

# Combattant des tunnels

Les combattants des tunnels sont des soldats d'élite capable de se mouvoir dans les tunnels et autres boyaux. Ils jouent le rôle de guide, scout et d'espion. Ils peuvent aussi être engagés pour patrouiller dans des mines ou des égouts infestés, si le prix est correct., et aucune petite trouvaille de nombre leurs talents peu communs en particulier convenus à risquer. Leurs vêtements sont portés très serrés afin d'éviter qu'ils ne s'accrochent dans les différentes aspérités des tunnels. . Des garnitures en cuir épaisses sont portées sur les genoux et les coudes comme protection si le combattant rampe. Un casque en cuir épais est souvent porté pour la protection.

Les combattants des tunnels sont connus pour leur courage mais aussi pour leur cruauté car ils n'ont pas les moyens de prendre des prisonniers.

Dé de vie : d6

## **Exigences**

Pour devenir un combattant des tunnels, un personnage doit répondre aux critères suivants.

**Alignement:** tout alignement non-chaotique

**Bonus d'attaque de base :** +3 ou plus haut

**Dons :** Vigilance, Esquive, Course

**Race :** Toute race habituée à vivre sous la terre

**Spécial :**

## **Compétences de classe**

Les compétences de classe du combattants des tunnels (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Equilibre (Dex), Artisanat (Int), Desamorçage/Sabotage (Int), Discretion (Dex), Sens de l'orientation (Sag), Saut (For), Perception auditive (Sag), Déplacement silencieux (Cha), Détection (Sag), Natation (Str), Acrobatie (Dex), Connaissance des souterrains (Int) et Maitrise des cordes (Dex).

Points de compétence à chaque niveau : 6 + modificateur d'intelligence

## **Caractéristiques de la classe**

**Arme et Armure :** Le combattant des tunnels peut utiliser les dagues, les épées courtes ainsi que les armes de jet et les arbalètes. Ils peuvent utiliser des armures légères.

Niveau	Bonus à l'attaque	Jet de vigueur	Jet de réflexes	Jet de volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	Combat en aveugle
2	+1	+0	+3	+0	Embuscade +1D6, Esquive intuitive
3	+2	+1	+3	+1	Connaissance des tunnels
4	+3	+1	+4	+1	Mouvement du serpent
5	+3	+1	+4	+1	Poumons d'acier, Immobilité
6	+4	+2	+5	+2	Combattant des tunnels, Embuscade +2D6
7	+5	+2	+5	+2	Esquive intuitive
8	+6	+2	+6	+2	Contorsion
9	+6	+3	+6	+3	Courage
10	+7	+3	+7	+3	Embuscade +3D6

**Combat en aveugle** : Le combattant des tunnels est habitué à utiliser tous ces sens dans le noir. Il gagne le don combat en aveugle.

**Embuscade** : Au 2<sup>ème</sup> niveau, le combattant des tunnels apprend à être impitoyable en prenant en embuscade ses adversaires. Si le combattant des tunnels peut attaquer un adversaire quand il est incapable de se défendre efficacement, il peut frapper un endroit vital afin d'effectuer des dégâts supplémentaires. Le bonus de Dextérité pour le CA de l'adversaire ne sera pas pris en compte et les dégâts du combattant des tunnels auront +1d6 points de dégâts. Ces dégâts supplémentaires augmentent au 6<sup>ème</sup> et 10<sup>ème</sup> niveau. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés lors d'un coup critique. Pour faire correctement une embuscade, la cible doit être à moins de 10 m de distance.

Un combattant des tunnels ne peut effectuer cette attaque que sur des créatures vivantes qui possèdent des organes vitaux connus. De plus, les créatures immunisées aux coups critiques sont aussi immunisées à cette attaque. Le combattant doit voir clairement sa cible.

**Esquive intuitive** : Au 2<sup>ème</sup> niveau, le combattant des tunnels apprend à réagir aux dangers. Au niv 2, il garde toujours son bonus de Dex pour son CA sauf s'il est immobilisé. Au niv 7, même s'il est attaqué par plusieurs adversaires, on considère que le combattant des tunnels ne combat qu'un seul adversaire (il n'a pas de malus ou les adversaires de bonus).

**Connaissance des tunnels** : Le combattant des tunnels gagne un bonus de +2 pour tous les jets de compétences s'il se trouve dans un espace clos.

**Mouvement du serpent** : Le combattant des tunnels peut se déplacer en rampant ou à quatre pattes à sa vitesse normal de marche.

**Poumons d'acier** : Le combattant des tunnels peut retenir sa respiration pendant 4x CON rounds. De plus, il peut bénéficier d'un bonus de +1 en déplacement silencieux ou en discrétion s'il retient sa respiration.

**Immobilité** : Le combattant des tunnels peut rester immobile pendant un nombre d'heures égal à sa CON. De plus, il peut bénéficier d'un bonus de +2 pour se cacher.

**Combattant des tunnels** : Le combattant des tunnels ne subit pas de malus dû à un espace exigü.

**Contorsion** : Le combattant des tunnels peut déformer son corps en faisant bouger ses ligaments et ses articulations.

**Courage** : Le combattant des tunnels a un bonus de +4 contre les jets de sauvegarde contre la peur, contre la magie.