leur localisation approximative).

En combat, cette capacité correspond au don « combat en aveugle ». Si le personnage possède déjà ce don il obtient un bonus de 20% sur ses chances de toucher un adversaire camouflé (70% au lieu de 50% en temps normal).

**Forme animale:** Une fois par jour par type de transformation, le Guerrier des Forêts peut adopter une forme animale ou semi animale.

La transformation peut durer jusqu'à une heure pour la Forme Animale Primaire, 10 minutes pour la Forme Animale Secondaire, et 1 minute pour la Forme Animale Supérieure.

Le temps nécessaire pour se transformer varie selon le niveau de la transformation : une action complexe pour la Transformation animale primaire, une action simple pour la Transformation animale secondaire, et une action gratuite pour la transformation animale supérieure.

Conservé les formes animales au combat est difficile : à la fin de chaque round où il a été touché, le guerrier des forêts doit réussir un jet de volonté à 14 pour maintenir sa cohésion. Il faut ajouter 4 au jet de difficulté pour chaque critique confirmé que subit le personnage durant le même round (18 si il a subit un critique confirmé, 22 si il en a subit 2, 26 si il en a subit 3 etc...). En cas d'échec, il reprend automatiquement sa forme humaine et ne peut plus se retransformer avant la fin du combat.

Quand le personnage reprend sa forme humaine il doit récupérer durant 5 rounds moins un round par point de bonus en constitution (ex : Un guerrier des forêts avec 14 en constitution (bonus de +2) mettra  $5 - 2 = 3$  rounds à se remettre). Durant cette période, il subit un malus de -2 à tous ses jets de dés ainsi qu'à sa classe d'armure et il ne peut en aucun cas courir.

Si le personnage perd conscience ou meurt, il reprend sa forme normale.

Sous ses formes animales le Guerrier des Forêts est incapable de parler (il peut cependant grogner ou pousser des cris).

**Transformation Animale Primaire:** Grâce au contrôle de l'énergie de la Nature, le guerrier des Forêts peut adopter la forme de certains animaux.

Le nombre d'attaques, les dégâts de base, la vitesse, le mode de déplacement et la perception sont ceux de la créature. Tout le reste (PV, caractéristiques, bonus de base à l'attaque, jets de sauvegarde, CA etc...) correspond aux statistiques habituelles du personnage.

**Précisions :** les armes portées et les boucliers ne sont PAS pris en compte, mais les armures et les autres objets magiques ayant un effet permanent, si. Il est impossible d'utiliser ses mains (pour crocheter ou faire un pickpocket par exemple. Les affaires du personnage sont intégrées à sa forme animale et il doit redevenir normal pour y avoir accès (sauf si il les avait posées dans un endroit préalablement défini).

**Transformation Animale Secondaire:** Les modalités sont les mêmes que celles de la Transformation Animale Primaire, sauf que les armes et les boucliers peuvent être pris en compte. La décision est prise par le joueur au début de chaque combat.

Il est possible d'utiliser les mains (pour ouvrir une porte par exemple), mais cela demande une minute entière de concentration pour les retransformer dans un sens ou dans un autre. Il est impossible de combattre dans cette forme avec des mains humaines.

**Transformation Animale Supérieure:** La maîtrise et le contrôle du Guerrier des Forêts lui permettent, au plus haut niveau, de prendre des formes mi-humaines, mi-animales. Il concentre toutes les qualités et l'énergie de l'animal en lui tout en conservant une forme quasiment entièrement humaine. Seule la perception reste celle de l'animal. Tout le reste correspond aux statistiques du personnage agrémentées des bonus donnés dans la table 2.

**REMARQUE :** Utiliser ces pouvoirs peut évidemment entraîner des réactions négatives de la part de personnes non averties (à l'appréciation du maître de jeu).

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial
1	+1	+2	+1	+2	Spécialisation en forêt, Déplacement en forêt
2	+2	+3	+2	+2	Combat en forêt
3	+3	+3	+3	+3	Don, Attaque surprise
4	+4	+4	+3	+3	Régénération Naturelle, Compagnon animal
5	+5	+4	+4	+4	Forme animale primaire
6	+6/+1	+5	+4	+4	Don, Camouflage
7	+7/+2	+5	+5	+5	Forme animale secondaire
8	+8/+3	+6	+5	+5	Langage animal, Perception Naturelle
9	+9/+4	+6	+6	+6	Don
10	+10/+5	+7	+6	+6	Forme animale supérieure

Forme animale			
Type d'animal	Forme Animale Primaire	Forme Animale Secondaire	Forme Animale Supérieure
Ours ou Gorille (selon l'environnement habituel du guerrier)	Forme d'ours brun ou de Gorille.	Forme de Grizzly (Ours sanguinaire) ou de Gorille sanguinaire. +2 en Force, +2 en Constitution. +2 JP Vigueur.	+30 points de vie*. Visage d'ours ou de gorille, Grandit de 20%, +4 en Force, +4 en Constitution, +10 en Intimidation. +2 JP Vigueur.
Loup ou Panthère (selon l'environnement habituel du guerrier)	Forme de Grand Loup ou de Panthère Noire (Léopard).	Forme de Grand Loup ou de Panthère Noire (Léopard). +4 en Dextérité. +2 JP Réflexe.	+20 Points de vie*. Visage de loup ou de panthère, +6 en Dextérité, en déplacement silencieux, en discrétion, en perception auditive. +3m en déplacement. 1 attaque supplémentaire avec sa meilleure arme à -6 par rapport au bonus maximum. +2 JP Réflexe.
Aigle	Forme d'un grand aigle.	Forme d'un aigle géant. +4 en Dextérité. +6 CA**. +2 JP Volonté.	+10 Points de vie*. Visage d'aigle, Corps plus fin, +4 en Dextérité, +10 en Détection et Fouille. Effet de Rapidité. +2 JP Volonté.

\*Les points de vie gagnés de cette manière ne sont pas perdus quand le personnage reprend sa forme normale (sauf si le personnage est au dessus de son maximum). A noter que les points de vie gagnés grâce à une éventuelle augmentation de la constitution sont eux perdus.

\*\* En vol uniquement.

**Auteur : Sandust.**