

Le justicier

Une aide de jeu pour Donjon & Dragon 3^e édition écrite par Benoît Martin

CLASSE DE PRESTIGE : JUSTICIER

Certains sont de simples combattants, d'autres se mettent du côté de la justice pour palier à ses nombreuses imperfections. Souvent ces guerriers d'exception entrent dans cette carrière sans y avoir vraiment été préparés.

Ils quittent le monde de la vie paisible pour choisir celui de la défense d'une moralité. Mais pour une tierce personne cette moralité peut être douteuse et absolument pas adaptée au monde et à la civilisation actuelle.

Des justiciers choisissent des causes qui ne sont pas toujours très morales. L'élimination de tous les voleurs, par exemple ; ils ne feront plus de différence entre une jeune femme qui vole un pain pour nourrir sa famille et un racketteur qui tue ses victimes... Mais ces cas sont heureusement rares. La plupart du temps le justicier est apprécié d'une grande partie de la population car il les débarrasse des hors-la-loi que les forces de l'ordre ne peuvent appréhender.

Aucune tâche ne semble trop difficile pour le justicier, son objectif doit être réalisé, quelques soient les dégâts collatéraux...

La plupart des justiciers sont d'anciens guerriers, moines, rôdeurs mais aussi des hommes d'armes, des experts dans de nombreux domaines ou tout personnage ayant subi une forte injustice. Souvent les recours légaux sont inefficaces ou tellement la justice tellement corrompue que le responsable de ce crime ne sera jamais condamné...

Dé de Vie : 10

◆ Conditions

Pour devenir justicier, un personnage doit répondre au critère suivant :

Bonus de base à l'attaque : +5.

Psychologie : 8 degrés de maîtrise.

Intimidation : 8 degrés de maîtrise.

Renseignement : 5 degrés de maîtrise.

Dons : avoir 2 dons de la liste des dons de guerrier.

Divers : avoir été directement concerné par un crime n'ayant pas été jugé correctement par les autorités judiciaires.

◆ Compétences de classes

Les compétences du justicier (et les caractéristiques dont chacune dépend) sont :

Bluff (Cha), Connaissance (loi) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Renseignement (Cha). Voir Chapitre 4 : les compétences dans le Manuel des joueurs pour la description de ces compétences.

Points de compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'intelligence.

◆ Caractéristiques de la classe

Armes et armures. Le justicier sait manier toutes les armes courantes ou de guerre, ainsi que tous les boucliers. Il sait porter tous les types d'armures.

Vigilance. Vous gagnez un bonus de +2 en Détection et en Perception auditive

Jugement de l'ennemi. Vous repérez la faiblesse des techniques de combats employées par vos adversaires. Vous bénéficiez d'un bonus qu'il vous est possible d'employer soit au toucher de l'adversaire soit aux dégâts que vous lui infligez.

Châtiment du maléfaisant. Le personnage peut tenter de châtier un criminel. Il peut ajouter son bonus de Sagesse au jet d'attaque et ajouter son niveau de classe de justicier aux dégâts. Ce pouvoir est un pouvoir surnaturel.

Coup final. Vous pouvez donner un coup de grâce à un adversaire sans défense avec une action simple.

Volonté de fer.



Réaction accrue. Le justicier bénéficie d'un bonus en initiative dans les situations de combat dans lesquelles il s'implique. Cette capacité est cumulable avec la science de l'initiative.

Maîtrise du critique. Vous pouvez augmenter le multiplicateur d'attaque critique de votre arme de +1. Une épée longue a un modificateur de x2. Grâce à cette capacité le modificateur est de x3.

		Jet de sauvegarde			
		Réf.	Vig.	Vol	
1	+1	0	+2	+2	Vigilance, jugement de l'ennemi +1
2	+2				Châtiment du malfaisant 1x/J
3	+3				Réaction accrue +1, coup de grâce
4	+4				Jugement de l'ennemi +2
5	+5				Châtiment du malfaisant 2x/J
6	+6				Réaction accrue +2, Maîtrise du critique
7	+7				Jugement de l'ennemi +3
8	+8				Châtiment du malfaisant 3x/J
9	+9				Réaction accrue +3, Don de guerrier
10	+10				Jugement de l'ennemi +4
11	+11				Châtiment du malfaisant 4x/J
12	+12				Réaction accrue +4, Don de guerrier
13	+13				Jugement de l'ennemi +5
14	+14				Châtiment du malfaisant 5x/J
15	+15				Réaction accrue +5, Don de guerrier

