

Nouvelle discipline : le Traqueur

Informations pour le jeu

Le Traqueur est une sorte de chasseur de prime qui traque d'autre humanoïdes pour de l'argent. La plupart des personnes traquées sont des criminels recherchés par les autorités. Il arrive bien entendu que des particuliers engagent un Traqueur pour leur compte personnel. Chaque Traqueur possède sa propre moralité. Certains n'accepteront de traquer que des mauvaises personnes, d'autres seront sans scrupule du moment que le salaire suit.

Attributs importants : Perception, Constitution

Restrictions raciales : Sylphelins – Obsidiens

Rituel de karma : Le Traqueur doit être seul et avoir avec lui un objet ayant un rapport avec sa première traque. Il est à genoux, assis ou couché, les yeux fermés, en pleine méditation, et tente de faire le vide dans son esprit. Le Traqueur se remémore alors sa première chasse, et élabore alors un nouveau plan qui va le mener jusqu'à la capture de sa proie. Une fois celle-ci attrapée, le rituel se termine.

Compétences d'Art : Cuisine, Fabrication de cage



Aptitudes du Traqueur

(P) Indique un talent de discipline.

Premier cercle

Compétence : le Traqueur acquiert la compétence artisanale *Piégeage**. Cette compétence acquiert automatiquement un rang égal au Cercle du Traqueur.

Talents : *Armes de mêlée* (P), *Armes de tir* (P), *Orientation*, *Pistage* (P), *Rituel de karma*, *Vigilance*

Deuxième cercle

Talents : *Déplacement silencieux*, *Endurance* (8/6), *Survie* (P)

Troisième cercle

Talents : *Détection des pièges*, *Recherche* (P)

Quatrième cercle

Aptitude : En encaissant 1 point de dommage permanent, l'adepte gagne l'aptitude **Perspécacité**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris. Pour 2 points de dommages d'effort, l'adepte gagne un bonus de +2 aux tests de Perception pendant 10 minutes.

Talents : *Sens empathique*, *Tiss. de filament* (*Tissage de Traqueur*) (P)

Cinquième cercle

Karma : L'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Perception.

Talents : *Désamorçage des pièges*, *Rappel des flèches*, *Rituel du maître fantôme* (P) ou *Attaque du cobra* (P)

Sixième cercle

Karma : L'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests restreints de Dextérité.

Talents : *Désarmement* (P), *Œil d'aigle*

Septième cercle

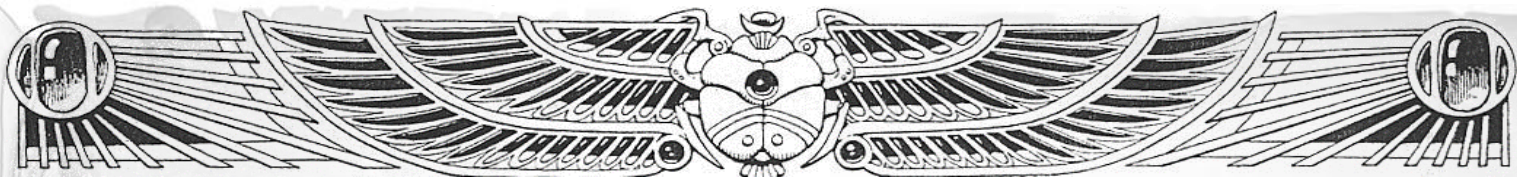
Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Talents : *Coup dévastateur*, *Deuxième attaque*

Huitième cercle

Initiative : L'adepte ajoute +1 à sa Défense magique.





Talents : Deuxième tir, *Esprit guetteur* (P), *Commandement* (P) ou *Guide élémentaire* (P)

Neuvième cercle

Karma : L'adepte peut dépenser 1 point de karma sur les tests de récupération.

Initiative : L'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Talents : Attaque en course, Résistance au poison, Résistance à la douleur

Dixième cercle

Aptitude : En encaissant 2 points de dommages permanents, l'adepte gagne l'aptitude **Pugnacité**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris. Lorsqu'il traque une cible particulière, le Traqueur peut dépenser 3 points de dommages d'effort pour gagner un bonus de +1 à tous ses jets concernant la recherche et la capture de sa proie. Une fois sa traque terminée, les points d'effort sont récupérés.

Talents : Attaque enchaînée, *Caméléon* (P)

Onzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et sociale.

Talents : Reconstitution, *Vision véritable* (P)

Douzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense sociale et magique.

Talents : *Approche surprise* (P), *Attaque surprise* (P)

Treizième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique.

Karma : l'adepte ajoute +25 à son nombre maximum de points de karma.

Talents : *Création de flèches* (P), Deuxième chance, Tramage de Talent

Quatorzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à sa Défense physique et magique.

Initiative : L'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Récupération : L'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour

Talents : Lecture sur les lèvres, *Mort feinte* (P)

Quinzième cercle

Défense : L'adepte ajoute +1 à la Défense physique.

Initiative : L'adepte ajoute +1 à son niveau d'initiative.

Récupération : L'adepte peut effectuer 1 test de récupération supplémentaire par jour.

Talents : *Attaque décisive* (P), Trame d'Attribut, Tir multiple

Demi-magie

Un Traqueur peut effectuer des tests de demi-magie basés sur la Perception pour tout ce qui concerne la traque de sa proie.

* Piégeage (voir section Pièges p.108 GdM)

Cette compétence comprend la fabrication et la pose d'un piège. Le personnage effectue différents tests d'effets pour la création du piège dont les résultats détermineront : l'Initiative du piège (qui sera opposé à l'Initiative des personnages), le niveau de dommages en cas de blessure physique, le Niveau du poison/paralysant/affaiblissant éventuels, la Difficulté de détection du piège et sa Difficulté pour le désamorcer.

Résultat du test d'effet => Initiative	Niveau de dom. phy.	Niveau du poison (voir GdM p.123)	Difficulté de détection	Difficulté de désamorçage
5 - 8	10	8	5	5
9 - 14	15	10	9	6
15 - 20	20	12	15	7
21 - 24	25	14	21	8
25 +	30	16 / Mort	25	9

