

CLASSES DE BANDITS

UNE AIDE DE JEU POUR DUNGEONSLAYERS, TRADUITE PAR VIK

Ces classes fonctionnent comme des classes de héros et sont prévues pour les personnages s'étant éloignés du chemin de la vertu. Pillez dans la bonne humeur!

BRIGAND

Les brigands sont des bandits malhonnêtes qui utilisent la ruse pour délester leurs victimes. Tout ce qui ne peut pas être transporté est saccagé ou incendié. Ils sont les chefs idéaux d'une bande de voleurs.

Prérequis

Guerrier de niveau 10+

Aucune appartenance à un service d'ordre

Talents

Blessier 14 (V)

Bloc 10 (V)

Bluff 10 (V)

Boucher 16 (III)

Brisarmure 14 (V)

Corps-à-corps 10 (V)

Coup brutal 10 (V)

Créateur de chaos 14 (III)

Cri de bataille 12 (III)

Discrétion 12 (V)

Équitation 10 (V)

Estimation 10 (V)

Parade 10 (V)

Surprise! 12 (III)

Vigilance 10 (X)

PILLARD

Les pillards sont opportunistes. Ils sont toujours là où il y a quelque chose à prendre et loin si le service d'ordre arrive. Ce sont des personnes aguerries et ils prennent ce qu'ils veulent.

Prérequis

Éclaireur de niveau 10+

Aucune appartenance à un service d'ordre

Talents

Archer monté 10 (III)

Créateur de chaos 14 (III)

Cupide 12 (III)

Discrétion 10 (V)

Échappée 10 (III)

Équitation 10 (V)

Estimation 10 (V)

Rompre le sceau 12 (III)

Salve 14 (V)

Surprise! 12 (III)

Tireur 10 (V)

Tireur d'élite 10 (V)

Vigilance 10 (X)

NOUVEAUX TALENTS

BOUCHER

BRI 16 (III)

Le personnage possédant ce talent ne connaît pas la pitié et exécute ses ennemis avec précision. Lorsque les PV d'un ennemi sont inférieurs aux dégâts supportés, il subit en plus des dégâts indéfendables égaux à la moitié de la force du personnage + 1 par rang de talent. Le personnage peut tuer ainsi instantanément une victime, et tant pis si elle devait être interrogée.

SURPRISE!

BRI 12 (III), PIL 10 (III)

Le personnage connaît les avantages de la surprise et les exploite au maximum. Un personnage avec ce talent reçoit un bonus de +10 en Initiative pour chaque rang de talent pendant 2 rounds, et il bénéficie également d'un bonus de +1 à tous ses tests.

CRÉATEUR DE CHAOS

BRI 14 (III), PIL 14 (III)

Le personnage est capable de démoraliser ses adversaires. Pour chaque rang de talent et une fois par combat, il peut « générer le chaos », en attaquant (par une attaque normale), le leader d'une faction ou d'un groupe adverse. A noter que le leader n'est pas forcément identifié et qu'un test de Perception est potentiellement nécessaire. Tous les membres du groupe doivent réussir un Test de ESP+In-dégâts causés sur le leader. En cas d'échec, ils subissent un malus de -1 à tous leurs tests jusque la fin du combat. Si le chef a été tué par l'attaque, les ennemis fuient paniqués.

CUPIDE

PIL 12 (III)

Au début d'un combat, le personnage peut faire un Test d'Estimation pour chaque adversaire engagé, par une action libre. Pour chaque adversaire, le personnage identifie un objet +1 par rang de talent relatif au combat de mêlée ou à distance « digne d'être pillé ». Le MJ est libre de déterminer quels objets rentrent en ligne de compte, mais tous les objets magiques évidents, ceux faits de matériaux spéciaux ou en or sont concernés également.