

CLASSE DE PRESTIGE : LE GUERRIER RUNIQUE

Traduction par Miriel Ombre d'Argent de la Classe de Prestige "Eldritch Warrior" du Book of Eldritch Might II de Monte Cook. Open Game Content.

Le Guerrier Runique pratique une magie qui lui permet de devenir un meilleur combattant. Il ne lance pas de sorts, mais utilise un savoir secret et des rituels anciens pour améliorer sa puissance physique.

Les Guerriers Runiques sont le plus souvent des guerriers possédant aussi quelques niveaux de mage ou d'ensorceleur, mais un guerrier monoclassé peut choisir cette classe sans avoir jamais lancé un sort.

Plus rarement, des mages, des ensorceleurs, des bardes et même des rangers deviennent Guerriers Runiques.

Les Guerriers Runiques sont assez rares. Des PNJ Guerriers Runiques travaillent parfois avec des mages ou des ensorceleurs, mais seulement occasionnellement avec d'autres membres de leur classe. On les trouve parfois parmi des combattants plus classiques, et ils ne font pas étalage de leurs talents et de leurs pouvoirs magiques.

Pré-requis

Pour devenir un Guerrier Runique, le personnage doit remplir les critères suivants:

BBA : +5

Connaissance des Arcanes : 3 rangs

Alchimie : 3 rangs

Connaissance des sorts : 1 rang

Dons: Talent magique (don du Book of Eldritch Might), Arme de prédilection.

DV : D8

COMPÉTENCES DE CLASSE

Alchimie (Int), Escalade (For), Concentration (Con), Artisanat (Int), Discrétion (Dex), Saut (For), Connaissances (Arcanes, Plans) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Equitation (Dex), Scrutation (Int), Connaissance des sorts (Int).

Points de compétence à chaque niveau: 2+ bonus d'Intelligence

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

Armes et armures

Le Guerrier Runique est compétent avec les armes simples et les armes de guerre, avec tous les types d'armure et avec les boucliers.

Rituel de Puissance

Au niveau 1, le Guerrier Runique peut réaliser un rituel spécial d'une journée qui lui confère un pouvoir particulier. Il doit accomplir le rituel seul et sans être dérangé.

Il peut accomplir ce type de rituel aux niveaux 1, 4, 7 et 10.

Quand il achève le rituel, il choisit un des pouvoirs surnaturels de la liste suivante, qu'il gagne de manière permanente.

Les pouvoirs accessibles dépendent de son niveau et de son Charisme. Aucun pouvoir ne peut être gagné plus d'une fois.

Total nv de classe + mod. Charisme	Pouvoir spécial
Inférieur ou égal à 2	Sens magique: le personnage peut détecter la magie à volonté, ceci est une capacité similaire à un sort.
3-4	Vision dans le noir à 10m
5-6	Bouclier étincelant: le personnage gagne un +1 d'armure naturelle (qui s'ajoute à une éventuelle armure naturelle existante) sous la forme d'une aura qui scintille à la surface de sa peau.
7-8	Puissance des Arcanes: le personnage gagne un bonus inné de +1 à la Force, ou à la Constitution, ou à la Dextérité.
9	Célérité: Bonus inné de +10 au déplacement
10	Passe-Garde: Une fois par jour par niveau de Guerrier Runique, le personnage peut ignorer toutes les protections magiques d'un adversaire (bonus d'AC, peau de pierre, corps de fer, etc) sur une attaque. L'usage de cette capacité doit être déclaré avant l'attaque.
11	Destruction de Sort: Une fois par jour, le personnage peut frapper un effet de sort non instantané ou une création magique (un monstre conjuré, un mur de force, une illusion, une zone de brume magique, etc) avec une arme de mêlée et le détruire. L'effet est identique au lancement d'une Dissipation de la magie au niveau de Guerrier Runique du personnage. Même des sorts normalement non sujets à la dissipation peuvent être affectés.

