

Nouvelle Classe : L'Artiste Martial

Né dans le sang et la sueur, il combat, pour lui, pour sa famille, son groupe ou sa survie. Son corps est devenu une arme mortelle qu'il n'a de cesse d'améliorer par l'entraînement et les combats !

Vie : L'Artiste Martial commence avec 8+Vigueur points de vie et il gagne 5+½Vigueur points de vie supplémentaires à chaque niveau.

Armures : L'Artiste Martial possède la maîtrise des armures légères.

Armes : L'Artiste Martial maîtrise les armes suivantes, les grenades, toutes les armes de corps à corps, et les pistolets. Toutes les autres armes reçoivent un malus de -2 à l'attaque.

Matériel de départ :

Semi-Automatique ou épée ou batte

Épée ou batte

Armure de reconnaissance

Dague

Medikit

Sac de voyageur

3 chargeurs

3 rations

\$100

CAPACITÉS DE L'ARTISTE MARTIAL

Niveau 1 : Chi : 3 points au départ (+1 au Niveau 2, 4, 6, 8 et 10 et +1 si l'Agilité est égale à 6 ou + et encore +1 si l'Agilité est égale à 8 ou +) qui se régénèrent totalement après un repos. Il commence chaque combat avec au moins la moitié de son total. Chaque point dépensé permet d'avoir +1 à toutes les attaques réalisées ce tour ou +1 à tous les dommages infligés ce tour (les bonus passent à +2 au Niveau 8).

Niveau 2 : Renfort du Corps : permet pour 1 point de Chi de gagner +1 en Esquive pour la durée du combat (une seule dépense possible mais peut être fait jusqu'à deux fois au Niveau 6 et une troisième fois au Niveau 8), de plus le corps de l'Artiste devient une vraie arme et ses dommages à main-nues passent de 1 à 1d3 de manière permanente.

Niveau 3 : Les Pas de l'Araignée : l'Artiste n'a aucune pénalité de déplacement sur les terrains difficiles ou en cas de course silencieuse.

Niveau 4 : Dual Wield : si l'Artiste manie deux armes (hors mains-nues) de corps à corps légères ou moyennes, ou une arme de corps à corps moyenne et un pistolet, il n'a plus de malus d'attaque multiples.

Niveau 5 : Renfort du Corps Supérieur : les dommages à main-nues passent à 1D6 et l'Artiste gagne un bonus de Critique de +1 si il combat avec des armes de corps à corps ou à main-nues.

Niveau 6 : Attaque Neutralisante : sur un 18+ naturel sur une attaque au corps à corps, l'Artiste peut tenter de neutraliser sa cible, qui (si c'est décidé par l'Artiste) doit faire un jet de Résistance SD18 ou être sonné pour le prochain tour.

Niveau 7 : Un poing c'est tout ! Si l'Artiste réalise un critique sur son attaque au corps à corps il peut immédiatement après les dommages, effectuer une autre attaque sur un cible à portée de coup (la même ou pas) (il peut en réaliser une de plus à Niveau 9, pour 3 attaques au total en cas de critique sur la première).

Niveau 8 : Toucher les Points Vitaux : toutes les attaques réalisées par l'Artiste bénéficient de +1 au critique et sur un 20 naturel il gagne un 1d10 de dommages bonus supplémentaire (qui est gardé en plus des autres).

Niveau 9 : Sixième Sens Anatomique : contre 1 point de Chi l'Artiste peut riposter immédiatement à une attaque réalisée contre lui. Après que le résultat de l'attaque menée contre lui soit effectué, l'Artiste lance une attaque gratuite contre la source (qu'il l'ait détecté ou pas).

Niveau 10 : Renfort Suprême du Corps : les dommages à main-nues passent à 1D10 et l'Artiste gagne un bonus de Critique de +2 si il combat avec des armes de corps à corps ou à main-nues. De plus contre tous les points de Chi qui lui reste il peut réaliser une attaque supplémentaire ce tour par point dépensé avec tous les bonus que cela implique en choisissant comment les bonus se répartissent. Ces attaques sont soumises à toutes les capacités précédentes (Un Poing c'est tout ! Par exemple).