



Maître d'armes (version 3.5)
Réalisé par Killmort pour Cerbere.org

Pour un maître d'armes, la perfection réside dans la maîtrise d'une seule arme de corps à corps. Un maître d'armes cherche à fusionner avec son arme, à ne faire plus qu'un avec elle pour l'utiliser aussi naturellement et inconsciemment que n'importe quel autre membre.

Pour devenir un maître d'armes, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Alignement : Tous

Bonus de base à l'attaque : +6

Compétence : degré de maîtrise de 4 en Intimidation

Dons : Armes de prédilection (avec une arme de corps à corps), expertise du combat, esquive, souplesse du serpent, attaque en rotation, attaques réflexe

Equipement : Arme de maître au minimum

Compétences de classe :

Les compétences du maître d'armes (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Connaissance (armement) (Int), Détection (Sag), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag) et Psychologie (Sag). Voir Chapitre 4 : compétences dans le Manuel des joueurs pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau :

2 +Modificateur d'Int.

Caractéristiques de la classe :

Table : Maître d'arme

Niv /Bba /Vig /Réf /Vol /Spécial

1	/+1	/+2	/+0	/+0	/Choix d'arme – Perfection des dégâts (1x/j)
2	/+2	/+3	/+0	/+0	/---
3	/+3	/+3	/+1	/+1	/Maîtrise de l'arme de choix I
4	/+4	/+4	/+1	/+1	/Perfection des dégâts (2x/jour)
5	/+5	/+4	/+1	/+1	/Puissance du critique
6	/+6	/+5	/+2	/+2	/Maîtrise du critique
7	/+7	/+5	/+2	/+2	/Perfection des dégâts (3x/jour)
8	/+8	/+6	/+2	/+2	/Maîtrise de l'arme de choix II
9	/+9	/+6	/+3	/+3	/Perfection des dégâts(4x/jour)
10	/+10	/+7	/+3	/+3	/Critique parfait

Choix d'arme : Arrivé au premier niveau de cette classe de prestige, le personnage doit choisir une et une seule arme (Par exemple : l'épée longue de mon père). Les bonus ne s'appliqueront qu'à cette arme et à aucune autre. Si le personnage vient à perdre, briser, ... cette arme, ou s'il veut en choisir une autre il devra recommencer l'apprentissage de la nouvelle

Perfection des dégâts : Une fois par jour et avant le lancé du jet d'attaque, le joueur peut décider de faire des dégâts parfaits. Ceux-ci se traduiront par le maximum des dégâts de l'arme plus le niveau de maître d'armes. (Un maître d'armes de niveau 5 se battant à l'épée longue +1, de feu +1d6 et ayant un bonus de force de +3 fera $8(\text{arme})+1(\text{magique})+5(\text{CP})+1d6(\text{feu})+3(\text{force})$ points de dégâts si le coup est porté). En cas de critique, ce sont les dégâts qui sont multipliés.

Maîtrise de l'arme de choix : Le maître d'armes obtient un +1 au bonus de base à l'attaque avec l'arme de choix.

Puissance du critique : Vous pouvez augmenter le multiplicateur d'attaque critique de +1. Une épée longue critique x2 passe donc à critique x3.

Maîtrise du critique : Bonus de +4 pour la confirmation des critiques

Critique parfait : Permet de bénéficier gratuitement du don Science du critique. Si vous possédez déjà ce don ou si vous l'avez plus tard vous bénéficiez d'une augmentation supplémentaire de +2 à vos chances de critique avec votre arme de choix. Ce bonus s'applique en plus du don Science du critique et des armes acérées.

Auteur : Killmort (killmort@cerbere.org)

Correction : Naliah (naliah@cerbere.org)

