

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

Le Rodeur

Table des matières



<u>Le rôdeur</u>	2
Descriptif de la classe.....	2
<u>Les compagnons animaux</u>	5
<u>Liste des compagnons animaux</u>	7
Liste des différents compagnons animaux.....	7
Liste des compagnons vermines.....	11
<u>Liste des sorts de rôdeurs</u>	14
Sorts de rôdeur de 1er niveau.....	14
Sorts de rôdeur de 2e niveau.....	15
Sorts de rôdeur de 3e niveau.....	15
Sorts de rôdeur de 4e niveau.....	16
<u>Pièges de rôdeur</u>	17
Les pièges de rôdeur.....	17
<u>Les archétypes de rôdeur</u>	19
Arpenteur des profondeurs.....	19
Changeforme.....	19
Chasseur de trophées.....	20
Éclaireur de l'armée.....	20
Fauconnier.....	20
Gardien.....	21
Guide.....	21
Maître des bêtes.....	22
Rôdeur infiltré.....	22
Rôdeur spirituel.....	23
Rôdeur urbain.....	23
Seigneur des chevaux.....	23
Tirailleur.....	24
Traqueur sauvage.....	25
Trappeur.....	25

Le rôdeur

Pour ceux qui aiment le frisson de la chasse, seules comptent les notions de prédateurs et de proies. Qu'ils soient éclaireurs, pisteurs ou chasseurs de prime, les rôdeurs partagent de nombreuses particularités : une maîtrise inégalée de certaines armes, une grande habileté pour débusquer le gibier, même le plus inaccessible, et un savoir-faire leur permettant de venir à bout d'une grande variété de proies. Ces chasseurs allient savoir, patience et habileté pour traquer les hommes, les bêtes ou encore les animaux. Ils développent un instinct de prédateur, un savoir-faire applicable à de multiples environnements et des capacités martiales toujours plus dangereuses. Certains chassent les créatures qui s'attaquent aux humains et protègent les frontières de la civilisation alors que d'autres se lancent à la poursuite d'un gibier plus rusé, et parfois même de fugitifs appartenant à la même communauté qu'eux.

Rôle. Les rôdeurs sont des guérilleros adroits tant au corps à corps qu'à distance et doués pour les attaques éclair. Leurs capacités leur permettent d'infliger de très importantes blessures à certains types d'ennemis, mais elles restent également utiles dans les autres cas.

Voir aussi les compagnons animaux.

Voir aussi la liste des sorts de rôdeurs.

Voir aussi les pièges de rôdeur.

Voir les archétypes du rôdeur. Arpenteur des profondeurs (UC) / Changeforme (APG) / Chasseur de trophées (UC) / Eclaireur de l'armée (UC) / Fauconnier (UC) / Gardien (UC) / Guide (APG) / Maître des bêtes (APG) / Rôdeur infiltré (APG) / Rôdeur spirituel (APG) / Rôdeur urbain (APG) / Seigneur des chevaux (APG) / Tirailleur (APG) / Traqueur sauvage (UC) / Trappeur (UM)

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1e	2e	3e	4e
1	+1	+2	+2	+0	1er ennemi juré, pistage, empathie sauvage	-	-	-	-
2	+2	+3	+3	+0	don de style de combat	-	-	-	-
3	+3	+3	+3	+1	endurance, 1er environnement de prédilection	-	-	-	-
4	+4	+4	+4	+1	pacte du chasseur	0	-	-	-
5	+5	+4	+4	+1	2e ennemi juré	1	-	-	-
6	+6/+1	+5	+5	+2	don de style de combat	1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+5	+2	déplacement facilité	1	0	-	-
8	+8/+3	+6	+6	+2	pistage accéléré, 2e environnement de prédilection	1	1	-	-
9	+9/+4	+6	+6	+3	esquive totale	2	1	-	-
10	+10/+5	+7	+7	+3	3e ennemi juré, don de style de combat	2	1	0	-
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	proie du chasseur	2	1	1	-
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	camouflage	2	2	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	3e environnement de prédilection	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	don de style de combat	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4e ennemi juré	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	esquive surnaturelle	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	discrétion totale	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	4e environnement de prédilection, don de style de combat	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	proie du maître chasseur	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5e ennemi juré, maître chasseur	4	4	3	3

Descriptif de la classe

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe. Les compétences de classe du rôdeur sont les suivantes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence par niveau. 6 + modificateur d'Intelligence.

Les aptitudes du rôdeur sont décrites ci-dessous.

Armes et armures. Le rôdeur est formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre, ainsi qu'au port des armures légères et intermédiaires et à l'utilisation des boucliers (à l'exception des pavois).

Ennemis jurés (Ext). Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures sur la table des ennemis jurés du rôdeur. Il bénéficie

Choix d'ennemis jurés du rôdeur

Aberration	Extérieur (natif)	Humanoïde (nain)
Animal	Extérieur (Mal)	Humanoïde (géant)
Créature artificielle	Extérieur (Terre)	Humanoïde (orque)
Créature magique	Fée	Humanoïde (gobelinoïde)
Dragon	Humanoïde (aquatique)	Humanoïde (reptilien)
Extérieur (Air)	Humanoïde (elfe)	Humano. (autre ss-type)
Extérieur (Bien)	Humanoïde (gnoll)	Humanoïde monstrueux
Extérieur (Eau)	Humanoïde (gnome)	Mort-vivant
Extérieur (Chaos)	Humanoïde (halfelin)	Plante
Extérieur (Feu)	Humanoïde (humain)	Vermine
Extérieur (Loi)		

d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Connaissances, Perception, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts lorsqu'il utilise une arme contre elles. Enfin, il peut tenter d'utiliser la compétence de Connaissances pour identifier ces créatures et ce, même s'il ne possède aucun rang dans celle-ci.

Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite (aux niveaux 10, 15 et 20), le rôdeur peut choisir un nouvel ennemi juré. En même

temps, 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).

Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemis jurés, il doit aussi sélectionner un sous-type associé, comme l'indique la table (notez que les sous-types d'humanoïdes cités dans la table ne sont que les plus communs, d'autres sous-types, que le rôdeur peut également choisir, sont présentés dans le *Bestiaire Pathfinder*). Si une créature appartient à deux familles d'ennemis jurés, les bonus ne se cumulent pas : le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux.

Pistage (Ext). Le rôdeur ajoute la moitié de son niveau (au minimum +1) aux tests de Survie pour suivre des traces.

Empathie sauvage (Ext). Un rôdeur peut améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie visant à modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du rôdeur + 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 rôdeur et l'animal doivent être à moins de 9 m (6 cases) de distance dans des conditions de visibilité 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.

Un rôdeur peut également utiliser cette aptitude pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2, mais avec un malus de -4 sur son test.

Style de combat (Ext). Au niveau 2, un rôdeur choisit de se spécialiser dans un des deux styles de combat suivants : *combat à deux armes* ou *combat à distance*.

Il peut également choisir de se spécialiser dans un des styles de combat suivants : *arbalète*, *arme à deux mains*, *arme et bouclier*, *arme naturelle* ou *combat monté*.

Cette spécialisation se traduit par des dons supplémentaires gagnés aux niveaux 2, 6, 10, 14 et 18. Le rôdeur choisit ces dons supplémentaires dans la liste appropriée. Il peut sélectionner un don même s'il ne remplit pas les conditions qui lui sont associées.

Si le rôdeur choisit le style de *combat à distance*, il peut choisir un des dons suivants chaque fois qu'il gagne un don de style de combat : Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision et Tir rapide. Au niveau 6, les dons Feu nourri et Science du tir de précision s'ajoutent à la liste. Au niveau 10, les dons Tir en mouvement et Viser juste s'ajoutent à la liste.

