

Chasseur de prime D & D (mixe de rodeur et chasseur d'ennemi) - 1/3

Voilà une classe de personnage qui est utile à tout D&D, quelque soit l'alignement. Qui serais assez habile à traquer des bêtes aussi féroces que l'homme ? Je vous propose donc d'incarner un chasseur de prime, quelqu'il soit. Je vous donne donc toutes les caractéristiques pour le jouer.

Chasseur de prime

Il existe plusieurs sortes de chasseur de prime.

Ceux qui chassent pour l'argent sont cupides et avares. Ils ne cherchent qu'une chose, l'argent et le profit qu'ils peuvent obtenir en capturant leur proie, morte ou vive.

Il y a ceux qui le font par plaisir, ils ne cherchent que les sensations fortes, une montée d'adrénaline quand le moment de saisir sa proie se présente.

Ou encore ceux qui le font pour le bien de la société, ceux qui veulent être vu comme des héros : la reconnaissance du peuple.

Il existe aussi ceux qui ne chassent que ce qu'ils ont envie, ce qui leur plaît, il le font non seulement pour eux, mais aussi pour celui ou ceux qui l'ont engagé.

Il peut arriver que des chasseurs de primes se réunissent pour capturer une proie difficile, tel un dragon, ou un voleur expérimenté.

Informations techniques

Caractéristiques. La dextérité est la maîtresse clé du chasseur de prime, ainsi que sont intelligence à trouver divers moyens d'attraper ses proies. Il doit faire preuve d'une grande habileté à maîtriser ce qui se trouve sous la main, et à rester dans l'ombre en attendant que sa proie se manifeste. Dès que celle-ci entre dans le cercle du chasseur, celui-ci ne doit pas se faire voir, ni entendre par sa proie, et attaquer dès qu'il en a l'opportunité.

Alignement : Au choix

Dés de vie : 1d10

Langue : Celle de l'ennemi mortel (s'il en a une).

Spécial : Le personnage doit avoir choisi un ennemi juré.

Compétences de classe

Les compétences du Chasseur de prime sont : Acrobatie (DEX), Artisanat (fabrication de piège) (INT), Bluff (CHA), Connaissance (exploration souterraine) (INT), Connaissance (géographie) (INT), Déguisement (CHA), Déplacement silencieux (DEX), Détection (SAG), Equilibre (DEX), Escalade (FOR), Evasion (DEX), Maîtrise des cordes (DEX), Natation (FOR), Perception Auditive (SAG), Saut (FOR), Survie (SAG),

Points de compétence au niveau 1 : (5 + modificateur d'Int) x 5.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : (5 + modificateur d'Int).

Niveau ; Bonus de base à l'attaque ; Jet de Réflexes ; Jet de Vigueur ; Jet de Volonté Spécial

1 ; +0 ; +2 ; +0 ; +0 ; Pistage, Ennemi mortel, Rancune (+1d6)

2 ; +1 ; +3 ; +0 ; +0 ;

3 ; +2 ; +3 ; +1 ; +1 ; Endurance, Réduction des dégâts de l'ennemi mortel 3/-

4 ; +3 ; +4 ; +1 ; +1 Rancune (+2d6)

5 ; +4 ; +4 ; +1 ; +2 Camouflage

6 ; +5 ; +5 ; +2 ; +2

Chasseur de prime D & D (mixe de rodeur et chasseur d'ennemi) - 2/3

7 ; +6 / +1 ; +5 ; +2 ; +2 Réduction des dégâts de l'ennemi mortel 5/-
 8 ; +6 / +1 ; +6 ; +2 ; +2 Pistage accéléré, Rancune (+3d6)
 9 ; +7 / +2 ; +6 ; +2 ; +3
 10 ; +7 / +2 ; +7 ; +3 ; +3 Résistance à la magie de l'ennemi mortel
 11 ; +8 / +3 ; +7 ; +3 ; +4 Réduction des dégâts de l'ennemi mortel 7/-
 12 ; +8 / +3 ; +7 ; +3 ; +4 Rancune (+4d6)
 13 ; +9 / +4 ; +8 ; +3 ; +4
 14 ; +10 / +5 ; +8 ; +4 ; +4
 15 ; +11 / +6 ; +8 ; +4 ; +4 ; Discrétion total, Attaque mortelle, Réduction des dégâts de l'ennemi mortel 9/-
 16 ; +12 / +7 / +1 ; +9 ; +4 ; +5 ; Rancune (+5d6)
 17 ; +12 / +7 / +1 ; +9 ; +5 ; +5 ;
 18 ; +13 / +8 / +2 ; +9 ; +5 ; +5 ;
 19 ; +14 / +9 / +3 ; +9 ; +5 ; +6 ; Réduction des dégâts de l'ennemi mortel 11/-
 20 ; +15 / +10 / +4 ; +10 ; +6 ; +7 ; Rancune (+6d6)

