

Rôdeur

Alignement : Au choix.

Dés de vie : d8

Points de compétence : 6

Compétences de classe :

Artisanat ,Artisanat, Bluff, Concentration, Connaissances (exploration souterrain), Connaissances (géographie), Connaissances (nature), Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Dressage, Equitation, Escalade, Evasion, Fouille, Maîtrise des cordes, Natation, Perception auditive, Premiers secours, Profession, Renseignement ,Saut, Survie,

Niveau	Attaque	Réflexe	Vigueur	Volonté	Spécial
1	1	2	2	0	Pistage / Ennemi juré / Empathie sauvage
2	2	3	3	0	Style de combat / Maîtrise des poison
3	3	3	3	1	Endurance
4	4	4	4	1	Compagnon Animal / Attaque rapide (1/jour)
5	5	4	4	1	Ennemi juré
6	6	5	5	2	Science du style de combat
7	7	5	5	2	Déplacement facilité
8	8	6	6	2	Pistage accéléré / Attaque rapide (2/jour)
9	9	6	6	3	Esquive totale
10	10	7	7	3	Ennemi juré
11	11	3	7	3	Maîtrise du style de combat
12	12	4	8	4	Attaque rapide (3/jour)
13	13	4	8	4	Camouflage
14	14	4	9	4	
15	15	5	9	5	Ennemi juré
16	16	5	10	5	Attaque rapide (4/jour)
17	17	5	10	5	Discrétion totale
18	18	6	11	6	
19	19	6	11	6	
20	20	6	12	6	Ennemi juré / Attaque rapide (5/jours)

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Rôdeur :

Armes et armures.

Le rôdeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères.

Pistage (Manuel des joueurs)

Le personnage peut suivre la piste de la plupart des créatures sur la quasi-totalité des types de terrain.

Il faut réussir un jet de Sens de la nature pour trouver des traces et les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau jet est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux. La vitesse de déplacement de l'aventurier est réduite de moitié (s'il veut progresser normalement, il effectue ses jets de compétence à -5). Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur.

Sol Très mou: DD 5

Sol Mou: DD 10

Sol Ferme: DD 15

Sol Dur: DD 20

- Sol très mou : toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).
- Sol mou : toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.
- Sol ferme : la plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.
- Sol dur: toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

Conditions en vigueur -> Modificateur au DD

=====

Pour 3 créatures faisant partie du groupe pisté -> -1

Taille des créatures traquées -> *

Infime (I) -> +8

Minuscule (Min) -> +4

Très petite (TP) -> +2

Petite (P) -> +1

Moyenne (M) -> 0

Grande (G) -> -1

Très grande (TG) -> -2

Gigantesque (Gig) -> -4

Colossale (C) -> -8

Par tranche de 24 Meures écoutées depuis que la piste a été laissée -> +1

Par heure de pluie depuis que la piste a été laissée -> +1
 Chute de neige depuis que la piste a été laissée -> +10
 Mauvaise visibilité -> **
 Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune -> +6
 Clair de lune -> +3
 Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.) -> +3
 La cible masque sa piste (ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié) -> +5

* Si le groupe est composé de créatures de tailles diverses, on prend seulement en compte la taille la plus importante.

** Ces facteurs ne s'additionnent pas; seul le plus important est pris en compte.

Si le personnage rate son jet de Sens de la nature, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

Normal : un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Fouille, mais il ne peut les suivre que si elles sont bien visibles (DD inférieur ou égal à 10).

Spécial : les rôdeurs ont Pistage en tant que don supplémentaire. Ce don ne permet pas de trouver la piste d'un individu bénéficiant de passage sans trace.

Ennemi juré +1 (Manuel des joueurs)

Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures de la Table : ennemis jurés du rôdeur. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures.

Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite (c'est-à-dire aux niveaux 10, 15 et 20), le rôdeur peut choisir un nouvel ennemi juré sur la Table : ennemis jurés du rôdeur. De plus, il peut augmenter de +2 le bonus dont il bénéficie contre l'un de ses ennemis jurés (y compris celui qu'il vient de choisir s'il le désire). Par exemple, un rôdeur de niveau 5 a deux ennemis jurés, un contre lequel il a un bonus de +4 sur les tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie et les jets de dégâts d'arme et un autre pour lequel le bonus n'est que de +2. Au niveau 10, le même rôdeur a trois ennemis jurés et il peut augmenter son bonus contre l'un d'eux de +2. Ses bonus seront alors soit de +4, +4 et +2, soit de +6, +2 et +2.

Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé, comme l'indique la table. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux.

Table : ennemis jurés du rôdeur
 (sous-type)

Aberration	Géant
Animal	Humanoïde (aquatique)
Créature artificielle	Humanoïde (elfe)
Créature magique	Humanoïde (gnoll)

Type (sous-type)

Type

Dragon	Humanoïde (gnome)
Élémentaire	Humanoïde (goblinoïde)
Extérieur (Air)	Humanoïde (halfelin)
Extérieur (Bien)	Humanoïde (humain)
Extérieur (Chaos)	Humanoïde (nain)
Extérieur (Eau)	Humanoïde (orque)
Extérieur (Feu)	Humanoïde (reptilien)
Extérieur (Loi)	Humanoïde monstrueux
Extérieur (Mal)	Mort-vivant
Extérieur (natif)	Plante
Extérieur (Terre)	Vase
Fée	Vermine

Empathie sauvage (Manuel des joueurs)

Un druide ou un rôdeur peuvent ajuster leur comportement, langage et expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du personnage + son modificateur de Charisme. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le personnage et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un Basilic ou un Girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

Style de combat (Manuel des joueurs)

Au niveau 2, un rôdeur doit choisir entre le style de combat à deux armes et le style de combat à distance. Ce choix détermine quelques aptitudes de classe, mais ne limite en rien le rôdeur pour le choix de ses dons ou de ses pouvoirs spéciaux.

Si le rôdeur choisit le combat à deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Si le rôdeur choisit le combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Tir rapide, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Endurance (Manuel des joueurs)

Avantage.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les tests de Natation joués pour résister à des dégâts temporaires, les tests de Constitution joués pour continuer à courir, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par une marche forcée, les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par la famine ou la soif, les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que

les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

Normal.

Un personnage ne possédant pas ce don qui dort en armure intermédiaire ou lourde est automatiquement fatigué le lendemain.

Spécial.

Un rôdeur reçoit automatiquement ce don au niveau 3 en tant que don supplémentaire. Il n'a pas à le choisir.

Compagnon Animal (Manuel des joueurs)

Un druide dès le premier niveau ou un rôdeur à partir du niveau 4 peuvent avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, on peut ajouter les animaux suivants à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités.

Le compagnon animal d'un druide de niveau 1 ou d'un rôdeur niv 4 est tout à fait normal pour son espèce, aux exceptions indiquées plus loin. Lorsque le personnage progresse en expérience, la puissance de l'animal augmente elle aussi, selon la table contenu dans l'encart.

Si un personnage décide de se séparer de son compagnon animal, il peut en obtenir un autre en accomplissant un rituel qui nécessite 24 heures de prières ininterrompues. Cette cérémonie peut aussi permettre de remplacer un compagnon animal qui aurait été tué.

Un druide de niveau 4 ou un rôdeur avec un niveau effectif divisé par deux peut choisir un compagnon animal hors norme. Dans ce cas, l'animal augmente en puissance comme si le personnage était d'un niveau de druide moins élevé de la moitié. Il faut retirer le nombre indiqué dans l'en-tête correspondant à l'animal choisi au niveau de druide du personnage pour déterminer la puissance de l'animal. (Si cet ajustement réduit le niveau effectif du druide ou du rôdeur à 0 ou moins, le personnage ne peut posséder un compagnon animal de cette espèce.)

Le compagnon animal du druide

Le compagnon animal d'un druide est initialement un animal ordinaire. Au contact du druide et grâce à des rituels réguliers, il devient plus fort et plus malin qu'un membre moyen de son espèce. Il reste néanmoins intrinsèquement un animal, et son Intelligence n'est pas affectée. Il est lié à son maître et obtient ainsi quelques pouvoirs spéciaux, qui sont décrits ci-dessous.

Niveau de classe

DV sup

Aj. d'armure naturelle.

Aj. de For/Dex

Tours sup.

Spécial

1-2	+0	+0	+0	1	Lien, transfert d'effet magique
3-5	+2	+2	+1	2	Esquive totale
6-8	+4	+4	+2	3	Dévotion

9-11	+6	+6	+3	4	Attaques multiples
12-14	+8	+8	+4	5	
15-17	+10	+10	+5	6	Esquive extraordinaire
18-20	+12	+12	+6	7	

Profil des compagnons animaux.

Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant en faisant les modifications suivantes.

Niveau de classe.

Il s'agit du niveau de druide du personnage. Le niveau de classe du druide se cumule avec le niveau de toutes les classes qui ont droit elle aussi à un compagnon animal (comme le rôdeur) pour déterminer la puissance du compagnon et les animaux hors-normes accessibles au personnage.

DV sup.

L'animal obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegarde. Son bonus de base à l'attaque est moyen (comme un druide), ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est faible. (Voir la Table : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.) Les DV supplémentaires d'un compagnon animal lui donnent aussi des points de compétence et des dons, selon la méthode d'évolution normale des monstres.

Aj. d'armure naturelle.

L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de l'animal.

Aj. de For/Dex.

Cet ajustement s'applique aux valeurs de Force et de Dextérité du compagnon animal.

Tours sup.

Le compagnon animal connaît le nombre indiqué de tours supplémentaires, en plus de ceux que le druide peut lui apprendre par ailleurs (voir la compétence Dressage). Ces tours supplémentaires ne nécessitent ni temps d'apprentissage ni test de Dressage et ils ne comptent pas dans le nombre total de tours qu'un animal peut apprendre. Le druide choisit quels tours sont connus de l'animal et ils ne peuvent plus être changés une fois choisis.

Lien (Ext).

Un druide peut diriger son compagnon animal par une action libre, ou le pousser par une action de mouvement, et ce même s'il ne possède pas un degré de maîtrise en Dressage de 1 ou plus. Le druide bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son compagnon animal.

Transfert d'effet magique (Ext).

Si le druide le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon animal. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. Si le sort a une durée autre

qu'instantanée, il cesse d'affecter le compagnon animal si celui-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le compagnon revient à côté du druide. De plus, le personnage peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du compagnon (animal).

Esquive totale (Ext).

Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Dévotion (Ext).

La dévotion du compagnon animal pour son maître est telle qu'il obtient du bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Attaques multiples (Ext).

Le compagnon animal obtient automatiquement ce don en tant que don supplémentaire, à condition d'avoir au moins trois attaques naturelles et de ne pas déjà le posséder. Si l'animal ne remplit pas la condition des trois attaques naturelles, il obtient à la place de ce don la possibilité de porter une seconde attaque à l'aide de son arme naturelle principale, mais avec un malus de -5.

Esquive extraordinaire (Ext).

Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et la moitié des dégâts dans le cas contraire.

Attaque rapide

Au niveau 4, le rôdeur peut entreprendre une série d'attaques de vive allure sacrifiant sa puissance offensive contre un coup plus précis mais donc moins puissant au corps à corps ou dans un rayon de 9 mètres autour de la cible.

Cet effet annulant toutes les attaques à outrance que le personnage pouvait réaliser dans le tour, il ne peut donc en faire qu'une seule fois par tour.

Celle-ci convertit tous les dégâts infligés par l'arme en $d4$ (magique ou non) pour chaque attaque que le personnage pouvait réaliser, et donne un bonus pour toucher égal au (quart du niveau du rôdeur) + 2.

L'effet des dons du style de combat s'applique, ainsi que tous les autres dons s'appliquant à l'attaque.

Son utilisation augmente tous les 4 niveaux (4, 8, 12, 16, 20).

Science du style de combat (Manuel des joueurs)

Au niveau 6, le rôdeur progresse dans son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Feu nourri, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Déplacement facilité (Manuel des joueurs)

A partir du niveau 2 pour un Druide ou du niveau 7 pour un Rôdeur, le personnage se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Pistage accéléré (Manuel des joueurs)

Un rôdeur 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 lorsqu'il suit une piste.

Esquive totale (Manuel des joueurs)

L'agilité presque surhumaine du personnage (niveau 2 pour un roublard et un moine, 7 pour un rôdeur) lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un personnage portant une armure intermédiaire ou lourde ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Maitrise du style de combat (Manuel des joueurs)

Au niveau 11, le rôdeur maîtrise totalement son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Maîtrise du combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions. S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du tir de précision, même s'il n'en remplit pas les conditions. Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Camouflage (Manuel des joueurs)

Un rôdeur de niveau 13 ou plus peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage, à condition de se trouver sur un terrain de type naturel.

Discrétion totale (Manuel des joueurs)

Un rôdeur de niveau 17 ou plus se trouvant sur un terrain de type naturel peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé.