

Livre du Guerrier



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



Le Guerrier

Cette fine lame est un combattant aguerri. Les guerriers savent jouer de leur armement mieux que quiconque et sont des experts à pousser celui-ci à son maximum. Qu'ils aient appris leurs habiletés dans une académie de combat ou bien directement sur la champ de bataille importe peu; la seule chose primordiale est qu'ils soient vos alliés plutôt que vos ennemis.

Compétences de Base

- Brise-Membre
- Coups en Puissance I

Points de vie de base : 5

Le Bretteur

L'expérience martiale du bretteur doit à ce jour être égale. Capable de frapper avec une puissance incomparable tout en maintenant une précision mortelle est un art que peu de gens réussiront à atteindre dans leur vie. Ces combattants font d'excellent gardes-du-corps, mercenaires et aventuriers.

Bonus

- Sixième Sens

Ouverture

- Coups en Puissance III

Le Maître d'Armes

Le maître d'arme ne laisse pas une lame affûtée, une lance acérée ou bien un bouclier renforcé se mettre dans le chemin de son propre armement et sa cible. Ayant une compréhension phénoménale des armes et de leur composition, aucune d'entre elles ne saura résister aux frappes de cet expert. Il n'est pas rare de voir les maîtres d'armes porter une très grande attention et minutie à leur propre équipement sachant que celui-ci est l'une de seules choses le protégeant d'une fin devancée.

Bonus

- Expertise Martiale

Ouverture

- Brise-Arme II
- Brise-Bouclier II





Ambidextrie I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Rôdeur, Guerrier, Barbare

Description : Le personnage peut tenir une arme à deux mains dans une seule main. Au deuxième niveau, le personnage peut tenir une arme à deux mains dans chacune de ses mains.

Brise-Arme I, II

Coût : (3) (1 Maître d'Armes)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de briser une arme en la frappant.

Brise-Bouclier I, II

Coût : (3) (1 Maître d'Armes)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de briser un bouclier en deux en le frappant à deux mains (une arme à une main peut être tenue à deux mains pour ce coup).

Brise-Membre I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Guerrier frappe un bras ou une jambe d'une cible pour lui causer un effet de *Brise-Membre* (le membre devient inutilisable jusqu'à guérison hors-combat). Cet effet remplace les dégâts du coup.

Contre Attaque I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans les 5 secondes après avoir bloqué un coup avec un bouclier, une *Parade* ou *Esquive*, le Guerrier fait une contre-attaque, causant 1 dégât supplémentaire.

Coupe-Souffle I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de frapper un ennemi avec une arme pour lui causer un effet de *Silence* pendant 1 minute. Cet effet remplace les dégâts de la frappe.

Coups en Puissance I, II, III

Coût : (3) (3) (5 Bretteur)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de causer 1 dégât supplémentaire sur 3 coups d'arme au choix dans un combat. Au troisième niveau, les trois coups sont plus précis et causent plutôt 2 dégâts supplémentaires.

Désarmement I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de frapper une arme pour *Désarmer* le porteur (la victime doit lancer son arme au sol à 1 mètre de soi).

Déséquilibre I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de frapper une cible avec une arme pour lui causer un effet de *Déséquilibre* pour 1 minute. Cet effet remplace les dégâts de la frappe.



Combattant

Endurance du Combattant

Coût : (3)

Profil : Combattant

Description : Le Combattant obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Expertise Martiale

Coût : (5)

Profil : Combattant

Description : Le Combattant peut causer 1 dégât supplémentaire sur 1 coup. Cet effet peut être réutilisé après un délai de 10 secondes.

Intimidation I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de prendre une position intimidante, pointer une cible à 5 mètres et lui causer un effet de *Peur* pendant 1 minute.

Parade I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet à un personnage qui utilise une arme à une main et qui n'a pas de bouclier d'annuler les dégâts et effets d'une attaque d'arme ou d'un toucher après avoir reçu le coup ou le toucher.

Spécialisation d'Armure

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Procure 1 point d'armure supplémentaire à un personnage portant une armure. Le point d'armure est considéré comme faisant partie de l'armure et peut être réparé.

Tactique Militaire

Coût : (5)

Profil : Combattant

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Le combattant donne un discours inspirant de 1 minute, puis une explication en détail de la tactique militaire à employer dans le prochain combat pendant au moins 4 minutes. Toutes les personnes ayant écouté le discours dans sa totalité pourront causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de leur choix dans le prochain combat, tant qu'ils restent à 20 mètres de la personne ayant donné le discours.

Utilisation de Grand Bouclier

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Permet l'utilisation de boucliers ayant un rayon plus grand que 25 pouces (64cm).



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.



Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sabler de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.

Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.