

Livre du Gardien



Dernière mise à jour : 1 Mai 2025



Le Gardien

Introduction

Le gardien est le protecteur des lignes d'assaut ou bien celui d'une personne particulièrement importante. Il encaisse volontairement les coups pour protéger les autres. Planté solidement derrière son bouclier, sa présence seule est suffisante pour inquiéter ses ennemis et pour dissuader toute envie d'essayer une attaque frontale.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 5

Compétences de Base

- Provocation I
- Coup de Bouclier I
- Intimidation I

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Maître du Bouclier

Bonus

- Position Défensive I
- Maîtrise du Bouclier

Ouverture

- Coup de Bouclier IV

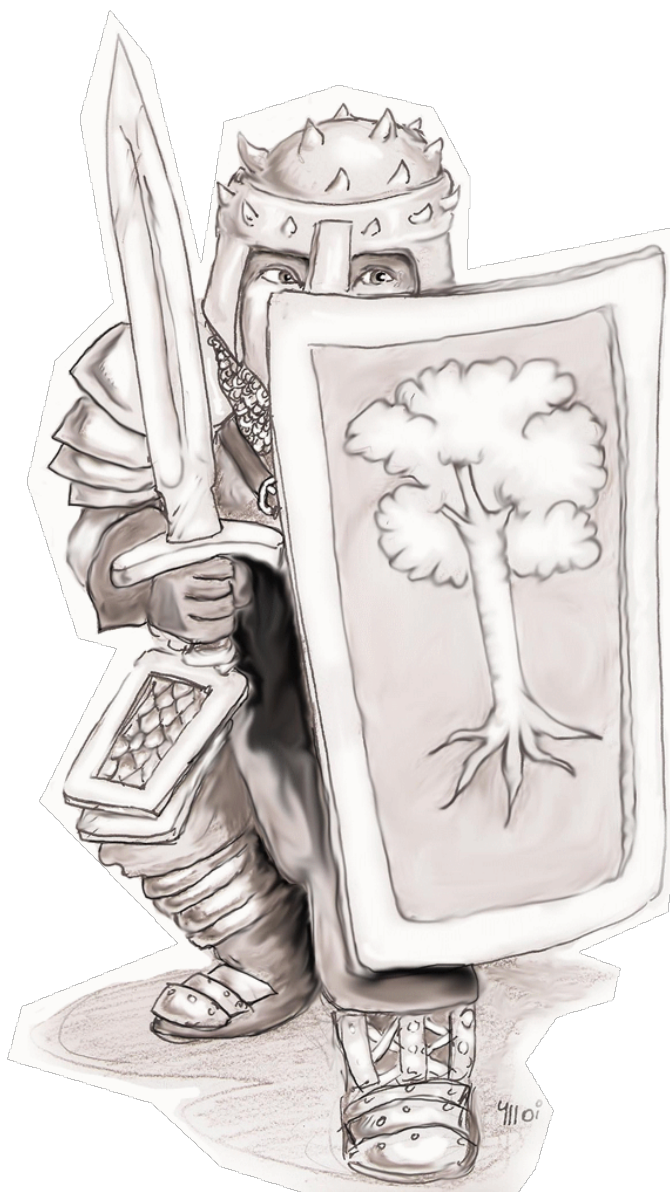
Profil 2 : Défenseur

Bonus

- Provocation II
- Déflexion I

Ouverture

- Défense de la Justice





Coup de Bouclier I, II, III, IV

Coût : (1) (1) (1) (4 Maître du Bouclier)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de tenir son bouclier à deux mains pour donner un coup avec la face de son bouclier à une cible à moins d'un mètre (le coup n'a pas besoin de réellement toucher la cible). Ce coup n'inflige aucun dégât mais cause un effet de *Projection 10 mètres*. Au quatrième niveau, le Maître du Bouclier peut plutôt faire *Tomber au Sol* sa cible. **Le bouclier doit préalablement avoir été approuvé par l'Équipe d'Animation.**

Défense de la Justice

Coût : (5 Défenseur)

Profil : Gardien

Description : Après avoir bloqué 3 attaques ou sorts avec son bouclier (provenant d'un ennemi engagé en combat contre lui), le Défenseur profite d'une ouverture pour causer 2 dégâts supplémentaires sur une attaque d'arme.