Si le rôdeur choisit le style de *combat à deux armes*, il peut choisir un des dons suivants chaque fois qu'il gagne un don de style de combat : Arme en main, Combat à deux armes, Double frappe et Science du coup de bouclier. Au niveau 6, les dons Défense à deux armes et Science du combat à deux armes s'ajoutent à la liste. Au niveau 10, les dons Éventration à deux armes et Combat à deux armes supérieur viennent s'ajouter à la liste.

Si le rôdeur choisit le style de combat *arbalète*, il peut choisir un des dons suivants chaque fois qu'il gagne un don de style de combat : Rechargement rapide, Tir avec concentration, Tir de précision ou Viser. Au niveau 6, les dons Maîtrise des arbalètes et Science du tir de précision s'ajoutent à la liste. Au niveau 10, les dons Tir en mouvement et Viser juste viennent s'ajouter à la liste.

Si le rôdeur choisit le style de combat *arme à deux mains*, il peut choisir un des dons suivants chaque fois qu'il gagne un don de

style de combat : Assaut repoussant, Attaque en puissance, Coups protecteurs ou Enchaînement. Au niveau 6, les dons Concentration malgré la fureur et Succession d'enchaînements s'ajoutent à la liste. Au niveau 10, les dons Carnage effroyable et Science de la destruction viennent s'ajouter à la liste.

Si le rôdeur choisit le style de combat *arme et bouclier*, il peut choisir un des dons suivants chaque fois qu'il gagne un don de style de combat : Art du bouclier, Frappe du bouclier, Combat à deux armes ou Science du coup de bouclier. Au niveau 6, les dons Bouclier salvateur et Maîtrise du bouclier s'ajoutent à la liste. Au niveau 10, les dons Art du bouclier supérieur et Coup de bouclier opportuniste viennent s'ajouter à la liste.

Si le rôdeur choisit le style de combat *arme naturelle*, il peut choisir un des dons suivants chaque fois qu'il gagne un don de style de combat : Arme de prédilection, Arme naturelle supérieure, Aspect bestial ou Griffes coupantes. Au niveau 6, les dons Frappe décisive et Griffes magiques s'ajoutent à la liste. Au niveau 10, les dons Attaques multiples et Science de la frappe décisive viennent s'ajouter à la liste.

Si le rôdeur choisit le style de combat *combat monté*, il peut choisir un des dons suivants chaque fois qu'il gagne un don de style de combat : Astuce d'équitation, Attaque au galop, Combat monté ou Tir monté. Au niveau 6, les dons Bouclier pour la monture et Charge dévastatrice s'ajoutent à la liste. Au niveau 10, les dons Désarçonner et Tirailleur monté viennent s'ajouter à la liste.

Le rôdeur ne bénéficie de ses dons de style de combat que s'il porte une armure légère, une armure intermédiaire ou s'il ne porte aucune armure. Il perd leurs avantages s'il porte une armure lourde. Une fois qu'un rôdeur a opté pour un style de combat, ce choix ne peut plus être modifié.

Endurance. Un rôdeur de niveau 3 reçoit gratuitement le don Endurance en tant que don supplémentaire.

Environnements de prédilection (Ext)

Environnements de prédilection du rôdeur
Aquatique (sur et sous la surface)
Désert (déserts de sable ou étendues désertiques)
Forêt (de conifères ou à feuilles caduques)
Froid (territoires enneigés ou gelés, glaciers et toundra)
Jungle
Marais
Montagnes (y compris les collines)
Plaines
Plans (choisir un plan autre que le plan Matériel)
Sous terre (grottes et complexes souterrains)
Urbain (bâtiments, rues et égouts)

Au niveau 3, un rôdeur choisit un type d'environnement sur la table des environnements de prédilection du rôdeur. Il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'initiative et aux tests de Connaissances (géographie), Discrétion, Perception et Survie lorsqu'il se trouve dans cet environnement. De plus, lorsqu'il voyage dans son environnement de prédilection, le rôdeur ne laisse aucune trace et ne peut être suivi (il peut cependant laisser des traces s'il le désire).

Au niveau 8 et tous les cinq niveaux par la suite, le rôdeur peut choisir un nouvel environnement de prédilection. En même temps, il peut augmenter de +2 le bonus dont il bénéficie dans l'un de ses environnements de prédilection (y compris celui qu'il vient de choisir, s'il le désire).

Si l'endroit où le rôdeur se trouve entre dans plusieurs catégories d'environnements de prédilection, les bonus ne se cumulent pas : le rôdeur ne bénéficie que du bonus le plus élevé.

Pacte du chasseur (Ext). Au niveau 4, un lien se tisse entre le rôdeur et ses compagnons de chasse. Ce lien peut prendre l'une des deux formes suivantes. Une fois qu'une forme a été choisie, cette décision ne peut plus être modifiée.

La première forme est un lien entre le rôdeur et ses compagnons qui lui permet, en utilisant une action de mouvement, de faire bénéficier tous ses alliés distants de 9 m (6 cases) ou moins et qui peuvent le voir ou l'entendre de la moitié de son bonus d'ennemi juré contre une cible unique (appartenant au type adéquat). Ce bonus persiste pendant un nombre de rounds égal au modificateur de Sagesse du rôdeur (au minimum 1 round) et ne se cumule pas avec les bonus d'ennemis jurés que ses alliés pourraient posséder (ils ne bénéficient que du bonus le plus élevé).

Sous sa seconde forme, le pacte permet au le rôdeur de tisser un lien étroit avec un compagnon animal. Un rôdeur qui opte pour cette forme doit choisir un animal dans la liste suivante : blaireau, chameau, cheval (lourd ou léger), chien, loup, oiseau, petit félin, poney, rat sanguinaire ou serpent (vipère ou serpent constricteur). Si la campagne se déroule en grande partie ou entièrement en milieu aquatique, le rôdeur peut également choisir un requin. Cet animal est un compagnon loyal qui accompagne le rôdeur au cours de ses aventures et l'aide au mieux de ses possibilités. Le compagnon animal partage les bonus d'ennemis jurés et d'environnements de prédilection du rôdeur.

Le compagnon suit les mêmes règles que les compagnons animaux des druides (voir la capacité de druide de pacte avec la nature), avec un niveau de druide effectif égal au niveau du rôdeur -3.

Sorts. Dès le niveau 4, un rôdeur peut lancer un petit nombre de sorts divins appartenant à la liste des sorts de rôdeurs. Un rôdeur doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour préparer ou lancer un sort, un rôdeur doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts du rôdeur est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du rôdeur.

Comme les autres lanceurs de sorts, le rôdeur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué dans la Table "Le Rôdeur". En plus de cela, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table "Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus"). Quand la Table "Le Rôdeur" indique que le rôdeur peut lancer 0 sort d'un niveau de sort par jour, il ne dispose, pour ce niveau de sorts, que des sorts en bonus que peut lui accorder une Sagesse élevée.

Chaque jour, le rôdeur doit passer une heure à méditer afin de renouveler son quota journalier de sorts. Le rôdeur peut préparer et lancer n'importe quel sort de la liste des sorts de rôdeurs, pour autant qu'il puisse lancer des sorts de ce niveau. Il doit cependant choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Jusqu'au niveau 3, le rôdeur n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal son niveau de rôdeur -3.

Déplacement facilité (Ext). Un rôdeur de niveau 7 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.

La végétation enchantée de manière à restreindre les mouvements continue toutefois à l'affecter.

Pistage accéléré (Ext). Lorsqu'un rôdeur de niveau 8 suit une piste, il peut se déplacer à vitesse normale sans subir le malus de -

5 sur ses tests de Survie. De plus, il ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) sur ses tests de Survie lorsqu'il suit une piste en se déplaçant au double de sa vitesse.

Esquive totale (Ext). L'agilité phénoménale d'un rôdeur de niveau 9 lui permet d'esquiver les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit un jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts devraient être réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il évite l'attaque et ne subit pas le moindre dégât. Le rôdeur bénéficie de cet avantage uniquement s'il porte une armure légère, intermédiaire ou aucune armure. Un rôdeur sans défense ne bénéficie pas des avantages de l'esquive totale.

