

## Homme d'armes.

Bien que le terme est assez impropre – il faudrait mieux utiliser ici soldat – nous prenons ce terme par choix, car il représente facilement la totalité des carrières et formes militaires. L'homme d'armes est la personne qui a pour profession le maniement des armes, qu'il soit à son compte (mercenaire) ou régulier (soldat).

En moyenne on considère qu'un expert possède un niveau par tranche de 6 ans au sein d'une communauté.

Niveaux	Bab	JS Ref	JS Vig	JS Vol	Défense	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	+0	Don, Arme de choix
2	+2	+0	+3	+0	+1	Don
3	+3	+1	+3	+1	+2	Arsenal
4	+4	+1	+4	+1	+3	
5	+5	+1	+4	+1	+3	Don,
6	+6/+1	+2	+5	+2	+4	
7	+7/+2	+2	+5	+2	+5	Élite, Arsenal
8	+8/+3	+2	+6	+2	+6	Don
9	+9/+4	+3	+6	+3	+6	
10	+10/+5	+3	+7	+3	+7	
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	+8	Don, Maître d'Arsenal
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	+9	Maître d'armes
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	+9	
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	+10	Don
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	+11	Arsenal
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	+12	
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	+12	Don, Bête de guerre
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	+13	
19	+18/+14/+9/+4	+6	+11	+6	+14	Arsenal
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	+15	Don

**Points de combativité :** Niveau 1 → 10 Pc, puis 3 Pc par niveau.

**Points de réputation :** Aux niveaux 2, 5, 7, 10, 12, 15, 17, 20 → +1 Pr.

**Conditions d'accès :** aucunes.

### Compétences de classe :

Artisanat (Forgeron, Archerie), Connaissance architecture, Connaissance de la guerre, Connaissance exploration souterraine, Connaissance folklore local, Détection, Equitation, Escalade, Evasion, Intimidation, Langue, Natation, Profession, Renseignements, Saut, Se cacher

Niveau 1 :  $(3 + \text{bonus intelligence}) \times 4$  (+4 pour un humain)

Points par niveau :  $3 + \text{modificateur d'intelligence}$  (+1 pour un humain).

**Armes et armures :** les Hommes d'armes sont formés au maniement de 3 familles d'armes ainsi qu'à la famille d'armes rudimentaires. Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires et des boucliers.

**Arme de choix (Ext) :** Au niveau 1 l'homme d'arme obtient un +1 en attaque avec une arme précise (pas une famille d'armes), ce bonus est cumulable avec arme de prédilection.

**Arsenal (Ext) :** Au niveau 3, 7, 15, 19, l'homme d'armes optimise le port de son armure. A chaque fois qu'il obtient cette capacité il peut augmenter de +1 la classe d'armure ou la résistance aux dommages ou diminuer

de 1 la pénalité ou augmenter de 1 le maximum de Dex possible avec cette armure ou enfin augmenter de 1m la distance possible (dans les limites du déplacement du personnage).

**Maître d'Armesal (Ext):** Au niveau 11, l'homme d'armes peut octroyer une augmentation de +2 à la classe d'armure ou diminuer de 2 la pénalité d'un bouclier ou bénéficier de nouveau de la capacité Arsenal. Ce choix ce fait à la prise de cette capacité et est définitif.

**Elite (Ext):** Lorsque le personnage utilise son Arme de choix il choisit parmi les options suivantes (ce choix est irréversible); Escarmouche (Cf. Codex aventureux +1 CA +1D6 de dommages), Attaque Sournoise (Comme la capacité de roublard), ou un don pour lequel il remplit les conditions.

**Maître d'Armes (Ext):** Lorsque le personnage utilise son Arme de choix il choisit parmi les options suivantes (ce choix est irréversible); Escarmouche (Cf. Codex aventureux +1 CA +1D6 de dommages), Attaque Sournoise (Comme la capacité de roublard), ou un don pour lequel il remplit les conditions.

**Bête de guerre (Ext):** Le personnage obtient un +1 en attaque avec n'importe qu'elle arme qu'il maîtrise, cumulable avec Arme de choix. Il obtient également Science de la robustesse en tant que don supplémentaire.

Equipement de départ et statut.

Du niveau 1 au niveau 3 le personnage est considéré comme recrue. Il possède au niveau 1 ; 1D6x100 cerfs d'argent en équipement. Généralement il sera nourri, logé, blanchi et formé mais ne gagnera rien durant cette période.

Du niveau 4 à 6, le personnage est un soldat (ou mercenaire) à part entière. Dans un corps d'armes régulière il obtiendra un statut de sergent ou un équivalent, il peut mener de petits groupes. Les revenus du personnage sont calculés de façon hebdomadaire, un test de Bab calculée comme dans le cas de profession donne une somme que l'on divise par 2 (pour les charges diverses) la somme ainsi atteinte est donnée en cerfs d'argent.

A partir du niveau 7, le personnage fait partie de l'élite. Dans un corps d'armée il obtiendra un statut de lieutenant, il mènera des bataillons. La somme gagnée n'est plus divisée par deux.

Au niveau 12, le personnage peut être maître d'armes, général d'armée, chef de guerre. Il peut diriger la totalité des troupes d'un noble. La somme gagnée est multipliée par 1,5. Il attire à lui nombres de d'adversaire potentiel mais aussi de recrues ne rêvant que de se former.

A partir du niveau 17, son renom a dépassé les frontières du continent. C'est un homme craint autant pour ces capacités à tuer que pour son endurance à survivre. Il est la terreur des champs de batailles, toute personne qui se respecte cherche à attirer ses faveurs, son savoir. La somme gagnée est multipliée par 2.

