



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE GUERRIER

LE GUERRIER



Image © Wizards of the Coast

**UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5,
PAR SEPHIREL & L'ÉQUIPE DU SCRIPTORIUM**

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que du Manuel des Joueurs.

AVANT-PROPOS

Le guerrier est une classe de base pour *Donjons et Dragons* 3.5 proposée dans le *Manuel des Joueurs*, un des trois livres de base, censé donc être utilisable par n'importe quel joueur. Le principe même du guerrier est d'être personnalisable au possible, avec la possibilité d'acquérir beaucoup plus de dons que n'importe quelle autre classe. Pourtant, même cette pléthore de dons ne suffit pas, dès les niveaux intermédiaires, à compenser la puissance et surtout la polyvalence d'autres combattants. Cet article présente une règle optionnelle mise au point par divers membres du *Scriptorium* pour offrir plus de polyvalence au guerrier, avec des options uniques basées sur les attaques d'opportunité. Cette possibilité d'agir en-dehors de son tour nous semble refléter au mieux les aptitudes martiales du guerrier. Pour utiliser cette aide, vous n'avez besoin que du *Manuel des Joueurs*.

GUERRIER

Vous trouverez la description du guerrier dans le *Manuel des Joueurs* de D&D.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux guerriers.

Caractéristiques. La Force est la priorité des guerriers en armure lourde, la Constitution venant juste après. La Dextérité peut toutefois prendre tout son intérêt pour un guerrier spécialisé dans le style mobile.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences de classe du guerrier (et leur caractéristique associée) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Détection (Sag), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Saut (For). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : $(4 + \text{modificateur d'Int}) \times 4$.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : $4 + \text{modificateur d'Int}$.

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du guerrier.

Armes et armures. Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (mais pas du pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Dons supplémentaires. Au niveau 2 et tous les niveaux pairs par la suite, le guerrier peut choisir un don supplémentaire. Ces dons supplémentaires doivent être choisis parmi ceux indiqués comme dons de guerrier. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don.

Manœuvres de combat. Dès le niveau 1, le guerrier peut choisir une manœuvre spéciale dans la liste des manœuvres de guerrier. Il peut alors décider, à n'importe quel moment (même hors de son tour), de sacrifier son attaque d'opportunité afin de réaliser à la place l'une des manœuvres qu'il connaît. Tous les 6 niveaux après le premier (7, 13 et 19), le guerrier obtient une attaque d'opportunité supplémentaire par tour, qui peut également être sacrifiée afin d'exécuter une manœuvre.

Tous les niveaux impairs après le niveau 1, le personnage apprend une nouvelle manœuvre, pour laquelle il doit posséder le niveau de guerrier requis.

Les manœuvres de combat

MANŒUVRES DE NIVEAU 1

Analyse tactique : A l'aide de cette manœuvre, le personnage analyse son adversaire. Il peut y recourir sous différentes conditions selon l'information recherchée, mais dans chaque cas, il doit réussir un test d'1d20 + $\frac{1}{2}$ niveau de guerrier + mod Int contre un DD de 15 pour obtenir l'information souhaitée. Ainsi, le personnage peut chercher à connaître : la CA globale de sa cible ou son nombre actuel de pv (en lui portant une attaque), son bonus total à l'attaque avec son arme actuelle ou son jet de dégâts avec cette arme (en étant attaqué lui-même ou en étant touché, respectivement), son bonus aux jets de Vigueur ou de Réflexes (lorsque sa cible en effectue un).

Bravade : Cette manœuvre s'utilise lorsque le personnage est blessé par une attaque de corps à corps ou à distance. Dès le début de son prochain tour, le personnage gagne un nombre de points de vie temporaires égal à $\frac{1}{4}$ de son niveau de guerrier + modificateur de Constitution. Ces points de vie peuvent se cumuler si Bravade est utilisée à plusieurs reprises, et ils disparaissent au début du tour suivant du personnage s'ils n'ont pas été utilisés entièrement. Quelque soit le nombre d'utilisations de cette manœuvre, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à ses tests d'Intimidation lors du tour où il bénéficie des points de vie temporaires.