Proie du chasseur (Ext). Au niveau 11, un rôdeur peut choisir une cible dans sa ligne de mire et la désigner comme proie en utilisant une action simple. Chaque fois qu'il suit les traces de sa proie, le rôdeur peut faire 10 sur ses tests de Survie tout en se déplaçant à vitesse normale sans pour autant subir de pénalité. De plus, il reçoit un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque contre sa cible et toutes les possibilités de critique sont automatiquement confirmées. Le rôdeur ne peut avoir qu'une seule cible à la fois et celle-ci doit appartenir à une de ses catégories d'ennemis jurés. Il peut mettre fin à cet effet à n'importe quel moment (par action libre) mais il doit alors attendre vingt-quatre heures avant de désigner une nouvelle proie. Si le rôdeur a la preuve que sa cible est morte, ce délai d'attente est réduit à une heure.

Camouflage (Ext). Un rôdeur de niveau 12 ou plus peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage, à condition de se trouver dans un de ses environnements de prédilection.

Esquive surnaturelle (Ext). Au niveau 16, l'esquive totale du rôdeur s'améliore. Quand il est victime d'une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi mais, en plus, il ne subit que la moitié des dégâts en cas d'échec du jet de sauvegarde. Un rôdeur sans défense perd les avantages de l'esquive surnaturelle.

Discrétion totale (Ext). Un rôdeur de niveau 17 ou plus se trouvant dans un de ses environnements de prédilection peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est observé.

Proie du maître chasseur (Ext). Au niveau 19, le rôdeur améliore sa capacité à chasser sa proie. Une action libre lui suffit désormais pour désigner une proie et il peut faire 20 aux tests de Survie pour la pister tout en se déplaçant à sa vitesse normale sans pour autant subir de pénalité. De plus, son bonus d'intuition aux jets d'attaque passe à +4. Si la cible est tuée ou si le rôdeur décide d'en changer, il ne doit plus attendre que dix minutes avant de pouvoir sélectionner une nouvelle cible.

Maître chasseur (Ext). Un rôdeur de niveau 20 devient un maître chasseur. Lorsqu'il suit une piste, il peut toujours se déplacer à sa vitesse normale sans subir de pénalité aux tests de Survie. En utilisant une action simple, il peut porter une attaque unique contre un ennemi juré en utilisant son bonus d'attaque maximal. Si cette attaque touche, elle inflige des dégâts normaux et la cible doit réussir un jet de Vigueur pour éviter de mourir. Le DD de ce jet de sauvegarde est de 10 + la moitié du niveau du rôdeur + le modificateur de Sagesse du rôdeur. Plutôt que de tuer la cible en cas d'échec du jet de sauvegarde, le rôdeur peut choisir de lui infliger autant de points de dégâts non létaux que celle-ci possède de points de vie. Un jet de sauvegarde réussi annule ces dégâts. Le rôdeur peut utiliser cette capacité une fois par jour par catégorie d'ennemis jurés qu'il possède, mais jamais deux fois contre la même créature au cours d'une période de vingt-quatre heures.

Les compagnons animaux

Les capacités des compagnons animaux dépendent du niveau du druide et des traits raciaux de l'animal. Le tableau suivant indique la plupart des caractéristiques de base des compagnons animaux.

Ceux-ci sont considérés comme des créatures de type animal lorsqu'il s'agit de déterminer si un sort les affecte ou non.

Caractéristiques de base des compagnons animaux											
Niveau de classe	DV	BBA	Ref	Vig	Vol	Compétences	Dons	Bonus d'armure naturelle	Bonus de For/Dex	Tours en bonus	Spécial
1	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	lien, transfert de sorts
2	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	-
3	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	esquive totale
4	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	accroissement d'une caractéristique
5	5	+3	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	-
6	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	dévotion
7	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	-
8	7	+5	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	-
9	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	accroissement de caractéristique, attaques multiples
10	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	-
11	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	-
12	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	-
13	11	+8	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	-
14	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	accroissement d'une caractéristique
15	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	esquive extraordinaire
16	13	+9	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	-
17	14	+10	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	-
18	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	-
19	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	-
20	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	accroissement d'une caractéristique

Niveau de classe. Il s'agit du niveau du druide. Pour déterminer les caractéristiques du compagnon, les niveaux de druide se cumulent avec les niveaux de toutes les autres classes octroyant un compagnon animal.

DV. C'est le nombre total de dés de vie à huit faces (d8) que le compagnon animal possède. Son modificateur de Constitution s'applique à chacun de ces dés, conformément à la règle normale.

BBA. C'est le bonus de base à l'attaque du compagnon animal. C'est le même que celui d'un druide de niveau égal au nombre de DV de l'animal. Un BBA élevé ne donne pas d'attaques supplémentaires aux compagnons animaux qui utilisent leurs armes naturelles.

Ref/Vig/Vol. Ce sont les bonus de base des jets de sauvegarde du compagnon animal. Les compagnons animaux possèdent des jets de Réflexes et de Vigueur favorables.

Compétences. Il s'agit du nombre total de points de compétence dont l'animal dispose. Les compagnons animaux peuvent investir des points de compétence dans n'importe quelle compétence citée dans la liste « Compétences des animaux ». Les compagnons animaux possédant une Intelligence égale ou supérieure à 10 gagnent des points de compétence supplémentaires conformément à la règle normale. Ceux dont l'Intelligence est égale ou supérieure à 3 peuvent investir leurs points de compétence dans n'importe quelle compétence. Chaque compétence peut recevoir au maximum un nombre de points égal au nombre de dés de vie du compagnon animal.

Dons. Il s'agit du nombre total de dons que possède le compagnon animal. Ceux-ci devraient être choisis dans la liste « Dons des animaux ». Les compagnons animaux peuvent choisir d'autres dons mais certains ne leur sont d'aucune utilité (comme Maniement d'une arme de guerre, par exemple). Notez que les compagnons

animaux ne peuvent pas choisir un don nécessitant un BBA de +1 avant d'atteindre 3 DV et d'acquérir leur second don.

Bonus d'armure naturelle. Le nombre indiqué dans cette colonne vient augmenter le bonus d'armure naturelle du compagnon animal.

Bonus de For/Dex. Ce modificateur s'ajoute aux valeurs de Force et de Dextérité du compagnon animal.

Tours supplémentaires. La valeur indiquée dans cette colonne est le nombre total de tours supplémentaires que l'animal connaît en plus de ceux qu'un druide pourrait choisir de lui enseigner (voir la compétence Dressage pour plus de détails sur l'apprentissage des tours). Ces tours supplémentaires ne nécessitent aucun entraînement ni tests de Dressage et ne sont pas pris en compte dans la limite au nombre de tours qu'un animal peut connaître. Le druide choisit ces tours supplémentaires mais, une fois ce choix effectué, celui-ci ne peut plus être modifié.

Spécial. Cette colonne reprend les diverses capacités que les compagnons animaux gagnent lorsqu'ils évoluent. Ces capacités sont décrites ci-dessous.

Lien (Ext). Un druide peut donner un ordre ou déplacer son compagnon animal par une action de mouvement et ce, même s'il ne possède aucun degré de maîtrise dans la compétence Dressage. Le druide obtient un bonus de circonstances de +4 à tous les tests d'empathie sauvage et de Dressage relatifs à son compagnon animal.

Transfert de sorts (Ext). Lorsque le druide lance un sort dont la cible est « le joueur de sorts », il peut choisir de cibler son compagnon animal plutôt que lui-même, comme s'il s'agissait d'un sort de contact. Cette aptitude fonctionne même pour les sorts qui ne s'appliquent normalement pas aux créatures de type animal, mais ne peut être utilisée que pour les sorts associés à une classe donnant un compagnon animal. Cette aptitude ne permet pas de trans-

férer d'autres capacités que les sorts, même celles qui fonctionnent comme des sorts.

Esquive totale (Ext). Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Accroissement d'une caractéristique (Ext). Le compagnon animal augmente une de ses caractéristiques d'un point.

Dévotion (Ext). La dévotion du compagnon animal pour son maître est telle qu'il obtient un bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de type enchantement.

Attaques multiples (Ext). Le compagnon animal obtient automatiquement le don Attaques multiples comme 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 une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts dans le cas contraire.

Compétences des animaux. Les compagnons animaux peuvent investir des points de compétences dans les compétences sui-

vantes : Acrobaties* (Dex), Discrétion* (Dex), Escalade* (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation* (For), Perception* (Sag), Survie (Sag) et Vol* (Dex).

Les compétences marquées d'un astérisque (*) sont des compétences de classe pour les compagnons animaux. Les compagnons animaux qui possèdent une valeur d'Intelligence égale ou supérieure à 3 peuvent investir des points de compétence dans n'importe quelle compétence.

Dons des animaux

Les compagnons animaux peuvent choisir des dons parmi les suivants : Arme de prédilection, Arme naturelle supérieure (voir le Bestiaire Pathfinder), Armure naturelle supérieure (voir le Bestiaire Pathfinder), Athlétisme, Attaque éclair, Attaque en finesse, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Course, Discret, Dur à cuire, Endurance, Esquive, Manœuvres agiles, Port des armures intermédiaires, Port des armures légères, Port des armures lourdes, Force intimidante, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science du renversement, Souplesse du serpent, Talent, Vigueur surhumaine, Volonté de fer et Voltigeur.

Les compagnons animaux possédant une Intelligence égale ou supérieure à 3 peuvent choisir n'importe quel don adapté à leurs capacités physiques. Les MJ peuvent compléter cette liste avec des dons provenant d'autres sources.

Liste des compagnons animaux

Les compagnons animaux diffèrent en taille initiale, vitesse, types d'attaque, valeurs de caractéristiques et capacités spéciales.

Sauf mention contraire, les animaux utilisent leur bonus de base à l'attaque pour toutes leurs attaques et ajoutent leur modificateur de Force aux jets de dégâts, à moins qu'il s'agisse de leur unique attaque, auquel cas ils ajoutent 1,5 fois leur modificateur de Force.

Certains animaux possèdent des capacités spéciales comme un odorat développé.

Liste des différents compagnons animaux

Anguille électrique	Félin, grand (lion, tigre)
Auroch ou Bison	Félin, petit (guépard, léopard)
Blaireau ou Glouton	Gorille
Calmar	Grenouille géante
Chameau (Dromadaire)	Hyène
Chauve-souris sanguinaire	Loup
Cheval (Cheval lourd)	Murène géante
Chien	Oiseau (aigle, faucon, hibou)
Chien gobelin	Orque épaulard
Dauphin	Ours
Dinosaure (ankylosaure)	Pieuvre
Dinosaure (brachiosaure)	Poney
Dinosaure (deinonychus, vélociraptor)	Rat sanguinaire
Dinosaure (élasmosaure)	Requin
Dinosaure (ptéranodon)	Rhinocéros
Dinosaure (stégosaure)	Roc
Dinosaure (tricératops)	Sanglier
Dinosaure (tyrannosaure)	Serpent constricteur
Éléphant	Serpent, vipère
	Varan

Anguille électrique

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 1,50 m (1 c), nage 9 m (6 c)

Attaque morsure (1d6)

Caractéristiques For 12, Dex 14, Con 18, Int 1, Sag 10, Cha 6

Particularités amphibie, résistance à l'électricité 5, vision nocturne.

Développement au niveau 4

CA armure naturelle +2

Caractéristiques Dex +2, Con +2

Particularités électricité (1d6), résistance à l'électricité 10.

Auroch ou Bison

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 12 m (8 c)

CA armure naturelle +1

Attaque corne (1d6)

Caractéristiques For 14, Dex 12, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque corne (1d8)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités débandade, piétinement.

Lorsque le druide gagne des niveaux, son compagnon animal progresse également. Au niveau 4 ou au niveau 7, il subit un développement qui vient s'ajouter à l'évolution décrite dans le tableau ci-dessus. Vous pouvez toutefois choisir d'ignorer le développement indiqué et augmenter à la place la Dextérité et la Constitution du compagnon de +2 points.

Le druide peut choisir entre un compagnon animal ou un compagnon vermine

Blaireau ou Glouton

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement 9 m (6 cases), creusement 3 m (2 cases), escalade 3 m (2 cases)

CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4), 2 griffes (1d3)

Caractéristiques For 10, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10

Attaques spéciales rage (comme un barbare, 6 rounds par jour)

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d6), 2 griffes (1d4)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Calmar

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse nage 18 m (12 c), propulsion 72 m (48 c)

CA armure naturelle +1

Attaque tentacules (1d4, étreinte), morsure (1d3)

Caractéristiques For 14, Dex 15, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 2

Particularités nuage d'encre, vision nocturne.

Développement au niveau 4

Caractéristiques For +2, Con +2.

Chameau (Dromadaire)

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille G

Vitesse de déplacement 15 m (10 cases)

CA +1 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4) ou crachat (attaque de contact à distance qui rend la cible fiévreuse pendant 1d4 rounds, portée 3 m (2 cases))

Caractéristiques For 18, Dex 16, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Caractéristiques For +2, Con +2

Chauve-souris sanguinaire

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 6 m (4 c), vol 12 m (8 c) (bonne)

CA armure naturelle +0

Attaque morsure (1d6)

Caractéristiques For 9, Dex 17, Con 9, Int 2, Sag 14, Cha 6

Particularités perception aveugle 12 m (8 c) cases.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque morsure (1d8)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4.

Cheval (Cheval lourd)

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille G

Vitesse de déplacement 15 m (10 cases)

CA +4 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4), 2 sabots* (1d6)

Caractéristiques For 16, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Particularités odorat, vision nocturne.

(* *Il s'agit d'une arme naturelle secondaire, voir attaque secondaire.*)

Développement au niveau 4

Caractéristiques For +2, Con +2

Particularité entraîné au combat

Chien

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement 12 m (8 cases)

CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4)

Caractéristiques For 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d6)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Chien goblin

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 15 m (10 c)

Attaque morsure (1d4)

Caractéristiques For 11, Dex 16, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 8

Particularités réaction allergique, odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 4

Taille M

CA armure naturelle +1

Attaque morsure (1d6)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +4.

Dauphin

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse nage 24 m (16 c)

CA armure naturelle +1

Attaque coup (1d4)

Caractéristiques For 12, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

Particularités retenir son souffle, vision nocturne.

Développement au niveau 4

Caractéristiques For +2, Dex +2, Con +2

Particularités vision aveugle 36 m (24 c).

Dinosaure (ankylosaure)

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c)

CA armure naturelle +9

Attaque queue (1d6)

Caractéristiques For 10, Dex 14, Con 9, Int 2, Sag 12, Cha 8

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +2

Attaque queue (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités étourdissement.

Dinosaure (brachiosaure)

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c)

CA armure naturelle +3

Attaque queue (2d4)

Caractéristiques For 13, Dex 14, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 10

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +2

Attaque queue (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités piétinement (1d8).

Dinosaure (deinonychus, vélociraptor)

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement 18 m (12 cases)

CA +1 d'armure naturelle

Attaque 2 serres (1d6), morsure (1d4)

Caractéristiques For 11, Dex 17, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 14

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 7

Taille M

CA +2 d'armure naturelle

Attaque 2 serres (1d8), morsure (1d6), 2 griffes (1d4)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Attaque spéciale bond

Dinosaure (élasmosaure)

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 6 m (4 c), nage 15 m (10 c)

CA armure naturelle +2

Attaque morsure (1d8)

Caractéristiques For 10, Dex 18, Con 12, Int 2, Sag 13, Cha 9

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 4

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque morsure (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4.

Dinosaure (ptéranodon)

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 3 m (2 c), vol 15 m (10 c) (déplorable)

CA armure naturelle +0

Attaque morsure (1d8)

Caractéristiques For 8, Dex 21, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 12

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +2

Attaque morsure (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4.

