



# DISCIPLE DU LION

PAR SCOTT GEARIN

## Introduction

Cet article présente le Disciple du Lion, une classe d'expert pour *Fantasy Craft* développée par Scott 'Morgenstern' Gearin. Vous pouvez retrouver la version originale [sur le forum de Crafty Games](#).

## DISCIPLE DU LION

Le Disciple du Lion mène la charge au cœur de toutes les batailles, plongeant toujours au cœur de la mêlée. En quête de gloire et de victoire, chacun de ses coups atteint violemment ses ennemis, brisant leur moral par leur férocité animale. Mais plus qu'un tueur assoiffé de sang ou un rustre barbare, il représente l'idéal du guerrier parfait, honorable dans la guerre, loyal dans la paix.

En fonction de votre campagne, un Disciple du Lion peut être...

- un chevalier en armure étincelante, champion du peuple et terreur des engeances maléfiques qui causent du tort ;
- un fier général menant ses troupes à leur tête, prenant soin de ses hommes plus que de lui-même ;
- un intrépide samouraï qui bondit au milieu des rangs ennemis en poussant un grand cri de guerre ;
- un féroce chasseur toujours prêt à se lancer dans la bagarre et à remonter le moral de ses amis ;
- un maître d'armes d'une noble maison ou guilde, audacieux et respecté pour son courage sans faille.

**Rôle au sein du groupe :** Combattant. Le Disciple du Lion ne vit que pour l'adrénaline du combat et la gloire du triomphe. Grâce à son respect de la Voie de l'Honneur, il est étonnamment résistant à la manipulation mentale. Sa préférence pour les combats rapides et mobiles le rend plus à son aise en terrain ouvert, mais il demeure redoutable même en espace clos.

## Attributs de classe

**Conditions :** 4 rangs en Équitation, Maîtrise de la charge I, Mobilité I

**Caractéristiques privilégiées :** Force, Constitution

**Compétences de classe :** Acrobaties, Athlétisme, Détermination, Détection, Équitation, Intimidation, Survie, Tactiques

**Points de compétence :** 4 + mod Int par niveau

**Vitalité :** 12 + mod Con par niveau

## Aptitude spéciale

**Comme l'éclair :** Lorsque le personnage Charge, sa Vitesse de base augmente de 2 cases pour la durée de l'action et il obtient un bonus d'esquive de +2 à la Défense jusqu'au début de son prochain tour.



## Aptitudes de classe

**Aura de gloire I :** Au Niveau 1, la Légende du personnage augmente de 1. Lui et ses alliés à moins de 10 cases obtiennent un bonus moral de +1 aux jets de Volonté, tandis que ses ennemis dans la même zone subissent un malus moral de -2 aux mêmes jets.

**Aura de gloire II :** Au Niveau 8, la Légende du personnage augmente de 1 (pour un total de 2). Lui et ses alliés à moins de 10 cases obtiennent un bonus moral de +2 aux jets de Volonté, tandis que ses ennemis dans la même zone subissent un malus moral de -4 aux mêmes jets.

**Défi d'honneur I :** Au Niveau 2, le personnage peut Provoquer ses ennemis à l'aide de sa compétence Intimidation et peut prendre pour cible des adversaires capables de le voir et de l'entendre jusqu'à 20 cases. Si l'ennemi visé ne peut directement l'attaquer mais est en mesure d'atteindre une case d'où ce serait ensuite possible par un Déplacement simple, alors il doit effectuer ce déplacement avec sa prochaine action.

**Défi d'honneur II :** Au Niveau 7, une fois qu'un ennemi a attaqué le personnage en conséquence de la Provocation, il doit encore consacrer chaque round au moins 1 demi-action à se rapprocher de lui ou à l'attaquer, jusqu'à ce que le personnage s'en éloigne, provoque un autre ennemi, ou que le combat prenne fin.

**Voie du guerrier :** Aux Niveaux 3, 5, 7 et 9, le personnage peut acquérir soit 1 don de Combat au corps-à-corps supplémentaire, soit un niveau de la Voie de l'Honneur.

**Qu'ils chutent ! :** Au Niveau 4, lorsque le personnage Charge, il peut également effectuer un Croc-en-jambe par une action libre à tout moment de son déplacement (en plus de ses attaques). De plus, il peut Charger 2 fois de plus par combat.

**Esquive instinctive I :** Les sens du personnage sont extrêmement aiguisés, lui permettant de réagir plus rapidement au danger. Au Niveau 4, il conserve son bonus de Dextérité à la Défense (le cas échéant) même lorsqu'il est pris au dépourvu.

**Esquive instinctive II :** Au Niveau 8, le personnage n'est jamais pris en tenaille.

**Blessures de guerre I :** Le personnage tient bon, quelle que soit l'adversité. Au Niveau 6, il obtient une Réduction des Dégâts 1. Durant les scènes dramatiques, cette RD passe à 2.

**Guerre totale :** Le personnage est entouré d'une aura de frénésie sanglante. Au Niveau 10, lui et ses alliés à moins de 10 cases peuvent retenter un jet d'attaque manqué par round, tant que le jet d'origine n'était pas une erreur.

## Voie de l'honneur

**Honneur I :** Le personnage obtient un bonus de +5 aux jets de Détermination.

**Honneur II :** La caractéristique la plus faible du personnage augmente de 1 et ses attaques au corps-à-corps et à mains nues obtiennent une perforation d'armure 2.

**Honneur III :** Le personnage obtient le don Volonté de fer.

**Honneur IV :** Le personnage peut lancer deux fois tout jet de Tactiques et garder le meilleur résultat.

**Honneur V :** Le Renom Héroïque, Militaire ou Noble du personnage augmente de 2.

## Options de PNJ

*Comme l'éclair :* 2 PX

*Aura de gloire :* 3 PX/niveau

*Défi d'honneur :* 3 PX/niveau

*Guerre totale :* 12 PX

**TABLE 1 : LE DISCIPLE DU LION**

Niv	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	SdV	Lég	Aptitudes
1	+1	+1	+0	+1	+0	+1	+1	+1	Aura de gloire I, comme l'éclair
2	+2	+2	+0	+2	+1	+1	+2	+1	Défi d'honneur I
3	+3	+2	+1	+2	+1	+2	+2	+2	Voie du guerrier
4	+4	+2	+1	+2	+2	+2	+2	+2	Esquive instinctive I, qu'ils chutent !
5	+5	+3	+1	+3	+2	+3	+3	+3	Voie du guerrier
6	+6	+3	+2	+3	+2	+4	+3	+3	Blessures de guerre I
7	+7	+4	+2	+4	+3	+4	+4	+4	Défi d'honneur II, voie du guerrier
8	+8	+4	+2	+4	+3	+5	+4	+4	Aura de gloire II, esquive instinctive II
9	+9	+4	+3	+4	+4	+5	+4	+5	Voie du guerrier
10	+10	+5	+3	+5	+4	+6	+5	+5	Guerre totale