



Nouvelle discipline : le Chasseur

Informations pour le jeu

Le Chasseur maîtrise la magie de la nature sous toutes ses formes, animales, végétales et élémentaires. Les Chasseurs commencent généralement leur carrière dans une communauté au cœur des jungles et des forêts de Barsaive. Ceux qui pratiquent cette discipline vivent le plus souvent dans des régions boisées ou proche d'une forêt.

Attributs importants : Dextérité, Perception

Restrictions raciales : aucune

Rituel de karma : Le Chasseur doit être seul, au cœur d'une forêt. Il est assis, les yeux fermés, en pleine méditation, et imagine qu'il suit la piste d'un animal ou d'une autre proie. Le Chasseur visualise alors le parcours emprunté par sa cible, ainsi que les éléments marquants du paysage. Une fois que son imagination l'a mené à sa destination, le rituel se termine.

Compétences d'Art : Gravure runique, Gravure sur bois, Peinture corporelle



Aptitudes du Chasseur

(*P*) Indique un talent de discipline.

Premier cercle

Talents : *Armes de tir* (*P*), *Escalade*, *Esquive*, *Déplacement silencieux* (*P*), *Pistage* (*P*), *Rituel de karma*

Deuxième cercle

Talents : *Arme de mêlée*, *Endurance* (6/5), *Marque mystique* (*P*)

Troisième cercle

Talents : *Détection des pièges*, *Mort feinte* (*P*)

Quatrième cercle

Aptitude : En encaissant 1 point de dommage permanent, l'adepte gagne l'aptitude **Sens améliorés**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris. Pour 2 de points de dommages d'effort, l'adepte peut améliorer un de ses sens naturels. Il gagne un bonus de +2 aux tests de Perception basés sur le sens amélioré pendant 10 minutes.

Talents : *Peau de bois*, *Tissage de filament* (*Tissage de Chasseur*) (*P*)

Cinquième cercle

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

Talents : *Analyse des créatures* (*P*), *Apprivoisement*, *Rituel du maître fantôme* (*P*) ou *Tir infallible* (*P*)

Sixième cercle

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

Talents : *Désamorçage des pièges* (*P*), *Vivacité du tigre*

Septième cercle

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





Talents : Soins du compagnon animal, *Rappel des flèches* (P)

Huitième cercle

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

Talents : Peau tellurique, Commandement ou Esquive des pièges, Langue animale

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 : *Détection du danger* (P), Résistance au poison, *Deuxième tir* (P)

Dixième cercle

Aptitude : En encaissant 2 points de dommages permanents, l'adepte gagne l'aptitude **Perception de la forêt**. Ces dommages ne peuvent jamais être guéris. Pour 5 points de dommages d'effort, l'adepte peut étendre ses perceptions dans une zone circulaire d'un rayon égal à 2 km × niveau de Perception de l'adepte. Il voit ou entend tout dans cette zone, comme s'il y était présent physiquement, à l'aide de tests de Perception normaux. Il faut une bonne heure pour « fouiller » une zone en se servant de cette aptitude. Le Chasseur ne peut pas utiliser cette aptitude s'il n'a pas passé au moins une semaine dans la zone forestière avec laquelle il souhaite communier.

Talents : *Caméléon* (P), Abri végétal

Onzième cercle

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

Talents : Attaque critique, *Tir en aveugle* (P)

Douzième cercle

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

Talents : Sens animal, *Tir rapide* (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 : *Défense améliorée* (P), Création de flèches, 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 : Ricochet, Deuxième chance

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 : *Tir multiple* (P), Trame d'attribut, Arc du vent

Demi-magie

Un Chasseur peut recourir à la demi-magie pour reconnaître les différentes traces ou les comportements inhabituels chez les créatures ou les animaux. Les Chasseurs peuvent aussi utiliser la demi-magie quand ils interagissent avec les animaux en dehors de ce qui est indiqué dans leurs talents, comme pour l'élevage, les premiers secours et l'approche ou la lutte contre les bêtes sauvages.

Ils peuvent aussi effectuer des tests de demi-magie basés sur la Perception (voir **Survie** dans le chapitre

Compétence p.250 du **Recueil du joueur**) et des tests de demi-magie basés sur la Dextérité à la place des tests de Chasse (voir le chapitre **Chasse** dans le chapitre **Compétence** p.242 du **Recueil du joueur**).

