

Classe de Prestige : Le Guerrier lithique

Description

Certains guerriers sont si massifs qu'ils effraient leurs adversaires. Parmi ces combattants, certains décident de se lier au plan élémentaire de la Terre pour y puiser de l'énergie et devenir encore plus puissants : ce sont les guerriers lithiques. Difficiles à blesser, plus durs que la pierre et redoutables au corps à corps, les guerriers lithiques sont des adversaires impressionnants qui peuvent bouleverser le déroulement d'une bataille

Dé de vie : d10

Pré-requis

Force : 12

Constitution : 16

Bonus de base à l'attaque : +8

Maniement d'une arme de guerre (don ou capacité de classe)

Don : Vigueur surhumaine

Don : Attaque en puissance

Spécial : Doit avoir vaincu en combat singulier une créature de sous-type « air » d'au moins 7 dés de vie

Spéciale : Doit voyager pendant au moins une journée dans le plan élémentaire de la Terre, y rencontrer un Xorn et lui offrir une émeraude d'une valeur minimum de 2500 pièces d'or. Ce don crée le lien entre le personnage et le plan élémentaire.

Compétences de classe

Artisanat (fabrication d'armures) , Connaissance (souterrains) , Connaissance (plan élémentaire de la Terre) , Intimidation

Points de compétences par niveau : 2 + Int (+1 pour les humains)

Caractéristiques de classe

- **Armes et armures** : Le guerrier lithique est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port de toutes les armures et à l'utilisation des boucliers, à l'exception du pavois.
- **Ami de la Terre** : Dès le premier niveau, les créatures du sous-type « terre » réagissent positivement face à un guerrier lithique. Les créatures possédant le sous-type « terre » ont une réaction plus amicale d'un cran face à un guerrier lithique. Ceci est une capacité extraordinaire.
- **Attaque du golem** : Dès le premier niveau, le guerrier lithique apprend à puiser dans la force brute de la terre pour frapper ses ennemis avec une grande puissance. Une fois par jour, avant de lancer le dé pour une attaque, le guerrier lithique peut déclarer qu'il utilise l'attaque du golem. En cas de succès, il ajoute un point de dommages par niveau qu'il possède dans cette classe de prestige aux dommages de son attaque, comme si sa force avait été soudainement augmentée. Ces dommages sont multipliés normalement en cas de coup critique. Si l'attaque échoue, l'utilisation de l'attaque du golem est perdue. Au niveau 4, le guerrier lithique peut utiliser l'attaque du golem deux fois par jour. Au niveau 8, trois fois par jour. L'attaque du golem est une capacité extraordinaire.
- **Endurance de l'ours** : Ce pouvoir magique permet au guerrier lithique de bénéficier du sort *Endurance de l'ours* une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau dans cette classe de prestige. Seul le guerrier lithique bénéficie des effets du sort. Il gagne une deuxième utilisation quotidienne de ce pouvoir au niveau 5 et une troisième au niveau 8.
- **Robustesse** : Au niveau 2, le guerrier lithique gagne le don *Robustesse*, ce qui lui confère trois points de vie supplémentaires. Il gagne à nouveau ce don aux niveaux 6 et 10.
- **Peau de pierre** : Grâce à ce pouvoir magique, le guerrier lithique peut bénéficier du sort *Peau de pierre* une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts est égal à son niveau dans cette classe de prestige. Seul le guerrier lithique peut bénéficier des effets du sort. Il gagne une deuxième utilisation de ce pouvoir au niveau 6 et une troisième au niveau 9.
- **Armure naturelle** : Au niveau 3, l'armure naturelle du guerrier lithique augmente de 1. Ce bonus se cumule au bonus d'armure naturelle du guerrier lithique, s'il en possède déjà un.

Au niveau 5, le bonus passe à +2, +3 au niveau 7 et +4 au niveau 9. Ceci est une capacité extraordinaire.