Déflexion I, II

Coût : (2) (4)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : En levant son bouclier, le Gardien peut bloquer et annuler tous les dégâts et effets d'un sort à distance (sauf de zone) qui le cible ou qui cible une personne qui est directement derrière son bouclier. Au deuxième niveau, le sort peut être renvoyé sur une cible à une distance maximale de 5 mètres.

Esquive Instinctive

Coût : (3)

Profil : Gardien

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet d'annuler les dégâts et effets d'une attaque d'arme ou d'un toucher, peu importe son point d'origine ou le niveau d'alerte du Gardien.

Maîtrise du Bouclier

Coût : (3)

Profil : Gardien

Description : Un bouclier au choix du Gardien offre 2 points d'armure lorsque porté par celui-ci. Ces points d'armure peuvent être récupérés en réparant le Bouclier.

Percée

Coût : (3)

Profil : Gardien

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de charger rapidement en ligne droite (aucune déviation de direction) aussi longtemps que désiré en tenant un bouclier à deux mains devant soi. Tous ceux à 1 mètre du Gardien subissent une *Projection 10 mètres*.

Position Défensive I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Si le Gardien est penché derrière son bouclier et qu'il n'a pas couru dans les dernières 10 secondes, il peut annuler un effet de « *Brise-Bouclier* » ou un effet de contrôle reçu.

Provocation I, II, III

Coût : (3) (3) (3)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Gardien pointe une cible à 2 mètres de distance. Cette cible subit un effet d'*Enragement* dirigé vers le Gardien pendant 1 minute.

Redoute I, II

Coût : (3) (3)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Gardien se frappe la poitrine, puis prend son bouclier à deux mains. Tant qu'il reste derrière son bouclier et qu'il ne court pas, il est immunisé à tous les dégâts et effets de contrôles. Cependant, il ne peut pas attaquer, ni lancer de sort, ni utiliser d'objets magiques. Dure maximum 1 minute.



Endurance du Combattant

Coût : (3)

Profil : Combattant

Description : Le Combattant obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Expertise Martiale

Coût : (5)

Profil : Combattant

Description : Le Combattant peut causer 1 dégât supplémentaire sur 1 coup. Cet effet peut être réutilisé après un délai de 10 secondes.

Intimidation I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de prendre une position intimidante, pointer une cible à 5 mètres et lui causer un effet de *Peur* pendant 1 minute.

Parade I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet à un personnage qui utilise une arme à une main et qui n'a pas de bouclier d'annuler les dégâts et effets d'une attaque d'arme ou d'un toucher après avoir reçu le coup ou le toucher. Non applicable aux coups venant de votre dos.

Spécialisation d'Armure

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Procure 1 point d'armure supplémentaire à un personnage portant une armure. Le point d'armure est considéré comme faisant partie de l'armure et peut être réparé.

Tactique Militaire

Coût : (5)

Profil : Combattant

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Le combattant donne un discours inspirant de 1 minute, puis une explication en détail de la tactique militaire à employer dans le prochain combat pendant au moins 4 minutes. Toutes les personnes ayant écouté le discours dans sa totalité pourront causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de leur choix dans le prochain combat, tant qu'ils restent à 20 mètres de la personne ayant donné le discours.

Utilisation de Grand Bouclier

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Permet l'utilisation de boucliers ayant un rayon plus grand que 25 pouces (64cm).



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation*, *Pétrification*, *Tomber au Sol*, *Projection*, *Étourdissement*, *Déséquilibre* et *Enchevêtrement*, *Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue ainsi que deux de ses préceptes. Le personnage doit agir en respectant les préceptes de sa divinité, sinon cette compétence peut être perdue.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.

Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

Irodralfar: Dralfars.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.



Investisseur

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de faire construire un village dans la nation que vous désirez. Vous êtes le propriétaire de ce village et pourrez y faire construire des bâtiments en échange de ressource et de cout de maintenance. Vous commencez avec 1 Bâtiment de votre choix. Pour la liste des bâtiments, consultez le document « *Améliorations et Créations* ». Pour le fonctionnement des villages, voir la section « *Villages* » du document « *Règlements* ».

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort aux effets néfastes qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de l'événement (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.

Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.



Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.