Rune d'armure

Au niveau 2, un Guerrier Runique peut passer une heure à inscrire un symbole magique sur une armure ou un bouclier. La rune ajoute un bonus de +1 à la CA de l'armure ou du bouclier, et permet de stocker l'énergie d'un sort profane de niveau 1 au choix du Guerrier.

Le Guerrier peut lancer le sort stocké dans la rune à tout moment, à son niveau de Guerrier Runique, et sans risque d'échec. Cela efface la rune. La rune dure au maximum 24 heures, que le sort soit lancé ou non.

Chaque fois qu'une telle rune est inscrite, le Guerrier doit payer 5 PO en plus des éventuels composants du sort stocké. Une Guerrier Runique ne peut avoir qu'une seule Rune d'armure active à un moment donné.

Ceci est une capacité surnaturelle.

Don gratuit

Au niveau 2, 6, 9, le Guerrier Runique gagne un Don gratuit parmi la liste suivante:

Ambidextrie, Esquive (Souplesse du serpent, Attaque éclair), Compétence en arme exotique, Expertise (Science du désarmement, science du croc-en-jambe, Attaque en rotation), Science du critique, Science de l'initiative, Combat monté (Archer monté, Piétinement, Attaque au galop, Charge dévastatrice), Tir à bout portant (Tir de loin, Tir de précision, Tir rapide, Tir en mouvement), Attaque en puissance (Destruction d'arme, Enchaînement, Science de la charge à mains nues, Suite d'enchaînements), Arme en main, Combat à deux armes (science du combat à deux armes), Botte secrète, Arme de prédilection.

Le personnage doit remplir les pré-requis pour ces dons.

Puissance infuse

A partir du niveau 3, un Guerrier Runique peut canaliser de l'énergie magique dans son arme une fois par jour.

L'arme gagne un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages, et une capacité spéciale équivalent d'un bonus de +1 (comme une arme acérée, par exemple). Ce pouvoir dure 10 minutes par niveau du Guerrier Runique.

Rune d'arme

Au niveau 5, le Guerrier Runique peut passer une heure à inscrire un symbole magique sur une arme.

La rune ajoute un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages de l'arme, et stocke un sort profane de niveau 2 au choix du Guerrier.

Le Guerrier peut lancer le sort stocké dans la rune à tout moment, à son niveau de Guerrier Runique, et sans risque d'échec. Cela efface la rune. La rune dure au maximum 24 heures, que le sort soit lancé ou non.

Chaque fois qu'une telle rune est inscrite, le Guerrier doit payer 50 PO en plus des éventuels composants du sort stocké. Une Guerrier Runique ne peut avoir qu'une seule Rune d'arme active à un moment donné.

Ceci est une capacité surnaturelle.

Rune de chair

Au niveau 8, le Guerrier Runique peut accomplir un rituel d'une semaine qui crée une rune de pouvoir tatouée sur sa peau. Le Guerrier peut choisir n'importe lequel des sorts qui peuvent être rendus permanent pour un personnage (cf Permanence), et obtenir cette capacité via la rune.

Si cet effet permanent est dissipé, il peut être renouvelé (ou un autre choisi à la place), mais cela requiert un autre rituel douloureux d'une semaine. Ceci est une capacité surnaturelle.

LE GUERRIER RUNIQUE

Nv	BB att.	JP Ref	JP Vig	JP Vol	Capacités spéciales
1	+1	+2	+0	+2	Rituel de Puissance
2	+2	+3	+0	+3	Rune d'armure, Don gratuit
3	+3	+3	+1	+3	Puissance infuse
4	+4	+4	+1	+4	Rituel de Puissance
5	+5	+4	+1	+4	Rune d'arme
6	+6 / +1	+5	+2	+5	Don gratuit
7	+7 / +2	+5	+2	+5	Rituel de Puissance
8	+8 / +3	+6	+2	+6	Rune de chair
9	+9 / +4	+6	+3	+6	Don gratuit
10	+10 / +5	+7	+3	+7	Rituel de Puissance