- **Convocation d'élémentaire de Terre** : A partir du niveau 4, le guerrier lithique peut convoquer, une fois par jour, un élémentaire de terre comme s'il avait lancé le sort *Convocation de monstre I*, à ceci près qu'il ne nécessite aucune composante. La taille de l'élémentaire dépend du niveau du guerrier lithique : P au niveau 4, M au niveau 7 et G au niveau 10. La convocation fonctionne comme le sort *Convocation de monstre* lancé par un magicien du même niveau que le guerrier lithique. Ceci est un pouvoir magique.
- **Corps massif** : Cette capacité extraordinaire rend le guerrier lithique plus lourd. Son poids est multiplié par 1,5, sans pour autant avoir d'effet sur sa mobilité ou ses caractéristiques. Il gagne cependant un bonus de +4 pour contrer les tentatives de bousculade, de croc-en-jambe et de renversement faites contre lui. Il gagne le même bonus lorsqu'il tente une bousculade.
- **Antipoison** : de par son caractère minéral, le corps du guerrier lithique, à partir du niveau 5, devient plus résistant aux poisons. Le guerrier lithique bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de vigueur réalisés pour éviter les effets du poison. Ceci est une capacité extraordinaire.
- **Arme d'adamantium** : Cette capacité surnaturelle permet au guerrier lithique, au prix d'une action libre, de transformer son arme en adamantium. Cet effet peut être utilisé pendant un nombre de rounds égal au double de son niveau dans cette classe de prestige. Les rounds ne doivent pas être consécutifs, le guerrier lithique peut diviser l'utilisation de sa capacité en plusieurs périodes par jour, sans dépasser le nombre maximal de rounds quotidiens. L'arme visée doit être en métal. Si elle est constituée d'un métal offrant des capacités spéciales (comme le fer froid), elle perd ces capacités tant qu'elle est en adamantium. Les bonus d'altération de l'arme ne sont pas affectés par cette capacité. Lorsqu'elle est en adamantium, l'arme gagne un bonus d'altération de +1 à l'attaque et aux dommages, comme si elle était une arme de maître (ce bonus ne se cumule pas avec d'autres bonus d'altération, seul le meilleur est pris en compte). L'arme en adamantium ignore 20 points de solidité lorsqu'elle frappe un objet ou lors d'une tentative de destruction d'arme et ses propres points de résistance sont augmentés d'un tiers. Une arme en adamantium est noire et ne reflète pas la lumière.
- **Guerrier lithique** : Lorsqu'il atteint le niveau 10, le guerrier lithique est au sommet de sa puissance. Il est maintenant une créature du sous-type « Terre ». Il est donc immunisé à tous les dommages de type « terre », bien qu'ils soient très rares. Le guerrier lithique peut bénéficier des effets du sort *Fusion dans la pierre* avec un niveau de lanceur de sorts de 10. Le sort ne nécessite aucune composante et est utilisable une fois par jour. Enfin, une arme contondante utilisée par le guerrier lithique voit son facteur de multiplication des dommages en cas de coup critique augmenter de un, car elle devient plus massive.

Le guerrier lithique

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Ami de la Terre, Attaque du golem (1x/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Endurance de l'ours (1x/jour), Robustesse
3	+3	+1	+3	+1	Peau de pierre (1x/jour), Armure naturelle +1
4	+4	+1	+4	+1	Convocation d'élémentaire (taille P), Corps massif, Attaque du golem (2x/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Antipoison, Endurance de l'ours (2x/jour), Armure naturelle +2
6	+6/+1	+2	+5	+2	Peau de pierre (2x/jour), Robustesse, Arme d'adamantium
7	+7/+2	+2	+5	+2	Convocation d'élémentaire (taille M), Armure naturelle +3
8	+8/+3	+2	+6	+2	Endurance de l'ours (3x/jour), Attaque du golem (3x/jour)
9	+9/+4	+3	+6	+3	Peau de pierre (3x/jour), Armure naturelle +4
10	+10/+5	+3	+7	+3	Guerrier lithique, Convocation d'élémentaire (taille G), Robustesse

Note : Les capacités *Attaque du golem*, *Endurance de l'ours*, *Peau de pierre*, *Convocation d'élémentaire* et *Arme d'adamantium* ne fonctionnent pas si aucun lien n'est possible entre le personnage et le plan élémentaire de la Terre.