Coup de maître : Cette manœuvre s'utilise lors d'une attaque du personnage. Le jet d'attaque bénéficie alors d'un bonus de +1. Ce bonus augmente de +1/5 niveaux du personnage. Cette manœuvre ne peut être employée qu'une fois par attaque.

Esquive acrobatique : Cette manœuvre s'utilise lorsque le personnage est ciblé par une attaque de corps à corps ou à distance. Il bénéficie alors d'un bonus d'esquive de +1 à la CA. Ce bonus augmente d'un point tous les 8 niveaux par la suite. Si le personnage ne porte au plus qu'une armure légère et ne

porte pas de bouclier, ce bonus est doublé. S'il porte une armure autre que légère mais aucun bouclier, ce bonus est simplement majoré de +1.

Symbiose martiale : Cette manœuvre s'utilise lorsque le personnage est monté et que lui, ou sa monture, est visé par une attaque ou par un effet nécessitant un jet de Réflexes ne le prenant pas au dépourvu. Si la monture est visée, elle gagne un bonus de parade de +2 à sa CA, ou à son test de Réflexes, +2 par tranche de 5 niveaux de guerrier du personnage (pour un total de +10 au niveau 20). Néanmoins, sa CA totale ou son modificateur de Réflexes, avec ce bonus, ne saurait dépasser celui du personnage. Inversement, si le personnage est visé, sa monture lui confère les mêmes bonus, sans qu'il puisse dépasser la CA ou le jet de Réflexes de sa monture pour autant.

Tir puissant : Lors d'une attaque avec une arme de tir, le personnage rajoute un bonus de +2 aux dégâts. Ce bonus augmente d'un point tous les 5 niveaux de guerrier (+3 au niveau 5, +4 au niveau 10...). Cette manœuvre ne peut être employée qu'une fois par attaque.

LE GUERRIER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Attaques d'opportunité
1	+1	+0	+2	+0	Manœuvre de combat	1
2	+2	+0	+3	+0	Don supplémentaire	1
3	+3	+1	+3	+1	Manœuvre de combat	1
4	+4	+1	+4	+1	Don supplémentaire	1
5	+5	+1	+4	+1	Manœuvre de combat	1
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire	1
7	+7/+2	+2	+5	+2	Manœuvre de combat	2
8	+8/+3	+2	+6	+2	Don supplémentaire	2
9	+9/+4	+3	+6	+3	Manœuvre de combat	2
10	+10/+5	+3	+7	+3	Don supplémentaire	2
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Manœuvre de combat	2
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Don supplémentaire	2
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Manœuvre de combat	3
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Don supplémentaire	3
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Manœuvre de combat	3
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Don supplémentaire	3
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Manœuvre de combat	3
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Don supplémentaire	3
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Manœuvre de combat	4
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Don supplémentaire	4



MANŒUVRES DE NIVEAU 5

Contre-charge : Le personnage peut utiliser cette manœuvre lorsqu'il est équipé d'une arme de tir et qu'un adversaire réalise une action de déplacement. Il effectue alors une attaque à son bonus maximal et utilise une munition normalement. Si l'attaque touche, elle n'inflige pas de dégâts, mais la cible divise par deux la distance qu'elle devait parcourir avec son mouvement. Dans le cadre de cette manœuvre, une action de double déplacement compte comme un seul déplacement.

Déplacement tactique : Le personnage effectue un pas de placement, qui ne compte pas dans son total de déplacement du round. Si le personnage porte une armure légère ou ne porte pas d'armure, il peut à la place choisir d'effectuer un déplacement de 3 mètres. Cette manœuvre ne peut pas être utilisée lorsque le personnage se trouve dans la zone contrôlée d'un adversaire, mais elle peut l'y amener.

