



CROC DE FER

PAR SCOTT GEARIN

Introduction

Cet article présente le Croc de fer, une classe de maître pour *Fantasy Craft* dans l'univers de *Sunchaser*, développé par Scott 'Morgenstern' Gearin. Vous pouvez retrouver la version originale [sur le forum de Crafty Games](#).

CROC DE FER

Les Vessa, tribus sauriennes arpentant les étendues occidentales du Gron' Ver, ont longtemps pratiqué leur propre forme de magie. Celle-ci consistait en la création de canevas complexes dont les cordes servaient à catalyser leurs formules magiques. La lutte inextricable entre les neuf tribus, sous forme d'affrontements rituels, et les incursions occasionnelles des terribles sylvaniens des marais ont conduit de nombreux cultes belliqueux à mêler leur savoir magique avec leur art de la guerre. Ces techniques se sont révélées si efficaces que quelques Matha ont demandé à se les voir enseigner par les Princes Vessair, adaptant leur art à leurs propres anatomies (dénuées de queue) et traditions magiques.

Rôle au sein du groupe : Combatant/Joker. Bien que les Crocs de guerre soient plus à l'aise au cœur du combat qu'un Mage classique, leur contribution en dehors dépend essentiellement de leur répertoire de sortilèges.

Attributs de classe

Conditions : 10 rangs en Incantation, Combat à deux armes, Maîtrise du couteau I

Caractéristiques privilégiées : Dextérité et Intelligence

Sorts : Chaque niveau dans cette classe augmente le Niveau de Lanceur du personnage de 1.

Compétences de classe : Acrobaties, Athlétisme, Camouflage, Détection, Détermination, Équitation, Intimidation, Médecine, Prestidigitation, Survie

Points de compétence : 6 + mod Int par niveau

Vitalité : 9 + mod Con par niveau

Aptitudes de classe

Magecroc : Au Niveau 1, lorsque le personnage a deux couteaux en main, il ne lui est pas nécessaire de parler à voix haute pour Incanter et il peut lancer ses sorts à Portée contact par l'intermédiaire d'attaques au couteau au corps-à-corps ou à distance.

Attaque sournoise : Aux Niveaux 1 et 4, le personnage inflige un dé d'attaque sournoise supplémentaire.

Cercle de pouvoir I : Au Niveau 2, le personnage peut lancer les sorts de Niveau 1 ou inférieur qu'il connaît.

Cercle de pouvoir II : Au Niveau 4, le personnage peut lancer les sorts de Niveau 2 ou inférieur qu'il connaît.

Tempête mordante : Au Niveau 3, par une action libre, le personnage peut dépenser 1 point de sort que pour qu'un de ses couteaux en main inflige des dégâts d'électricité, de feu ou de froid au lieu de son type de dégâts normal pour un nombre de rounds égal à son Niveau de Classe. De plus, ses sorts infligeant des dégâts passent la RD comme s'ils étaient des armes tranchantes.

Morsure du dragon de fer : Au Niveau 5, une fois par scène lorsque le personnage est armé de 2 couteaux et atteint une cible avec 2 attaques de couteau au corps-à-corps dans le même round, il peut immédiatement lancer contre cet ennemi un sort de Niveau 4 ou moins, de sa connaissance et doté d'un temps d'incantation d'un round ou moins, par une action libre. La cible rate automatiquement le jet de Réflexes requis par ce sort, le cas échéant.

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	PS	Aptitudes
1	+0	+2	+0	+1	+1	+1	+0	+1	1	Attaque sournoise + 1d6, magecroc
2	+1	+3	+0	+2	+1	+1	+0	+1	2	Cercle de pouvoir I
3	+2	+3	+1	+2	+2	+2	+1	+2	3	Tempête mordante
4	+3	+4	+1	+2	+2	+2	+1	+2	4	Attaque sournoise + 2d6, cercle de pouvoir II
5	+3	+4	+1	+3	+3	+3	+1	+3	5	Morsure du dragon de fer