Dinosaure (stégosaure)

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c)

CA armure naturelle +6

Attaque queue (2d6)

Caractéristiques For 10, Dex 18, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 10

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque queue (2d8 et croc-en-jambe)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4.

Dinosaure (tricératops)

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c)

CA armure naturelle +6

Attaque corne (1d8)

Caractéristiques For 10, Dex 13, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 7

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque corne (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités charge puissante.

Dinosaure (tyrannosaure)

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c)

CA armure naturelle +4

Attaque morsure (1d8)

Caractéristiques For 14, Dex 16, Con 10, Int 2, Sag 15, Cha 10

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque morsure (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités étreinte, morsure puissante.

Éléphant

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 12 m (8 c)

CA armure naturelle +4

Attaque défenses (1d8), coup (1d6)

Caractéristiques For 14, Dex 14, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 7

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque défenses (2d6), coup (1d8)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités Piétinement (2d6).

Félin, grand (lion, tigre)

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse de déplacement 12 m (8 cases)

CA +1 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d6), 2 griffes (1d4)

Caractéristiques For 13, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 15, Cha 10

Attaque spéciale pattes arrière (1d4)

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 7

Taille G

CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d8), 2 griffes (1d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Attaques spéciales bond, étreinte, pattes arrière (1d6)

Félin, petit (guépard, léopard)

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement 15 m (10 cases)

CA +1 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4 plus Croc-en-jambe (Ext)), 2 griffes (1d2)

Caractéristiques For 12, Dex 21, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d6 plus Croc-en-jambe (Ext)), 2 griffes (1d3)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Particularité sprint

Gorille

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse de déplacement 9 m (6 cases), escalade 9 m (6 cases)

CA +1 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4), 2 griffes (1d4)

Caractéristiques For 13, Dex 17, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 7

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Taille G

CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d6), 2 griffes (1d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Grenouille géante

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c), nage 9 m (6 c)

CA armure naturelle +1

Attaque morsure (1d6)

Caractéristiques For 15, Dex 13, Con 16, Int 1, Sag 9, Cha 6

Particularités attirer, langue, odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 4

Caractéristiques For +1, Dex +2

Particularités engoulement.

Hyène

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 15 m (10 c)

CA armure naturelle +2

Attaque morsure (1d4 et croc-en-jambe)

Caractéristiques For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 6

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d6 et croc-en-jambe)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2.

Loup

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse de déplacement 15 m (10 cases)

CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d6 plus croc-en-jambe)

Caractéristiques For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

Particularité odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d8 plus croc-en-jambe)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Murène géante

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

CA armure naturelle +5

Vitesse nage 9 m (6 c)

Attaque morsure (1d8)

Caractéristiques For 14, Dex 16, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 8

Particularités étroite, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque morsure (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités double morsure.

Oiseau (aigle, faucon, hibou)

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement 3 m (2 cases), vol 24 m (16 cases) (moyenne)

CA +1 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4), 2 serres (1d4)

Caractéristiques For 10, Dex 15, Con 12, Int 2, Sag 14, Cha 6

Particularité vision nocturne

Développement au niveau 4

Caractéristiques For +2, Con +2

Orque épaulard

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse nage 24 m (16 c)

CA armure naturelle +1

Attaque morsure (1d6)

Caractéristiques For 11, Dex 19, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6

Particularités retenir son souffle, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +2

Attaque morsure (1d8)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités vision aveugle 36 m (24 c).

Ours

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement 12 m (8 cases)CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4), 2 griffes (1d3)

Caractéristiques For 15, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d6), 2 griffes (1d4)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Pieuvre

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 6 m (4 c), nage 9 m (6 c), propulsion 30 m (20 c)

CA armure naturelle +1

Attaque morsure (1d3), tentacules (étroite)

Caractéristiques For 12, Dex 17, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 3

Particularités nuage d'encre, vision nocturne.

Évolution au niveau 4

Attaque morsure (1d3 plus poison)

Caractéristiques For +2, Con +2.

Poney

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse de déplacement 12 m (8 cases)CA +2 d'armure naturelle

Attaque 2 sabots (1d3)

Caractéristiques For 13, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Caractéristiques For +2, Con +2

Particularité entraîné au combat

Rat sanguinaire

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 12 m (8 c), escalade 6 m (4 c), nage 6 m (4 c)

Attaque morsure (1d4)

Caractéristiques For 10, Dex 17, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 4

Particularités odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 4. **Attaque** morsure (1d4 plus maladie)

Caractéristiques For +2, Con +2.

Requin

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement nage 18 m (12 cases)

CA +4 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4)

Caractéristiques For 13, Dex 15, Con 15, Int 1, Sag 12, Cha 2

Particularité odorat

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d6)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Particularité perception aveugle, vision nocturne

Rhinocéros

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 12 m (9 c)

CA armure naturelle +4

Attaque corne (1d8)

Caractéristiques For 14, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 5

Particularités odorat.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque corne (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités charge puissante.

Roc

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 6 m (4 c), vol 24 m (16 c) (moyenne)

CA armure naturelle +5

Attaque 2 serres (1d4), morsure (1d6)

Caractéristiques For 12, Dex 19, Con 9, Int 2, Sag 13, Cha 11

Particularités vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque 2 serres (1d6) et étreinte, morsure (1d8)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4.

Sanglier

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement 12 m (8 cases)

CA +6 d'armure naturelle

Attaque défenses (1d6)

Caractéristiques For 13, Dex 12, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 4

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque défenses (1d8)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Attaque spéciale férocité

Liste des compagnons vermines

En plus des choix habituels de compagnons animaux que propose le Manuel des Joueurs, le druide qui ressent une affinité particulière avec les vermines peut en adopter une.

Les compagnons vermines suivent les mêmes règles que les autres compagnons animaux. Leurs DV et leurs pouvoirs évoluent comme indiqué sur la table des Caractéristiques de base des compagnons animaux.

Le druide peut entraîner sa vermine à l'aide de la compétence Dressage comme n'importe quel autre animal et les règles qui suivent s'appliquent au compagnon vermine.

Serpent constricteur

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse de déplacement 6 m (4 cases), escalade 6 m (4 cases), nage 6 m (4 cases)

CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d3)

Caractéristiques For 15, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

Attaque spéciale étreinte

Particularité odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Taille G

CA +1 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Attaque spéciale constriction 1d4

Serpent, vipère

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement 6 m (4 cases), escalade 6 m (4 cases), nage 6 m (4 cases)

CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d3 plus poison)

Caractéristiques For 8, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

Attaque spéciale poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 Con, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

Particularité odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d4 plus poison)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Varan

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 9 m, nage 9 m

CA armure naturelle +1 ;

Attaque morsure (1d6 et étreinte)

Caractéristiques For 13, Dex 17, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 6

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille M

CA armure naturelle +2

Attaque morsure (1d8 et étreinte et poison)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +4.

Dépourvu d'intelligence. Les compagnons vermines n'ont pas de valeur d'Intelligence et possèdent la caractéristique dénuée d'intelligence.

Malgré cela, ils peuvent apprendre un tour et les tours supplémentaires indiqués sur la table des Caractéristiques de base des compagnons animaux. Si le compagnon vermine gagne une amélioration dans une statistique (à 4 DV, 8 DV, etc.) le druide peut l'appliquer à son Intelligence qui passe de - à 1. La vermine perd alors la caractéristique dénuée d'intelligence et peut apprendre 3 tours par point d'Intelligence, plus les tours supplémentaires indiqués sur la table. Les compagnons vermines n'ont pas de point de compétence ni de dons tant qu'ils sont dénués d'intelligence.

Croc-en-jambe. Comme les vermines ont de nombreuses pattes, il est difficile de leur faire un croc-en-jambe, c'est pourquoi elles disposent d'un DMD qui indique leur bonus contre les attaques de croc-en-jambe.