Feinte d'escrimeur : Lors de l'utilisation de cette manœuvre, le personnage augmente son allonge de 1,50 mètre pour sa prochaine attaque. Le terrain doit néanmoins lui permettre de faire un pas de placement en direction de sa cible (sans qu'il le fasse) : un terrain impraticable ou une créature adjacente bloquant le chemin ne permettent pas d'effectuer cette attaque. Cette manœuvre peut s'utiliser en réaction à l'action d'un autre protagoniste, auquel cas elle permet éventuellement d'effectuer une attaque d'opportunité contre lui, si la-dite action en provoque normalement. Cette manœuvre ne peut pas être employée avec une arme légère.

Garde désintéressé : En réponse à une attaque de corps à corps d'un adversaire à portée du PJ sur un de ses alliés adjacents (au PJ), avant que le résultat du jet d'attaque soit connu, le guerrier peut utiliser ce pouvoir. L'attaque est alors résolue contre lui et non contre la cible.

Regard intimidant : Le guerrier peut utiliser cette manœuvre lors du tour d'un de ses adversaires contre lequel il a réussi au préalable un test d'Intimidation en combat et qui en est encore sous l'effet. Il peut alors retenter immédiatement un test d'Intimidation, qui lui permettra s'il est réussi de maintenir les effets de l'Intimidation jusqu'à la fin du prochain tour de l'adversaire. Plusieurs utilisations de cette manœuvre, tour après tour, permettent de maintenir les effets de la compétence sur la cible tant que le test est à chaque fois une réussite.

Ruade : Cette manœuvre s'emploie lorsqu'une

attaque de corps à corps manque le personnage et que celui-ci est monté. Il peut alors effectuer un test d'Equitation opposé au jet d'attaque manqué. S'il le réussit, l'attaquant est repoussé d'une case en arrière. Cette manœuvre ne peut être employée contre une cible plus grande que la monture du personnage.

MANŒUVRES DE NIVEAU 9

Détermination : Lorsque le personnage réussit un jet de Vigueur contre un effet autorisant un jet de sauvegarde (partiel), cette manœuvre lui permet de ne subir aucun effet.

Esprit indiscipliné : Lorsque le personnage échoue à un jet de Volonté, il peut en retenter un second immédiatement. Si celui-ci échoue également, le sort prend effet normalement. Le personnage doit avoir conscience d'avoir été visé, et ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois contre un même effet.

Flèche des tempêtes : Cette manœuvre s'utilise lorsque le personnage effectue une attaque à distance. Il subit alors un malus de -4 à l'attaque mais ignore tout effet dû au climat actuel (déviation des flèches par le vent, malus à cause de la pluie ou de la brume). Ceci n'empêche pas le personnage de devoir conserver une ligne de vue vers sa cible. Ainsi, cette manœuvre n'empêche pas le personnage de ne pas voir sa cible en cas de brouillard.

Frappe chirurgicale : Nouveau nom de Frappe surnaturelle. Expert dans l'art de viser les points les plus fragiles quels qu'ils soient, le guerrier qui utilise cette manœuvre en appui d'une attaque de corps à corps ignore ½ niveau de guerrier points de la réduction des dégâts ou de la solidité de sa cible. Ce coup est donc utile pour passer la RD, mais moins qu'avant, mais aussi aux guerriers spécialisés dans la destruction.

Impitoyable : Cette manœuvre s'utilise lorsque le personnage obtient une possibilité de coup critique sur une créature qui y est normalement immunisée (mais avant que le critique ne soit confirmé). Celle-ci n'est alors plus considérée comme immunisée, et le coup critique est résolu normalement.

