

Livre du Rôdeur



Dernière mise à jour : 1 Mai 2025



Le Rôdeur

Introduction

Certains pourraient dire que les rôdeurs sont des lâches qui fuient le combat, en retour, ceux-ci pourraient dire qu'un homme avec une flèche en plein cœur ne peut les insulter de la sorte. Ayant perfectionné l'art des frappes à distance, il est souvent impossible de les rejoindre avant d'être criblé de flèches ou bien de couteaux.

Statistiques (Niveau 1)

Points de vie de base : 4

Compétences de Base

- Caché dans l'Ombre I
- Tir Dissimulé
- Projectile Meurtrier

Profils de Classe (Niveau 5)

Profil 1 : Le Chasseur

Bonus

- Tir d'Avertissement
- Tir Puissant I
- Endurance du Corps

Ouverture

- Projectile Meurtrier IV
- Tir Puissant IV

Profil 2 : L'Éclaireur

Bonus

- Action Libre I
- Esquive I

Ouverture

- Dons Sylvestres





Ambidextrie I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Rôdeur, Guerrier, Barbare

Description : Le personnage peut tenir une arme à deux mains dans une seule main. Au deuxième niveau, le personnage peut tenir une arme à deux mains dans chacune de ses mains.

Dons Sylvestres

Coût : (5 Éclaireur)

Profil : Rôdeur

Utilisation : Un par don

Temps de recharge : 1 heure pour chaque don individuel

Description : L'Éclaireur fait une incantation d'au moins 6 syllabes et 3 mots pour appeler la nature et profiter de son aide. Chaque Don doit recharger individuellement pendant 1 heure avant réutilisation. Tous les dons sont considérés comme des effets de sorts magiques et peuvent être résistés comme des sorts. Voici les 6 dons:

- **Enchevêtrement :** Tous ceux à 3 mètres alentour subissent un *Enchevêtrement* pendant 1 minute.
- **Peau d'Écaille :** Si l'Éclaireur ne porte pas d'armure moyenne ou lourde, il obtient 2 points d'armure pendant 15 minutes ou utilisation.
- **Ami de la Faune :** Au toucher, cause un effet de *Pacification* pour 1 minute sur une cible Demi-Animale ou animale.
- **Fuite Forestière :** L'Éclaireur passe dans l'*Écho* pour 10 secondes avec uniquement le droit de se déplacer pour fuir.
- **Mur Végétal :** L'Éclaireur étend ses bras de chaque côté pour lever un Mur Végétal. Celui-ci est impassable, opaque, et il n'est pas possible de se cibler au travers du mur. Le mur s'étend jusqu'à 3 mètres de chaque côté et dure tant que l'Éclaireur reste sur place avec les bras étendus.
- **Hurllement :** Tous ceux à 5 mètres alentour subissent un effet de *Peur* pendant 1 minute.

Projectile Meurtrier I, II, III, IV

Coût : (2) (2) (2) (5 Chasseur)

Profil : Rôdeur

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet d'infliger 2 dégâts supplémentaires avec une attaque d'arme à distance ou une arme de jet. De plus, la limite de dégât maximum de ce projectile est augmenté de 1. Au quatrième niveau, le Chasseur cause plutôt 4 dégâts supplémentaires, et la limite de dégât maximum est plutôt augmenté de 2.

Tir Dissimulé

Coût : (2)

Profil : Rôdeur

Description : Permet d'infliger 2 dégâts supplémentaires avec une attaque d'arme à distance ou une arme de jet si celle-ci est faite hors-combat.

Tir Puissant I, II, III

Coût : (1) (1) (3 Chasseur)

Profil : Rôdeur

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de tirer une flèche qui cause un effet de *Projection 10 mètres* sur la cible en plus des dégâts infligés par la flèche. Au troisième niveau, le Chasseur peut plutôt faire *Tomber au Sol*.

Tir d'Avertissement

Coût : (1)

Profil : Rôdeur

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Après avoir lancé une flèche ou une arme de jet sur une cible (ou à proximité d'une cible), le rôdeur peut causer un effet de *Peur* de 1 minute à cette cible jusqu'à 20 mètres de distance.



Caché dans l'Ombre I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Furtif

Description : Permet de devenir Invisible dans un endroit ombragé tant que vous restez sur place. Au deuxième niveau, il devient possible de marcher lentement dans l'ombre en restant invisible. Poser quelconque acte brise l'invisibilité. Il ne faut pas avoir subi de dégât dans les dernières 10 secondes pour devenir invisible.

Collecte d'Informations

Coût : (1)

Profil : Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 événement

Description : Le Furtif peut poser une question (hors-jeu) à un Organisateur ou un PNJ pour obtenir des renseignements sur un sujet en particulier.

Connaissances Interdites I, II

Coût : (5) (3 Faussaire)*

Profil : Furtif

Description : Chaque niveau de compétence permet d'étudier un Livre des Secrets pour imiter une autre classe et obtenir des compétences. Les choix de livres sont:

Fondement des Arcanes: Trois niveaux de la compétence *Magie Arcanique* (vous devez sélectionner des écoles favorisées du Mage).

Interaction des Runes: Deux niveaux de la compétence *Magie Runique* (vous devez sélectionner des écoles favorisées du Shaman).

Les Dons des Dieux: *Dévotion du Prêtre* et *Magie Divine* (vous devez sélectionner une école favorisée de votre dieu).

Art de l'Omnichant: Deux niveaux de la compétence *Magie de l'Omnichant*.

Art de l'Offense: *Brise-Bouclier I* et *Coups en Puissance I*.

Art de la Défense: *Provocation* et *Redoute*.

Art de la Colère: *Rage Meurtrière*, *Potentiel de Rage* et *Cri de Guerre*.

Études de la Chimie: *Distillation I* et *Poche d'Ingrédients*.

Études de l'Écriture: *Documents Officiels*, *Récolte de Rumeurs*, et deux niveaux de *Langue Étrangère*.

Études des Métaux: *Réparations* et *Huile Élémentaire*.

Déguisement

Coût : (2)

Profil : Furtif

Description : Vous vous faites passer pour une nouvelle personne aux yeux de tous. Il faut changer son costume pour utiliser cette compétence. La compétence « *Vigilance* » permet de savoir que vous êtes déguisé en vous touchant.

Distraction I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Artisan, Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans une situation hors-combat, le personnage tente de distraire une cible de manière à ce qu'elle regarde dans une autre direction. Si la cible regarde, la distraction réussie et elle subit un effet de *Fascination*, la forçant à regarder dans la direction pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, l'effet peut fonctionner sur toutes les cibles dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance si elles regardent dans la direction.

Fuite I, II

Coût : (2) (1 Maître Voleur)

Profil : Furtif

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Une force mystérieuse permet de passer dans l'*Écho* avec uniquement le droit de se déplacer pour fuir. Le personnage revient dans la dimension d'Ondeval après 10 secondes.

Imposteur

Coût : (1)*

Profil : Furtif

Description : Permet d'obtenir une compétence d'une autre classe, tant qu'elle ne coûte pas plus que 2 points de compétence. Le prix de la compétence volée doit être payé également.



Poudre aux Yeux I, II

Coût : (1) (2 Maître Voleur)

Profil : Furtif

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le personnage fait comme s'il lançait une poignée de poudre en direction d'une cible à 2 mètres. Ceci cause un effet d'*Aveuglement* pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, la compétence affecte tous ceux dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance.



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*.