Araignée géante

Source Bestiaire, p.20

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 9 m (6 c) escalade 9 m (6 c)

Attaque morsure (1d4 plus poison)

Attaque spéciale poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 For, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

Particularités perception des vibrations à 9 m (6 c), vision dans le noir

DMD croc-en-jambe +12

Caractéristiques For 6, Dex 17, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2

CA armure naturelle +0

Développement au niveau 4

Taille M

CA armure naturelle +1

Attaque morsure (1d6 plus poison)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Coléoptère géant

Source Bestiaire, p.49

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 6 m (4 c), vol 6 m (4 c) (médiocre)

Attaque morsure (1d6)

Particularité vision dans le noir

DMD croc-en-jambe +8

Caractéristiques For 13, Dex 12, Con 13, Int -, Sag 11, Cha 4

CA armure naturelle +6

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d8)

Attaque spéciale piétinement (1d4)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Crabe géant

Source Bestiaire, p.51

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 9 m (6 c), nage 6 m (4 c)

Attaque 2 pinces (1d3 plus étreinte)

Attaque spéciale constriction (1d3)

Particularités aquatique, dépendant de l'eau (peut survivre hors de l'eau pendant 1 heure par point de Constitution, ensuite, il suffoque, comme s'il se noyait), vision dans le noir

DMD croc-en-jambe +12

Caractéristiques For 13, Dex 14, Con 13, Int -, Sag 11, Cha 4

CA armure naturelle +5

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque 2 pinces (1d4 plus étreinte)

Attaque spéciale constriction (1d4)

Caractéristiques For +2, Dex -2, Con +2

Fourmi géante

Source Bestiaire, p.143

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 9 m (6 c), escalade 6 m (4 c)

Attaque morsure (1d4 plus étreinte)

Particularités odorat, vision nocturne

DMD croc-en-jambe +8

Caractéristiques For 10, Dex 12, Con 15, Int -, Sag 12, Cha 10

CA armure naturelle +2

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque aiguillon (1d4 plus poison), morsure (1d6 plus étreinte)

Attaque spéciale poison (*Fréquence* 1 round (4), *Effet* affaiblissement temporaire 1 For, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Guêpe géante

Source Bestiaire, p.179

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 6 m (4 c), vol 18 m (12 c) (bonne)

Attaque dard (1d6 plus poison)

Attaque spéciale poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 Dex, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

Particularité vision dans le noir

Caractéristiques For 10, Dex 14, Con 11, Int -, Sag 13, Cha 4

CA armure naturelle +2

DMD croc-en-jambe +8

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +2

Attaque dard (1d8 plus poison)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Limace géante

Source Bestiaire, p.198

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 6 m (4 c)

Attaque langue (1d4 plus acide)

Attaque spéciale crachat acide (attaque de contact à distance, 9 m (6 c) de portée, 1d6 points de dégâts d'acide)

Particularités perception des vibrations 9 m (6 c), RD 5/tranchant ou perforant, susceptibilité au sel

Caractéristiques For 13, Dex 8, Con 13, Int -, Sag 10, Cha 1

CA armure naturelle +4

DMD impossible de lui faire un croc-en-jambe

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +2

Attaque langue (1d6 plus 1d2 acide)

Caractéristiques For +2, Dex -2, Con +2

Attaques spéciales crachat acide (attaque de contact à distance, 9 mètres de portée, 1d8 points de dégâts d'acide)

Particularité vision aveugle à 9 m (6 c)

Mante géante

Source Bestiaire, p.207

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c), vol 12 m (8 c) (moyenne)

CA armure naturelle +3

Attaques 2 griffes (1d4 plus étreinte)

Attaques spéciales fente

Caractéristiques For 10, Dex 15, Con 10, Int -, Sag 12, Cha 7

Particularité vision dans le noir

DMD croc-en-jambe +8

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +2

Attaque 2 griffes (1d6)

Attaques spéciales attaque soudaine (attaque à outrance lors du round de surprise), mandibules (1d6 attaque secondaire contre une cible agrippée)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Mille-pattes géant

Source Bestiaire, p.214

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c)

Attaque morsure (1d4 plus poison)

Attaque spéciale poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 Dex, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

Particularité vision dans le noir 18 m (12 c)

Caractéristiques For 8, Dex 17, Con 11, Int -, Sag 10, Cha 2

CA armure naturelle +2

DMD impossible de lui faire un croc-en-jambe

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d6 plus poison)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Sangsue géante

Source Bestiaire, p.254

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse 1,5 m (1 c), nage 6 m (4 c)

CA armure naturelle +0

Attaque morsure (1d4 plus fixation) ;

Caractéristiques For 9, Dex 14, Con 12, Int -, Sag 10, Cha 1

Attaques spéciales absorption de sang (1 For), fixation

Particularité amphibie, odorat, perception aveugle 9 m (6 c), susceptibilité au sel

DMD impossible de lui faire un croc-en-jambe

Développement au niveau 7

Taille M

Attaque morsure (1d6 plus fixation)

Caractéristiques For +2, Dex -2, Con +2 ;

Attaques spéciales absorption de sang (affaiblissement 1 For et 1 Con)

Particularité vision aveugle 9 m (6 c)

Scorpion géant

Source Bestiaire, p.256

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 12 m (8 c)

Attaque aiguillon (1d4 plus poison) et 2 griffes (1d4 plus étreinte)

Attaque spéciale poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 For, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

Particularités perception des vibrations 9 m (6 c), vision dans le noir

Caractéristiques For 11, Dex 12, Con 12, Int -, Sag 10, Cha 2

CA armure naturelle +1

DMD croc-en-jambe +12

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque aiguillon (1d6 plus poison) et 2 griffes (1d6 plus étreinte)

Attaque spéciale poison (fréquence 1 round (6), effet 1d2 affaiblissement temporaire de For, guérison 1 jet de sauvegarde, *DD* basé sur la Con)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularité perception des vibrations 18 m (12 c)

Liste des sorts de rôdeurs

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

Ordre de présentation. Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

Sorts de rôdeur de 1er niveau

- **Abondance de munitions (UC).** Les munitions non magiques se régénèrent à chaque round.
- **Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niveau.
- **Anticipation du danger (AdM).** La cible gagne un bonus à un test d'initiative.
- **Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- **Appel d'un animal (APG).** Fait venir un animal au personnage.
- **Arc de gravité (APG).** Les flèches causent des dégâts comme si elles étaient d'une catégorie de taille supérieure.
- **Arc-bâton (UC).** Un arc court peut servir de gourdin et un arc long de bâton.
- **Arme boomerang (UC).** Donne la propriété boomerang à une arme.
- **Aspect du faucon (APG).** Accorde un bonus aux tests de Perception et aux attaques à distance.
- **Bulle d'air (UC).** Crée une petite poche d'air autour de la tête du personnage ou autour d'un objet.
- **Charge de fourmi (APG).** Triple la capacité de charge d'une créature.
- **Charme-animal.** Un animal devient l'ami du PJ.
- **Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.
- **Connaissances du Borgne (UC).** Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests de Survie et peut suivre une piste alors qu'il se déplace au maximum de sa vitesse.
- **Connaître son ennemi (AdM).** Bonus de +10 à un test de Connaissance des monstres.
- **Convocation d'alliés mineur (AdM).** Convoque 1d3 animaux TP.
- **Convocation d'alliés naturels I.** Appelle une créature lutant pour le PJ.
- **Cor de poursuite (AdM).** Crée trois notes entendues à des kilomètres.

