

Classe de Prestige : Le pilleur de tombes

Description

Depuis la naissance des civilisations, les morts très riches ou de haut rang ont été inhumés dans des tombeaux remplis de richesse. Et depuis ce temps, certains individus peu scrupuleux ont fait du pillage de ces tombeaux leur spécialité. Les pilleurs de tombe sont capables de se déplacer aisément dans les souterrains, et de faire face aux dangers spécifiques des tombeaux. Les roublards sont les plus enclins à choisir cette voie, mais tous les personnages avides de richesses sont potentiellement des pilleurs de tombes.

Dé de vie : d6

Pré-requis

- Alignement : autre que Loyal
- Don : Réflexes surhumains
- Crochetage : 6 rangs
- Désamorçage/Sabotage : 6 rangs
- Fouille : 6 rangs

Compétences de classe

Connaissance (souterrains), Connaissance (mystères), Connaissance (religion), Crochetage, Déplacement silencieux, Désamorçage/Sabotage, Détection, Discrétion, Equilibre, Escalade, Evasion, Fouille, Maîtrise des cordes, Perception auditive, Saut, Survie.

Points de compétences par niveau : 6 + Int

Caractéristiques de classe

- **Armes et armures** : le pilleur de tombes est formé au maniement des armes courantes et au port des armures légères.
- **Détection des pièges** : Dès le niveau 1, le pilleur de tombes gagne la capacité, identique à celle du Roublard, de pouvoir détecter et désamorcer les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Il gagne en outre un bonus de +2 aux jets de Fouille et de Désamorçage/Sabotage joués pour détecter ou désamorcer un piège.
- **Orientation souterraine** : Habitué à se déplacer dans de larges complexes souterrains dès le premier niveau, le pilleur de tombe peut, lorsqu'il se trouve dans des souterrains, des catacombes ou d'autres complexes enterrés, découvrir la direction du Nord et estimer la profondeur à laquelle il se trouve grâce à un test de Survie contre un DD de 15. Orientation souterraine est une capacité extraordinaire.
- **Sens des pièges** : Au niveau 2, le pilleur de tombes acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de réflexes joués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ce bonus passe à +2 au niveau 4. Les bonus de sens des pièges provenant de plusieurs classes se cumulent entre eux.
- **Combat des morts-vivants** : Au niveau 2, le pilleur de tombes a déjà du combattre de nombreux morts-vivants, que ce soient les propriétaires des tombeaux pillés, ou leurs gardiens non-morts. Grâce à cette expérience, le pilleur de tombe reçoit un bonus d'esquive de +2 à sa CA lorsqu'il combat un mort-vivant. Il perd ce bonus s'il porte une armure intermédiaire ou lourde, et dans les circonstances où il perd son bonus de dextérité à la CA. Il gagne en outre le même bonus de +2 à ses attaques réalisées contre des morts-vivants. Enfin, le pilleur de tombes peut réaliser un test de Connaissances (mystères) contre 20 + le nombre de dés de vie de la cible pour découvrir une attaque spéciale, une résistance ou une vulnérabilité d'un mort-vivant qui se trouve à moins de 9 mètres de lui et avec qui il a une ligne de vue directe.
- **Nyctalopie** : Au niveau 3, à force de passer des journées entières dans les ténèbres des tombeaux, le personnage obtient la capacité de *Vision nocturne*, ce qui lui permet de voir deux fois plus loin qu'un humain dans les mêmes conditions d'éclairage. Si le pilleur de tombes appartient à une race possédant déjà cette capacité, les distances de vision sont doublées.
- **Détection des portes secrètes** : Les chambres mortuaires et autres salles au trésor sont très souvent cachées au regard des visiteurs inopportuns. Au niveau 3, le pilleur de tombe a déjà si souvent tenté de trouver des passages secrets qu'il est capable d'en repérer en passant

à proximité. Tel un elfe, si le pilleur de tombes passe à moins d'un mètre cinquante d'une porte dérobée ou secrète, il a droit à un jet de Fouille pour la repérer. Si le pilleur de tombes est un elfe, sa capacité s'améliore. Il peut maintenant détecter les portes secrètes en passant à trois mètres d'elles.

- **Sens des morts-vivants** : Les tombeaux sont hantés par les morts-vivants. Le pilleur de tombe en a tellement rencontré qu'au niveau 4, 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.

- **Résistance à l'absorption d'énergie** : À force de combattre les morts-vivants, le pilleur de tombe, au niveau 5, devient plus résistant au pouvoir que possèdent certaines de ces créatures d'absorber l'énergie vitale. Le pilleur de tombe obtient un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre l'absorption d'énergie. Ceci est une capacité extraordinaire.

- **Sang-froid** : Le pilleur de tombe, au niveau 5, a tant vu de dangers dans les tombeaux et autres souterrains qu'il peut garder son calme en toutes circonstances. Il a maintenant la possibilité de « faire 10 » à ses jets de Crochetage, Désamorçage/Sabotage, Fouille, Maîtrise des cordes et Survie même en situation de stress.

Le pilleur de tombes

Niveau	Attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Détection des pièges, Orientation souterraine
2	+1	+3	+0	+0	Sens des pièges (+1), Combat des morts-vivants
3	+2	+3	+1	+1	Nyctalopie, Détection des portes secrètes
4	+3	+4	+1	+1	Sens des pièges (+2), Sens des morts-vivants
5	+3	+4	+1	+1	Résistance à l'absorption d'énergie, Sang-froid