

Marchombre

Catégorie : roublard guerrier

Alignement : loyal bon

Minimum requis dextérité 9 Force 9

Pré requis : dextérité force

Race autorisée humain ; demi elfe; elfe

Les marchombres sont très nombreux toute une guilde mais il sont rarement En groupe (sauf en cas d'apprentie) en général un marchombre commence niv.2 car ils passent leur deux premier niveau en apprentissage.

Au niveau 10 il doit se rendre a l'han-ju pour passer trois épreuve au choix du maître de jeu (en espérant pour celui qui jouera cette classe qu'il ne sera pas trop méchant) puis il peut (si il la réussit) au niveau 15 allé au rentai pour demander une greffe(arme magique d'en le corps du PJ selon sa personnalité voir tableau 2 aux bas de la page.) qu'il gardera ensuite toute sa vie de marchombre.

Le marchombre et l'harmonie en personne c'est pour cela qu'il est obligatoirement loyal bon mais différemment au paladin il ne risquera pas sa vit pour sauver la veuve et l'orphelin.

Le marchombre a les même chance que l'elfe de découvrir un passage secret :

1 chance sur 6 s'il ne cherche pas 3 chance sur 6 si il cherche.

Si le marchombre et un elfe il a 2 chances sur 6 s'il ne cherche pas 4 chances sur 6 si il cherche.

Le marchombre doit obligatoirement prendre arc dans ses capacités d'arme.

Langue spéciale :

Poésie marchombre : langue marchombre ne pouvant que être écrit

Le marchombre n'a pas de pourcentage en vole à la tire a cause de l'alignement.
+10 en grimper.

Tableau :

Tableau 1 greffe lacer 2d20

de 01 à 10 griffe intégrer 1d6 deux attaques

de 10 à 20 fouet intégrer 1d4 une attaque

de 20 à 30 épée courte 1d6 une attaque

de 30 à 40 épée courte 1d6 deux attaque