- **Démarche aérienne (APG).** Ignore les malus de mouvement en terrain difficile.
- **Détection de la faune ou de la flore.** Détecte les espèces de plantes et d'animaux.
- **Détection des aberrations (APG).** Révèle la présence des aberrations.
- **Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels et primitifs.
- **Diagnostic (AdM).** Détecte et identifie les maladies.
- **Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds et froids.
- **Grand pas.** Augmente la vitesse de déplacement.
- **Hostilité forcée (UC).** Oblige les adversaires à attaquer le personnage au lieu de ses alliés.
- **Hurllement du chasseur (APG).** Le personnage considère ses adversaires comme des ennemis jurés pendant 1 round/niveau.
- **Infatigable poursuivant (APG).** Le personnage ignore la fatigue quand il court en petites foulées.
- **Invisibilité pour les animaux.** Les animaux ne voient pas un sujet/niveau.
- **Lames de plomb (APG).** Les armes de corps à corps causent des dégâts comme si elles étaient d'une catégorie de taille supérieure.
- **Lanterne dansante (APG).** Anime une lanterne qui suit le personnage.
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Manteau d'ombre (APG).** Réduit les effets de l'exposition au soleil et à la chaleur.
- **Messageur animal.** Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
- **Métal solaire (UC).** L'arme touchée émet une gerbe de flammes.
- **Monture de guerre (AdM).** Un animal devient entraîné au combat.
- **Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
- **Négation de l'arôme (APG).** On ne peut pas traquer le sujet à l'odeur.
- **Ordre libérateur (UC).** La cible fait un test d'Évasion par une action immédiate avec un bonus.
- **Passage sans traces.** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
- **Pistage des traces (APG).** Le personnage peut découvrir l'apparence d'une créature grâce à ses seules empreintes.
- **Planer (APG).** Le personnage ne reçoit pas de dégâts de chute, se déplace à 18 m/round pendant la chute.
- **Ralentissement du poison.** Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- **Résistance aux énergies destructives.** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.
- **Saut.** Confère un bonus aux tests d'Acrobaties.
- **Sens surdéveloppés (APG).** Gagne +2 en Perception et la vision nocturne.
- **Tir longue distance (UC).** Bonus de +3 m au facteur de portée de toutes les armes à distance.

Sorts de rôdeur de 2e niveau

- **Abri de toile** (AdM). Crée un abri confortable en toile d'araignée.
- **Accélération du poison** (APG). Accélère le délai d'action du poison ciblé.
- **Ami de la forêt** (UC). Les plantes forestières se montrent serviables envers le personnage et ses alliés au lieu d'entraver leurs déplacements.
- **Appel des pierres** (APG). 2d6 points de dégâts à toutes les créatures de la zone.
- **Arme boomerang (partagé)** (UC). Comme arme boomerang mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Arme polyvalente** (APG). Arme ignore certaines RD.
- **Armure sans effort** (UC). L'armure du personnage ne réduit plus sa vitesse de déplacement.
- **Aspect animal** (UC). Le personnage bénéficie des avantages d'un animal.
- **Aspect de l'ours** (APG). +2 à la CA et aux jets de manœuvre de combat.
- **Assistant de chargement** (UC). Charge un tir dans une arme, à chaque round.
- **Cacher le camp** (APG). Cache toute trace du camp du personnage.
- **Charge de fourmi (partagé)** (UC). Comme charge de fourmi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Chien de chasse** (APG). Augmente l'odorat et donne au lanceur de sorts le pouvoir spécial odorat.
- **Collet**. Crée un piège magique tout simple.
- **Communication avec les plantes**. Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
- **Convocation d'alliés naturels II**. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Création de carte au trésor** (M) (APG). Crée une carte au trésor à partir du cadavre d'une créature.
- **Croissance d'épines**. 1d4 points de dégâts, ralentissement possible.
- **Démarche du caméléon** (APG). Bonus de +4 aux tests de Discrétion et aux tentatives de dissimulation.
- **Endurance aux énergies destructives (partagé)** (UC). Comme endurance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Endurance de l'ours**. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- **Éruption de flèches** (APG). Crée un double d'une flèche utilisée pour tuer une créature au round précédant.
- **Esprit protecteur** (APG). Protège contre les attaques d'opportunité.
- **Férocité du blaireau** (AdM). Tant que le personnage se concentre, les armes sont acérées.
- **Feu de camp abrité** (APG). Crée un abri autour d'un feu de camp.
- **Grâce féline**. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- **Guide** (APG). Révèle la distance approximative qui sépare le personnage de l'endroit où il a lancé ce sort.
- **Immobilisation d'animal**. Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
- **Mâchoires d'acier** (APG). La créature gagne l'aptitude étreinte avec une attaque naturelle.
- **Mur de vent**. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
- **Œil de faucon** (APG). Crée un détecteur magique loin au-dessus de la cible.

- **Œil du chasseur** (APG). +20 aux tests de Perception pour repérer une cible.
- **Peau d'écorce**. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
- **Perception des indices** (APG). +5 Perception et Psychologie 10 min/niveau.
- **Plaie au visage** (UC). Une arme tranchante inflige des dégâts de saignement à la tête d'un adversaire.
- **Protection contre les énergies destructives**. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- **Repérer les faiblesses** (UC). Le personnage lance deux fois les dés de dégâts des coups critiques et prend le meilleur.
- **Sagesse du hibou**. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
- **Sens aiguisés** (AdM). Bonus aux tests de Perception.
- **Soins légers**. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- **Soldats de la nature** (UC). Les plantes voisines aident le personnage quand il se bat.
- **Tir par ricochet** (UC). L'arme à projectile touchée donne la propriété ricochet à ses munitions.
- **Tout se mange**. Transforme les objets de moins de 2,5 kg en nourriture.
- **Vague** (APG). Une vague augmente la vitesse de la créature.

Sorts de rôdeur de 3e niveau

- **Aspect animal supérieur** (UC). Comme aspect animal mais donne droit à deux avantages animaux.
- **Aspect du cerf** (APG). +2 à la CA contre les attaques d'opportunités et augmentation de vitesse.
- **Balle dédiée** (UC). Les munitions sont plus précises si elles visent un certain type de créature.
- **Bénédiction de la taupe** (AdM). 1 allié/niveau gagne vision dans le noir et +2 Discrétion.
- **Bulle de vie** (APG). Protège les créatures contre l'environnement.
- **Convocation d'alliés naturels III**. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Creusement** (AdM). La cible gagne une vitesse de creusement de 4,50 m.
- **Croissance végétale**. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
- **Démarche aérienne de groupe** (APG). Comme *démarche aérienne* mais sur plusieurs créatures.
- **Élan de rapidité** (UC). La vitesse du personnage augmente. Quand il se déplace, il ignore les attaques d'opportunité et peut traverser l'espace occupé par des créatures plus grandes que lui.
- **Empire végétal**. Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
- **Ennemi du moment** (APG). Le personnage considère la cible comme un ennemi juré du type de son choix.
- **Forme d'arbre**. Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
- **Griffes sanglantes** (APG). Provoque des dégâts de saignements sur les attaques naturelles.
- **Guérison des maladies**. Guérit tous les maux du sujet.
- **Infatigables poursuivants** (APG). Comme *infatigable poursuivant* mais affecte plusieurs créatures.
- **Lien mental avec le compagnon** (UC). Le personnage peut parler avec son compagnon animal et le gère avec une facilité surnaturelle.
- **Manteau de vent** (APG). Crée un écran de vents violents autour du personnage.
- **Marche sur l'onde**. Permet de marcher sur l'eau.

- **Morsure magique suprême.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).
- **Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.
- **Projectile empoisonné (APG).** La flèche ou le carreau empoisonne la cible.
- **Protection contre les énergies destructives (partagé) (UC).** Comme protection contre les énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Puissantes mâchoires (APG).** les attaques naturelles infligent les mêmes dégâts que si elles étaient de deux tailles au-dessus.
- **Rabougrissement des plantes.** Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.
- **Ralentissement du poison (partagé) (UC).** Comme ralentissement du poison mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Rapetissement d'animal.** Réduit la taille d'un animal consentant.
- **Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
- **Résistance aux énergies destructives (partagé) (UC).** Comme résistance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- **Vision dans le noir.** Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.
- **Vents capricieux (AdM).** Mur de vent qui bloque des attaques particulières.

