

Le Guerrier Celte

Le Guerrier Celte est une sous classe de guerrier. Il est à mi chemin entre le guerrier et le barbare. Ce sont des guerriers qui peuvent parfaitement manier différentes armes de corps à corps mais ne peuvent se spécialiser. Ils ont droit à la force et à la constitution exceptionnelle.

A la naissance un Celte reçoit un "interdit" (Jeasa) à respecter. Si l'interdit est bafoué, alors le personnage perd 2 niveaux ainsi que toutes ses possessions et est traduit devant un conseil de druides.

Races permises : voir les différents clans. Elfes sauvages (rarement).

Pré requis : Force : 12 Cons : 14 Int : 10 Dex : 12

Armes permises : Toutes sauf armes de jet (si utilisées pénalité -2)

Armures : Toutes

Objets magiques : comme guerrier

Alignements : Tous

Compétences martiales : 3 points de maîtrise de base + 1pt/3niv.

Bi-classes possibles : Selon le clan.

Table de progression :

Niv	Pts d'exp	Titre	DV 10	Nb Att	Maîtrise Celte		Faculté spé
1	0-3999	Talesin	1	1	+1	+1	Pistage/équitation (compétences)
2	4 000	Camulos	2	1	+1	+1	Survie
3	9 000	Owen	3	3/2	+1	+1	Surpris 2f/6 Surprend 50%
4	18 000	Ferg	4	3/2	+1	+1	Poings considérés comme magique
5	33 000	Tebal	5	3/2	+1	+2	Rage Berseck (profil guerrier)
6	57 500	Gwymfor	6	2	+1	+2	
7	110 000	Budic	7	2	+2	+2	+1 constitution
8	200 000	Niall	8	2	+2	+2	
9	375 000	Trevor	9	3	+2	+3	Surpris 1f/6
10	750 000	Auroc	+3	3	+3	+3	
11	1 125 000	Lorccan	+3	7/2	+3	+3	Peut diriger un clan (max 50 personnes)
12	1 500 000	Perann	+3	7/2	+3	+3	Divise ses attaques en mêlée
13	1 875 000	Frigan	+3	4	+3	+4	
14	2 250 000	Maelock	+3	4	+3	+4	+1 constitution, Peut diriger une tribu
15	2 625 000	Conan	+3	5	+4	+4	
16	3 000 000	Rhenos	+3	5	+4	+5	Peut diriger un peuple

Table de tirage des interdits :

Tirer un D10 pour déterminer l'interdit.

1	Ne jamais tuer une créature volante
2	Ne jamais dormir dans une demeure dont la lumière est visible la nuit
3	Ne doit jamais voler ou y assister.
4	Ne jamais apaiser une querelle entre deux personnes
5	Ne jamais dépouiller un corps ou y assister.
6	Ne jamais refuser un repas offert
7	Ne pas tuer plus d'un membre d'une famille
8	Ne jamais posséder plus de 5 objets magiques
9	Ne jamais accepter un duel ou rétorquer
10	Ne jamais tuer de femme ou en séduire

Table des sorts de Druides :

Les guerriers Celtes ayant une sagesse supérieure à 16 ont droit à des Sorts de druide.

Niv	Sorts de Druides		
	Niv 1	Niv 2	Niv 3
1	-	-	-
2	1	-	-
3	2	-	-
4	2	1	-
5	3	1	-
6	3	2	1
7	4	2	1
8	4	2	2
9	4	3	2
10	4	3	3