(désoler pour la présentation mais je n'ai pas trouver le moyen de transposer un tableau pour la présentation, j'espère que vous comprenez quand même comment il fonctionne)

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Chasseur de prime :

Armes et armures : Le chasseur de prime est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre. Il est formé au port des armures légères.

Attaque mortelle (Ext). Au niveau 15, le personnage peut porter une attaque mortelle à son ennemi mortel quand ce dernier est privé de son bonus de Dextérité à la CA (qu'il en ait un ou non). Ce pouvoir est en tout point identique à l'attaque mortelle de l'assassin, à ceci près que le chasseur de prime ne doit pas réussir une attaque sournoise infligeant des dégâts, mais une attaque de corps à corps.

Camouflage. (Ext). Un chasseur de prime de niveau 5 ou plus, peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'abri ou de camouflage.

Discrétion totale (Ext). Un chasseur de prime de niveau 15 ou plus, se trouvant sur un terrain de type naturel, ou non, peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé.

Ennemi mortel. Au niveau 1, le personnage choisit un type de créature parmi ses ennemis jurés sur lequel il reporte toute sa haine. Ce choix irréversible définit quel type de chasseur d'ennemis il est : chasseur d'orques, de géants, etc...

Endurance. Un chasseur de prime niveau 3 reçoit gratuitement de don Endurance en tant que don supplémentaire.

Pistage. Le rodeur reçoit gratuitement le don Pistage en tant que don supplémentaire.

Pistage accéléré (Ext). Un chasseur de prime de niveau 8 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste, sans subir le malus de -5 sur ses tests de Survie. Il ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) sur ses tests de Survie lorsqu'il se déplace au double de sa vitesse en suivant une piste.

Rancune (Sur). Au niveau 1, le personnage peut, une fois par round, asséner un puissant coup à son ennemi mortel. Pour se faire, il doit annoncer laquelle de ses attaques sera une attaque rancunière avant de lancer les dés. Les dégâts supplémentaires de cette attaque se montent à 1d6 points au niveau 1 ; ils augmentent de 1d6 points tous les 4 niveaux. Si le chasseur de prime obtient un coup critique, les dégâts propres à l'attaque rancunière ne sont pas multipliés, mais ils s'appliquent même si l'ennemi mortel est immunisé aux coups

Chasseur de prime D & D (mixe de rodeur et chasseur d'ennemi) - 3/3

critiques.

Le chasseur de prime peut infliger des dégâts temporaires plutôt que des dégâts normaux quand il porte une attaque rancunière à mains nues ou à l'aide d'une matraque. En revanche, il ne peut pas porter des dégâts temporaires avec une arme infligeant des dégâts normaux, même avec le malus de -4 au jet d'attaque.

Résistance à la Magie de l'ennemi mortel (Ext). Au niveau 10, le personnage bénéficie d'une Résistance à la Magie de 15 + niveau de chasseur de prime contre les sorts et pouvoirs magiques de son ennemi mortel qui cherchent à l'affecter directement. Ce pouvoir se cumule avec tout autre sorte de Résistance à la Magie possédée par le chasseur de prime.

Réduction des dégâts de l'ennemi mortel (Ext). Au niveau 3, le personnage acquiert le pouvoir de réduction des dégâts 3/- contre les attaques portées par son ennemi mortel. Ce pouvoir, qui augmente de +2/- tous les 4 niveaux, ne peut jamais réduire les dégâts en dessous de 0 et ne se cumule avec aucune réduction des dégâts.