

# Classe de prestige

## Champion Cimmérien

Les champion cimmériens sont de redoutables guerriers, qui ont su maintes fois démontrer une puissance incroyable. En effet ils ont pour la plupart des Origines barbares. Ils ont développé dans leur enfance et dans leur adolescence des talents de destructeurs innés attaquant avec rage et férocité. Certains d'entre eux quittent leurs terres natales pour se faire un nom dans les sociétés plus civilisées. C'est alors qu'ils découvrent le combat discipliné, ils apprennent le maniement des armes et des armures lourdes et apprennent à canaliser leur fougue et leur soif de combat afin de porter des coups dévastateurs. Le Champion Cimmérien a su se faire une place de choix au sein des grandes armées, mais aussi dans les guildes de mercenaires et même dans les compagnies d'aventuriers.

**Dés de vie. D12**

### Conditions :

Classe :

Barbare de niveau 5

Guerrier de niveau 5

Alignement : Tout sauf Loyal et Chaotique

Don : Spécialisation martiale supérieure (Grande hache ou Epée à deux mains)

Science du critique (Grande hache ou Epée à deux mains)

### Compétences de classe

Les compétences du Champion Cimmérien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (int), Dressage (cha), Equitation (dex), Escalade (for), Intimidation (cha), Natation (for), Saut (for) et Survie (sag)

**Points de compétences à chaque niveau : 3 + modificateur int**

Le champion Cimmérien					
Niveau	BBA	Réflexe	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+1	+2	+2	+0	Rage contrôlée, Rage (+1)
2	+2	+3	+3	+0	Science des armes courantes
3	+3	+3	+3	+1	Rage (+1), Focalisation Barbare
4	+4	+4	+4	+1	Science des armes de guerre
5	+5	+4	+4	+1	Don de guerrier, Rage (+1)
6	+6	+5	+5	+2	Science des arme Exotiques
7	+7	+5	+5	+2	Focalisation Barbare supérieure, Rage (+1)
8	+8	+6	+6	+2	Armure Instinctive
9	+9	+6	+6	+3	Rage (+1), Don de guerrier
10	+10	+7	+7	+3	Grippe titanesque

## Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de champion cimmérien :

**Armes et armures.** Le champion cimmérien est formé au maniement de toutes les armes courantes, de guerre et jusqu'à cinq armes exotiques au choix. Il est également formé au port de toutes les armes, armures et boucliers (pavois inclus).

**Rage contrôlée (Ext).** Dès le niveau 1, le champion cimmérien est capable de canaliser sa rage de Berseker afin d'optimiser les dégâts qu'il inflige au corps à corps. Il est alors capable de garder son calme, de contenir sa fureur et de la lâcher au moment où il causera le plus de dommages. Au prix d'une action libre, il peut déchaîner sa fureur et infliger un coup critique automatique comme s'il avait fait un 20 naturel, il n'a pas besoin de confirmer une critique activée de cette façon. Effectuer une action de rage contrôlée consomme une Rage de Berseker du quota quotidien. Contenir sa Fureur coûte de gros Efforts, à terme de son action de Rage contrôlée il se retrouve fatigué durant le reste de la rencontre et ne peut plus utiliser sa Rage durant ce laps de temps.

**Rage supplémentaire (Ext).** Au niveau 1, le champion cimmérien peut lancer une Rage supplémentaire, qu'il peut utiliser au choix comme une Rage de Berseker ou comme une Rage contrôlée, son quota d'utilisation augmente d'1 les niveaux 3, 5, 7 et 9

**Science des armes courantes.** A partir du niveau 2, le Champion Cimmérien peut appliquer le don, Arme de prédilection et Spécialisation Martiale sur toutes les armes courantes dont il est formé.

**Focalisation Barbare(Ext).** A partir du niveau 3, le Champion Cimmérien sait tirer parti de son apprentissage Barbare, et de manier de façon optimale les armes de son peuple tribal. Lorsqu'il utilise une Epée à deux mains ou une

hache à deux mains, il bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de dégâts, ce bonus passe à +10 au niveau 7.

**Science des armes de guerre.** A partir du niveau 4, la connaissance des armes du champion cimmérien augmente davantage, ainsi, il peut utiliser les dons Arme de prédilection et Spécialisation Martiale sur toutes les armes de guerre dont il est formé.

**Don de guerrier.** Aux niveaux 5 et 9, le champion cimmérien peut choisir un don supplémentaire. Il doit choisir un don dans la même liste que celle des guerriers. Il doit satisfaire à toutes les conditions requises par le don, y compris les caractéristiques et les bonus de base à l'attaque.

**Science des armes exotiques.** Dès le niveau 6, le champion cimmérien atteint le paroxysme en matière des armes et ainsi, il peut appliquer les dons Arme de prédilection et Spécialisation Martiale sur toutes les armes exotiques dont il est formé.

**Armure instinctive(Ext).** Au fil du temps, le champion cimmérien n'est plus gêné par le port des armures lourdes. Ainsi, dès le niveau 8, il peut se servir de toutes ses particularités de Barbare même en armure lourde et avec un bouclier. Il est cependant toujours soumis aux malus d'armure aux tests de compétences. Si le champion a la possibilité de lancer des sorts profanes à composante gestuelle, il peut diviser par deux le risque d'échecs des sorts des sorts profanes liés à l'armure et au bouclier.

**Grippe titanesque(Ext).** Quand le champion cimmérien arrive au terme de son entraînement, il apprend la faculté dont rêvent tous les guerriers et barbares : la capacité de porter une arme à deux mains dans chaque main. Cette catégorie exclut les armes suivantes : Bâton, Lance, Pique, Corsègue, Coutille, Faux, Guisarme, Hallebarde, Lance d'Arçon et Chaîne cloutée. En outre, ils savent également utiliser les armes des armes de G sans subir aucun malus, ils ne peuvent cependant pas manier une arme à deux mains de taille G à une main.