Sens guerrier : Le personnage peut effectuer un jet de Réflexes contre un effet magique qui n'autorise habituellement pas de jet de sauvegarde et ne nécessite pas de jet d'attaque pour être activé. Le DD de l'effet est calculé normalement, et si le personnage réussit son jet, il esquive totalement les effets visés. Ce pouvoir n'est d'aucune utilité contre les effets extraordinaires ou surnaturels.

MANŒUVRES DE NIVEAU 13

Charge imprévisible : Le personnage peut utiliser cette manœuvre lors de son tour pour retarder son action de 5 rangs dans l'initiative, au maximum (plusieurs utilisation de cette manœuvre peuvent décaler la charge à 10, ou 15 d'initiative max, etc...). Seule une action de charge (action complexe, donc) peut être retardée de la sorte, et non pas n'importe quelle action simple comme prévu normalement. Lorsque vient le moment de résoudre l'action, le personnage choisit alors la cible de sa charge et effectue celle-ci normalement. Au round suivant, son ordre d'initiative reste inchangé, et n'est pas retardé pour tout le combat.

Déviations de projectiles : Le personnage effectue un jet d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps ou à distance qu'il a en main afin de contrer un projectile. Le projectile doit à un moment de sa trajectoire être à portée de l'arme de tir du personnage, ou dans sa zone contrôlée s'il utilise une arme de corps à corps. Si le résultat de son jet surpasse le jet d'attaque du lanceur du projectile, l'attaque de ce dernier est déviée et échoue automatiquement. Dans le cas contraire, l'attaque est résolue normalement. Cette manœuvre est inefficace contre les attaques qui envoient plusieurs projectiles à la fois, contre les sorts de rayon ou qui ne nécessitent pas de jet d'attaque, ou contre les attaques de machines de guerre.

Frappe spectaculaire : Le personnage doit être sur une case adjacente à l'ennemi qui est la cible de cette manœuvre. Il peut effectuer un jet d'Acrobaties opposé au jet d'attaque de chaque ennemi qui menace la zone dans laquelle il se trouve. S'il remporte le jet opposé, il peut choisir d'atterrir dans n'importe quelle case adjacente à sa cible, et sa prochaine action prend celle-ci au dépourvu. S'il échoue, il ne bouge pas et suscite une occasion d'attaque d'opportunité. Cette manœuvre ne peut être utilisée qu'une fois par round sur le même ennemi.

Interruption : En utilisant cette manœuvre, le personnage désigne une cible et déclare une action spécifique (il doit s'agir d'une action pouvant s'analyser comme une action de mouvement, simple, complexe, ou un pas de placement). Si la cible réalise cette action avant le prochain tour de jeu du personnage, ce dernier obtient une attaque d'opportunité contre elle avec son arme de corps à corps. Ce pouvoir ne peut être utilisé,

pour la même action, qu'une fois par cible et par rencontre.

Vigilance martiale : Cette manœuvre s'utilise lorsque le personnage ou l'un de ses alliés adjacents suscite une occasion d'attaque d'opportunité. Cette occasion est neutralisée.

Volonté implacable : Lorsque le personnage encaisse une attaque lui infligeant des dégâts, il peut utiliser cette manœuvre pour retarder d'un tour l'application des dommages. Ceci peut le maintenir en vie ou en état de conscience alors que ses points de vie devraient être en-dessous de 0. Au tour suivant, les dégâts ne peuvent pas être à nouveau retardés. Tout autre effet de l'attaque s'applique instantanément et ne peut être retardé.

MANŒUVRES DE NIVEAU 17

Assaut insurmontable : Lorsque le personnage ne fait que se déplacer lors de son round et qu'il est monté, il peut utiliser cette manœuvre pour effectuer une attaque à son bonus maximal contre une cible qui se trouve à la portée de son arme de corps à corps au cours du déplacement. L'attaque portée compte comme si une charge avait été effectuée, au regard des règles de certains dons ou de certaines armes. Cette manœuvre ne peut être utilisée qu'une fois par cible potentielle et par round, mais une cible touchée par cette attaque ne peut pas réaliser d'attaque d'opportunité contre le personnage malgré son déplacement.



