

Le Garde du Corps :

Définition :

Certains guerriers fatigués des voyages décident de s'installer définitivement dans une ville et embrassent la carrière de Garde du corps.

D'autres sont alléchés par les fortunes payées par les marchands pour assurer leur sécurité car le métier de garde du corps est nettement plus lucratif que celui de mercenaire et en plus est généralement plus tranquille et moins dangereux.

Bonus aux Caractéristique :

- + 20% aux réflexes
- + 20% en adresse
- + 10% en puissance
- + 10% en rapidité
- + 5% en force des bras
- + 5% en force des jambes
- + 1 en Ca et + 4 en Cd

Droit à deux compétences parmi celles-ci :

Spécialisation arme, [Art défensif \(spc.\)](#), combats sans arme, soins des hommes, équitation, charge percutante, déceler les pièges mécanique et sylvestre, 6ème sens.

C'est également pour cette liste de compétences que le joueur obtient les 30% en plus lors de la création.

Argent :

Salaires réguliers :

- Solde : Niv. écus/jour.
- Prime d'engagement allant de 20 à 50 écus.

Primes Exceptionnelles :

- Par tentative d'assassinat qui échoue : 2 écus.
- Par attaquant tue : 5 écus.
- Par blessure moyenne reçue en défendant l'employeur : 1 écu.
- Par blessure grave reçue en défendant l'employeur : 3 écus.
- Bonus variant entre 0 et 10 écus en fonction des risques pris par le Garde du Corps.

Equipement de base :

Une armure légère, une arme à une main, un bouclier moyen et une bourse de 70 + 1D10 écus.

Exemple : Un gilet comp1 R4, un pantalon cuir cloute R2, une paire de bottes en cuir R2, des vêtements R1 une épée longue et un bouclier moyen avec 86 écus.

Expérience et passage de niveau :

Le Garde du corps entre dans la famille des Guerriers et gagne 3 points par niveau à répartir entre le Ca et le Cd.

Remarques :

Le Garde du corps peut être :

Humain, Demi-Elfe, Demi-Orc, Soranien, Nains(Pour un autre Nain), Demi-Troll ou Honyss.

Cette Classe est essentiellement une classe de PNJ car à moins de travailler pour un autre PJ, Le fait d'être un garde du corps réduit nettement les possibilités de déplacement car un Garde du corps doit rester avec la personne qui l'emploie.

Par contre il est souvent intéressant, pour un PJ, d'avoir un garde du corps. Surtout si sa race et sa classe ne le préparent pas au combat.

Par exemple un mage Quak a tout intérêt à engager un bon garde du corps.

Tout les gardes du corps PNJ possèdent au moins les compétences art défensif et combat sans arme, un garde du corps expérimenté peut posséder cinq ou six compétences de plus.

Une nouvelle compétence exclusive du Garde du corps : L'Art défensif.

C'est une variante de la défense hermétique ce pratiquant avec un bouclier qui permet d'ajouter 7 à son CD et de contre-attaquer un tour sur deux.

A partir du niveau 5, le Garde du Corps peut utiliser une dague de parade à la place du bouclier (C'est moins encombrant).