

Classe de Prestige : Le Chasseur de morts-vivants

Description

Les églises ne sont pas peuplées que de prêtres et d'adeptes. Certains guerriers, manquant de la force intérieure nécessaire pour devenir un paladin, s'engagent dans les églises afin de former un bras puissant contre les forces du mal, et particulièrement les morts-vivants. Les guerriers et les barbares forment le gros des troupes de chasseurs de morts-vivants, bien qu'on puisse rencontrer quelques rôdeurs dont les morts-vivants sont un des ennemis jurés.

Dé de vie : d10

Pré-requis

- Alignement : tous sauf Mauvais
- Bonus de base à l'attaque : +5
- Sagesse : 12
- Formé au maniement de toutes les armes de guerre
- Membre d'une église d'alignement Bon

Compétences de classe

Artisanat (Int), Connaissance (mystères) (Int), Connaissance (religion) (Int), Détection (Sag), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Saut (For)

Points de compétences par niveau : 2 + Int (+1 pour les humains)

Caractéristiques de classe

Armes et armures : Le chasseur de morts vivants ne reçoit aucune formation à l'usage des armes. Il est cependant formé au port de toutes les armures et boucliers, à l'exception du pavois.

Chasseur de morts-vivants (Ext) : Dès le niveau 1, le chasseur de morts-vivants met sa technique de combattant à profit pour améliorer ses chances de vaincre des morts-vivants. Il obtient un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages face aux mort-vivants. Il gagne également un bonus d'esquive de +1 contre ces créatures. Ce bonus d'esquive disparaît lorsque le personnage perd l'usage de son bonus de dextérité à la classe d'armure. Ces bonus passent à +2 au niveau 5 et à +3 au niveau 9.

Foi guérisseuse (Sur) : Une fois le niveau 2 atteint, le chasseur de morts-vivants obtient un plus grand bénéfice des sorts de soins qu'il reçoit des prêtres de la même foi que lui. Lorsqu'il reçoit un sort de soins d'un prêtre coreligionnaire, chaque dé obtient un bonus de +1.

Résistance à l'énergie négative (Ext) : Au niveau 3, le chasseur de morts-vivants obtient un bonus de +2 aux jets de Vigueur afin de résister aux attaques d'énergie négative résultants en niveaux négatifs. Ce bonus est également actif lors du test de Vigueur réalisés après 24 heures visant à vérifier si les niveaux sont effectivement perdus. Au niveau 7, ce bonus passe à +4.

Connaissance des morts-vivants (Ext) : À partir du niveau 4, le chasseur de morts-vivants connaît mieux ses cibles. S'il est confronté à un mort-vivant qu'il peut observer pendant un round entier, il peut réaliser un test de Connaissance (mystères) contre un DD de 15 + le niveau du mort-vivant. En cas de succès, le chasseur devine une attaque spéciale ou une qualité du mort-vivant ciblé. Ce test ne peut être tenté qu'une fois sur chaque mort-vivant par période de 24 heures.

Don supplémentaire (Ext) : Aux niveaux 4 et 8, le chasseur de morts-vivants peut choisir un nouveau don dans la liste des dons bonus des guerriers, à l'exception de *Spécialisation martiale*.

Sens des morts-vivants (Sur) : Au niveau 6, le chasseur de morts-vivants a rencontré tant d'ennemis qu'il sent automatiquement la présence de morts-vivants à moins de 15 mètres de lui. Ce pouvoir surnaturel fonctionne à travers les obstacles à conditions qu'ils ne soient pas trop épais : il est bloqué par 30 cm de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Attaque intangible (Sur) : Lorsqu'il atteint le niveau 8, le chasseur de morts-vivants peut, au prix d'une action simple, frapper les créatures intangibles avec son arme comme s'il s'agissait d'une arme spectrale.

Frappe d'énergie positive (Sur) : Au niveau 10, le chasseur de morts-vivants peut canaliser un peu d'énergie positive dans ses attaques contre les mort-vivants. Pour un nombre d'attaques par jour égal à son modificateur de Sagesse, le chasseur ajoute son niveau dans cette classe de prestige à l'attaque et aux dommages. Utiliser ce pouvoir est une action libre et peut donc être combiné avec l'*attaque intangible*.

Le chasseur de morts-vivants

| Niveau | Attaque | Réflexes | Vigueur | Volonté | Spécial |
|--------|---------|----------|---------|---------|--|
| 1 | +1 | +0 | +2 | +2 | Chasseur de morts-vivants (+1) |
| 2 | +2 | +0 | +3 | +3 | Foi guérisseuse |
| 3 | +3 | +1 | +3 | +3 | Résistance à l'énergie négative (+2) |
| 4 | +4 | +1 | +4 | +4 | Connaissance des morts-vivants, Don supplémentaire |
| 5 | +5 | +1 | +4 | +4 | Chasseur de morts-vivants (+2) |
| 6 | +6/+1 | +2 | +5 | +5 | Sens des morts-vivants |
| 7 | +7/+2 | +2 | +5 | +5 | Résistance à l'énergie négative (+4) |
| 8 | +8/+3 | +2 | +6 | +6 | Attaque intangible, Don supplémentaire |
| 9 | +9/+4 | +3 | +6 | +6 | Chasseur de morts-vivants (+3) |
| 10 | +10/+5 | +3 | +7 | +7 | Frappe d'énergie positive |