Frappe meurtrière : Une attaque au corps à corps réussie du personnage est transformée automatiquement en coup critique si la cible manque un jet de Réflexes ou de Vigueur (au choix de la cible) contre un DD égal à $10 + 1/2$ niveau du guerrier + mod Int. L'annonce de l'emploi de cette manœuvre doit être faite avant le jet d'attaque. Si l'arme possède une zone de critique supérieure à 20, le DD augmente de 2 par point supplémentaire (+2 pour 19-20, +4 pour 18-20, etc.). Cette manœuvre ne peut être utilisée qu'une fois par round. Si elle est employée sur la même cible plus d'une fois dans le même combat, la cible bénéficie d'un bonus cumulatif de +4 à son jet de sauvegarde contre chaque utilisation après la première.

Immortel : Cette manœuvre s'utilise lorsque le personnage subit une attaque de corps à corps ou à distance qui l'amène en-dessous de 1 point de vie. Il effectue alors un jet de Vigueur (DD = nombre de points de dégâts en-dessous de 1 pv). Si ce jet est réussi le personnage tombe à terre mais reste conscient, avec 1 pv. Chaque utilisation de cette manœuvre pendant une même rencontre augmente de +4 le DD des prochaines utilisations (cumulable).

Ouverture tactique : Cette manœuvre s'utilise lors d'une attaque avec une arme de corps à corps. Si le personnage touche, son attaque n'inflige aucun dégât mais la cible suscite alors instantanément une occasion d'attaque d'opportunité. Un même allié ne peut profiter d'une telle occasion qu'une fois par round, quel que soit son nombre d'attaques d'opportunité. Le personnage ne peut pas en profiter lui-même.

Tireur d'élite : Cette manœuvre s'utilise lors d'une attaque avec une arme de tir. Si la cible est située jusqu'à un incrément de portée, le tir ignore alors son bonus d'armure, ainsi que les pénalités dues à un abri autre que total. Si la cible est située au-delà, les pénalités du tir à longue portée sont divisées par deux.

Vif comme l'éclair : Cette manœuvre s'utilise à tout moment : le personnage peut alors prendre son action simple, son action de mouvement ou une action rapide 5 rangs plus tôt dans l'initiative. Quand arrive son tour de jeu normal, cette action n'est alors pas disponible. Cette manœuvre peut être utilisée plusieurs fois, auquel cas ses effets s'appliquent à plusieurs actions, et/ou se cumulent

sur une même action (ainsi, 2 utilisations permettraient de prendre une action simple 10 rangs plus tôt dans l'initiative). Cette manœuvre ne peut pas être employée pour décaler une action complexe, ou si le décompte d'initiative auquel l'action devrait alors avoir lieu est déjà passé. Son effet ne joue que pour le round en cours.

Exemple de guerrier humain

Armure : armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests -4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

Armes : épée à deux mains (2d6, crit. 19-20/x2, 4 kg, deux mains, tranchant).

Arc court (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

Don : Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (1 jour), une pailleasse, un sac, du silex et des amorces, carquois de 20 flèches.

Richesse : 2d4 po.

RÉVISION DE DON

ATTAQUES RÉFLEXES [GÉNÉRAL]

Avantage. Chaque round, le personnage a droit un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires égal à son bonus de Dextérité. Il ne peut pas porter plus d'une attaques d'opportunité par opportunité.

Le personnage peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don n'a droit qu'à une attaques d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est pris au dépourvu.

Spécial. Ce don ne permet pas à un roublard d'utiliser son pouvoir spécial d'opportunisme plus d'une fois par round. Les attaques d'opportunité supplémentaires qu'il offre ne permettent pas non plus de réaliser davantage de manœuvres de guerrier, et doivent être employées comme des attaques d'opportunité classiques.