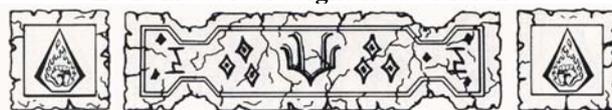


Le Tombeau du Seigneur des Marches



CHASSEUR D'ENNEMIS

Traduit par Noraïn

Le chasseur d'Ennemi n'a qu'un seul but dans la vie : tuer les créatures d'une nature qu'il hait particulièrement. Il est prêt à presque tous les sacrifices pour étancher sa haine, même s'il ne se met pas inconsidérément en danger ou celles d'autrui pour ça, comprenant que c'est un travail qui nécessite parfois de la patience pour « réguler » certaines espèces.

La classe de prestige de chasseur d'ennemi n'est pas particulière à une race ou à un alignement particuliers. Certains sont

humains, d'autres parfois célestes, certains se battent contre les créatures souterraines. Des PNJ chasseurs d'ennemi peuvent être de formidables adversaires des héros.

Un personnage peut prendre cette classe de prestige plusieurs fois, mais chaque pour un type de créature différent, et commence niveau 1 à chaque fois (*Chasseur d'Orc niveau 4 / Chasseur de Troll niveau 1...*).

Pré-requis :

Attaque de base +7,

Pistage,
Arme de Prédilection
Langue de l'ennemi haï,
Ennemi juré

Dé de Vie : D10

Points de Compétences :

4 + Mod d'intelligence

Compétences :

Escalade (For), Intimidation (Cha), Saut (For), Perception Auditive (Sag), Equitation (Dex), Détecter (Sag), Nage (For), Sens de la Nature (Sag)



Progression :

Niveau	Bonus à l'Attaque	Vigueur	Réflexes	Volonté	Spécial
1	+0	+2	+2	+0	Ennemi : rancœur +1D6 de dommage
2	+1	+3	+3	+0	Ennemi : réduction de dommage 3/-
3	+2	+3	+3	+1	Ennemi : rancœur +2D6
4	+3	+4	+4	+1	Ennemi : réduction 5/- & résistance magique
5	+3	+4	+4	+1	Ennemi : rancœur +3D6
6	+4	+5	+5	+2	Ennemi : réduction 7/-
7	+5	+5	+5	+2	Ennemi : rancœur +4D6
8	+6	+6	+6	+2	Ennemi : réduction 9/-
9	+6	+6	+6	+3	Ennemi : rancœur +5D6
10	+7	+7	+7	+3	Attaque mortelle, réduction 11/-

Ennemi : Au 1^{er} niveau, le chasseur d'ennemi choisit un type particulier d'ennemi qu'il a déjà choisi comme ennemi particuliers. Ce choix détermine quel type de chasseur il devient : chasseur d'orcs, chasseur de géant... Ce choix est après irréversible.

Rancœur : Le chasseur peut délivrer une attaque surpuissante à ses ennemis. Une fois par round, pendant son action, il peut désigner un de ses attaquants contre qui ira sa rancœur. Si le jet d'attaque est réussi, les dommages infligés sont augmentés d'1D6 tous les 2 niveaux (non multipliés en cas de critique). Ses dommages améliorés fonctionnent même si la victime est immunisée aux coups critiques.

Réduction : Au niveau 2, le chasseur peut réduire de 3 points les dommages effectués par les attaques de l'ennemi. Cette réduction augmente de 2 tous les 2 niveaux. Les dommages peuvent être réduits à 0, mais pas au-delà. Cette réduction n'est pas cumulable avec d'autres réductions que le personnage pourrait avoir.

Résistance magique : Dès le niveau 4, le chasseur devient résistant aux sorts que ces ennemis pourraient lui lancer, de même que les habilités d'origine magique. Le chasseur bénéficie d'une résistance magique de 15 + niveau de chasseur. Cette résistance n'est pas cumulable avec une autre résistance que le personnage pourrait posséder.

Attaque Mortelle : Au 10^{ème} niveau, le chasseur peut effectuer une attaque mortelle, comme celle de l'assassin décrite dans le manuel du maître, sauf que le chasseur doit effectuer une attaque de mêlée standard et non une attaque sournoise.