

Guerrier

TABLE 3-11 : GUERRIERS

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

Dons accessibles par le tableau 3-11 :

- Ambidextrie
- Arme de prédilection
- Arme en main
- Attaque en puissance
- Destruction d'arme
- Enchaînement
- Science de la charge à mains nues
- Succession d'enchaînements
- Attaques réflexes
- Botte secrète
- Combat à deux armes

...Suite

- Science du combat à deux armes
- Combat en aveugle
- Combat monté
- Attaque au galop
- Charge dévastatrice
- Piétinement
- Tir monté
- Esquive
- Attaque éclair
- Souplesse du serpent
- Expertise au combat
- Attaque en rotation
- Science du croc-en-jambe
- Science du désarmement
- Maniement des armes exotiques
- Science de l'initiative
- Science du combat à mains nues
- Parade de projectiles
- Uppercut
- Science du critique
- Spécialisation martiale (réservé)
- Tir à bout portant
- Tir de loin
- Tir de précision
- Tir en mouvement
- Tir rapide

Voir description des dons et pré requis p 77 et suivantes du manuel du joueur.

A chaque nouveau niveau :

- Gagner (1d10 + mod. de constitution) PVs
- Attribuer (2 + mod. d'intelligence) points de compétences (voir p. 59 manuel du joueur)
- Ajuster le bonus à l'attaque et les JS (3-11)
- Consulter le tableau 3-2, et choisir s'il le faut un don ou augmenter une caractéristique
- Consulter le tableau 3-11, et choisir s'il le faut un nouveau don parmi la liste ci dessus

TABLE 3-2: EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

Niveau (global)	PX	Degré de maîtrise max. (cc)	Degré de maîtrise max. (cac)	Dons	Augmentation de caractéristique
1	0	4	2	1 ^{er}	—
2	1000	5	2 1/2	—	—
3	3000	6	3	2 ^e	—
4	6000	7	3 1/2	—	1 ^{re}
5	10000	8	4	—	—
6	15000	9	4 1/2	3 ^e	—
7	21000	10	5	—	—
8	28000	11	5 1/2	—	2 ^e
9	36000	12	6	4 ^e	—
10	45000	13	6 1/2	—	—
11	55000	14	7	—	—
12	66000	15	7 1/2	5 ^e	3 ^e
13	78000	16	8	—	—
14	91000	17	8 1/2	—	—
15	105000	18	9	6 ^e	—
16	120000	19	9 1/2	—	4 ^e
17	136000	20	10	—	—
18	153000	21	10 1/2	7 ^e	—
19	171000	22	11	—	—
20	190000	23	11 1/2	—	5 ^e