

Luthienn



Voie du Compagnon Animal

Le rôdeur obtient un loup pour compagnon animal dès qu'il prend au moins un Rang dans cette Voie.

1. Oïorat :

1 pt

Le loup du rôdeur détecte les odeurs des animaux et des créatures là où ils sont passés. Le rôdeur obtient un bonus de +5 aux tests de SAG pour pister et suivre des traces.

2. Surveillance :

1 pt

Le loup est constamment sur ses gardes. Le rôdeur a donc un temps d'avance quand des ennemis essaient de l'attaquer par surprise, il obtient un bonus de +5 aux tests de surprise (SAG) et en Initiative. Lorsqu'il est surpris, il peut faire une attaque simple à distance AVANT que ne débute le premier tour de combat.

3. Combat :

2 pts

Le loup du rôdeur peut désormais se battre comme un véritable personnage. Il attaque en même temps que le rôdeur.

Loup :

INIT 13

DEF 14

PV [niveau x 4]

Attaque au contact = + [Niv du rôdeur]

DM 1d6+1

FOR +1 DEX +1 CON* +1 INT -3 SAG* +2 CHA -2

4. Empathie animale (L) :

2 pts

Le rôdeur peut parler aux animaux. Il peut également communiquer avec son loup par télépathie et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (1 PV du rôdeur pour 1 PV octroyé au loup).

5. Animal fabuleux :

2 pts

Le loup du Rôdeur devient un spécimen particulièrement puissant.

Loup Alpha:

INIT 13

DEF 16

PV [niveau x 4]

Attaque au contact = +[Niv du rôdeur] +2

DM 1d6+3

FOR +3 DEX +1 CON* +3 INT -3 SAG* +2 CHA -2

Voie de la Survie

1. Endurant :

1 pt

Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

2. Nature nourricière :

1 pt

Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir deux personnes (pour une journée) pour chaque rang qu'il possède dans cette voie. En passant 1d6 heure(s) et en réussissant un test de SAG difficulté 10, le rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 1d6 PV par rang. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement. Ces soins peuvent toutefois être répartis sur plusieurs patients : le joueur alloue les d6 correspondant aux plantes médicinales à sa guise.

3. Grand pas :

2 pts

Le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.

4. Increvable (L) :

2 pts

Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au tour suivant.

5. Constitution héroïque :

2 pts

Le rôdeur augmente sa valeur de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de l'Archer

1. Sens affutés :

1 pt

Pour chaque Rang dans cette Voie, le rôdeur gagne un bonus de +2 à tous ses tests de SAG destinés à simuler la perception (vue, ouïe, vigilance, etc.). De plus, il ajoute son Mod. de SAG aux dégâts qu'il inflige à l'arc et à son Initiative.

2. Tir aveugle (L) :

1 pt

Le rôdeur peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas (par exemple invisible ou plongé dans le noir total), mais dont il connaît la direction approximative, comme s'il le voyait, donc sans le malus causé par le fait qu'il ne la voit pas.

3. Tir rapide (L) :

2 pts

Le rôdeur peut faire 2 attaques à distance pendant ce tour.

4. Flèche de mort (L) :

2 pts

Le rôdeur lance deux d20 pour son attaque et conserve le meilleur résultat. Les dégâts de la flèche sont doublés.

5. Dans le mille :

2 pts

Pour une attaque à distance, le rôdeur peut choisir d'utiliser 1d12 en attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque à distance). Si l'attaque est réussie, il ajoute 2d6 aux DM. Cette capacité peut être utilisée avec Tir Rapide ou Flèche de Mort (le bonus de 2d6 aux DM n'est pas doublé) par exemple.

Voie du Traqueur

1. Pas de loup :

1 pt

Quand il essaie de passer inaperçu en forêt, le rôdeur bénéficie d'un bonus de +2 par Rang à son test de DEX.

2. Ennemi juré :

1 pt

Après avoir tué une créature, le rôdeur peut décider que tous ceux de sa race sont devenus des ennemis jurés. Contre ces créatures, il bénéficie d'un bonus égal à son Mod. de SAG pour ses attaques et il inflige +1d6 de DM. Le rôdeur peut changer d'ennemi juré une fois au cours de chaque niveau.

3. Embuscade :

2 pts

En quelques minutes, le rôdeur peut cacher tous ses compagnons dans n'importe quel environnement naturel. Tant qu'ils ne bougent pas, le rôdeur et ses compagnons sont totalement indétectables. S'ils attaquent des adversaires, ces derniers sont automatiquement «Surpris» lors du premier tour du combat.

4. Second ennemi juré :

2 pts

Le rôdeur choisit une nouvelle race ennemie.

Les règles et avantages de la capacité Ennemi Juré s'appliquent à l'identique.

5. Perception héroïque :

2 pts

Le rôdeur augmente sa valeur de SAG de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de l'Escarmouche

1. Chasseur émérite :

1 pt

Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et un bonus de +2 par Rang dans cette Voie pour pister ou retrouver des traces.

2. Traquenard (L) :

1 pt

Le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.

3. Attaque éclair (L) :

2 pts

Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque et aux DM pour cette offensive.

4. Repli (L) :

2 pts

Le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé ou rattrapé.

5. Dextérité héroïque :

2 pts

Le rôdeur augmente sa valeur de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