Sorts de rôdeur de 4e niveau

- **Antidétection (M).** Protège contre la scrutation et les divinations.
- **Aspect du loup (APG).** +4 For et Dex, +2 bonus aux attaques de croc-en-jambe.

- **Balle dédiée supérieure (UC).** Comme balle dédiée mais inflige 2 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts.
- **Bénédictio de la salamandre (APG).** La cible gagne guérison accélérée 2, résistance au feu 10 et +2 au DMD.
- **Bosquet reposant (APG).** Crée des arbres et une petite source.
- **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).
- **Convocation d'alliés naturels IV.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Croissance animale.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.
- **Esprit de l'arc (APG).** Convoque un esprit invisible qui tire des flèches à la place du personnage par une action rapide.
- **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- **Marche dans les airs (partagé) (UC).** Comme marche dans les airs mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Pacte avec la terre (UC).** Le personnage considère l'endroit où il se trouve comme un environnement de prédilection pour la durée du sort.
- **Rappel de compagnon animal (AdM).** Comme rappel à la vie mais pour un compagnon animal.
- **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- **Trouver la proie (UC).** Le personnage sent si une créature donnée se trouve dans un rayon de 30 km.
- **Vision dans le noir (partagé) (UC).** Comme vision dans le noir mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Vision dans le noir supérieure (AdM).** Vision à 36 mètres dans les ténèbres absolues.
- **Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

Pièges de rôdeur

Les rôdeurs sont les maîtres des terres frontalières, de fidèles gardiens polyvalents qui protègent le domaine qu'ils se sont choisis. Les druides cherchent le réconfort dans la nature mais les rôdeurs se situent sur la ligne floue entre la société civilisée et les étendues sauvages. Ils apprennent de leur environnement favori et s'endurcissent pour devenir de grands prédateurs, qu'ils soient éclaireurs, pisteurs, chasseurs de primes ou autres. La plupart des gens les considèrent comme des combattants physiques mais ils possèdent également de nombreuses aptitudes magiques. La partie qui suit présente les pièges de rôdeur (de simples pièges improvisés auxquels le rôdeur incorpore parfois une part de sa magie) et un nouvel archétype de rôdeur, le trappeur, un expert des pièges de toutes sortes.

Les pièges de rôdeur.

Les rôdeurs possèdent une habileté légendaire pour traquer et capturer leurs proies. Certains sont capables de fabriquer des pièges élaborés à l'aide de débris, de lianes et d'une once de magie spécialisée. Les personnages peuvent apprendre à utiliser ces pièges à l'aide du don Apprendre un piège de rôdeur ou en choisissant l'archétype de trappeur.

Pour poser un piège, il faut dépenser une action complexe qui provoque des attaques d'opportunité. Le piège occupe une case de 1,50 mètre (1 c) de côté. Il est impossible de le placer dans une case déjà occupé par un piège de rôdeur ou un piège magique comme un *glyphe de garde*. Le rôdeur a seulement besoin de matériaux de base pour créer le piège, comme un bout de tissu, un peu de métal (une dague, une pointe de fer ou quelques clous), 30 centimètres de corde ou de liane, etc. Le DD des tests de Perception pour remarquer le piège, des tests de Sabotage pour le désarmer et des jets de sauvegarde pour l'éviter est toujours égal à 10 + 1/2 niveau du personnage + bonus de Sagesse. Tous les pièges de rôdeur sont de type *Déclencheur* emplacement et *Remise en place* aucune.

Les pièges de rôdeur sont extraordinaires ou surnaturels : les extraordinaires sont de Type mécanique et les surnaturels de Type magique. Certains sont notés comme extraordinaires ou magiques (surnaturels), quand le rôdeur les apprend, il peut les utiliser d'une manière ou de l'autre.

- Un piège extraordinaire a un malus de -2 au DD. Il dure 1 jour par niveau de rôdeur ou jusqu'à ce qu'on le déclenche, selon ce qui se produit en premier.
- Un piège magique ne dure que 1 heure par niveau ou jusqu'à ce qu'on le déclenche, selon ce qui se produit en premier.

Le DD du piège diminue de 1 pour chaque jour passé après sa pose (ou chaque heure dans le cas des pièges magiques).

Les pièges marqués d'un astérisque (*) s'ajoutent ou viennent modifier les effets d'un autre piège. Le rôdeur peut ajouter ce type de piège à n'importe quel piège de rôdeur standard (ce qui lui coûte 1 utilisation de son pouvoir de piège de plus).

Collet (Ext ou Sur)

- **Effet.** Ce piège se resserre autour d'un membre ou d'une autre partie du corps de la créature qui l'a déclenché (jet de Réflexes pour éviter). La créature ne peut plus s'éloigner du piège, à moins que le rôdeur n'ait inclus une « laisse » lors de la construction du piège, ce qui permet à la créature de se déplacer dans la limite autorisée par ce lien. La créature piégée peut s'enfuir avec un test d'Évasion (DD égal au DD du piège) par une action complexe. Le piège et sa laisse ont un nombre de points de vie égal à 1/2 niveau

du rôdeur. La victime peut les briser avec un test de Force DD 25 par une action complexe. Le piège peut retenir une créature de taille M au maximum. Chaque utilisation quotidienne supplémentaire du pouvoir de piège du rôdeur permet d'augmenter la taille maximale de la créature que le piège peut retenir. Si le rôdeur le souhaite et qu'il y a un objet ou une structure de haute taille non loin, il peut concevoir le piège de manière à hisser la créature.

Piège à alarme* (Ext ou Sur)

- **Effet.** Quand quelqu'un déclenche le piège, il émet un puissant bruit momentané équivalent à une version audible du sort *alarme*.

Piège brûlant* (Ext ou Sur)

- **Effet.** Un rôdeur peut ajouter ce piège sur un piège de feu uniquement. Si la créature qui le déclenche rate un jet de Réflexes, elle prend feu et reçoit 1d6 points de dégâts de feu au début de son tour pendant 1d4 rounds. La créature en flammes peut tenter un nouveau jet de sauvegarde par une action complexe. Si elle se laisse tomber par terre et se roule au sol, elle gagne un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

Piège empoisonné (Ext ou Sur)

- **Effet.** Ce piège empoisonne la créature qui le déclenche. Si c'est un piège surnaturel, le poison inflige 1d2 points d'affaiblissement de Constitution par round pendant 6 rounds. Si c'est un piège extraordinaire, le rôdeur doit fournir une dose de poison qui s'applique par contact, inhalation ou blessure quand il installe le piège. Ce dernier utilise les effets et le DD du poison.

Piège explosif* (Ext ou Sur)

- **Effet.** Un rôdeur peut ajouter ce piège sur un piège de feu uniquement. Le piège explose en une gerbe de feu qui remplit les cases adjacentes et inflige un nombre de points de dégâts égal à 1d6 + 1/2 niveau du rôdeur (jet de Réflexes pour annuler). Si le piège est extraordinaire, le rôdeur doit utiliser un matériau explosif, comme du feu grégeois, quand il installe le piège.

Piège de feu (Ext ou Sur)

- **Effet.** Le piège explose dans une gerbe de flammes qui infligent un nombre de points de dégâts de feu égal à 1d6 + 1/2 niveau du rôdeur à la créature qui le déclenche (jet de Réflexes pour annuler). Si le piège est extraordinaire, le rôdeur doit utiliser un matériau explosif, comme du feu grégeois, quand il installe le piège.

Piège givrant

- **Effet.** Le piège crée une explosion de glace qui inflige des dégâts à la créature qui le déclenche et l'immobilise. Elle reçoit 1d3 points de dégâts de froid + 1/4 du niveau du rôdeur, elle est enchevêtrée et clouée au sol, comme avec une sacoche immobilisante. Un jet de Réflexes permet de réduire ces dégâts de moitié et empêche la glace d'immobiliser la créature. La glace mesure 3 centimètres d'épaisseur par tranche de 2 DV du rôdeur (3 centimètres au minimum). Elle a une solidité de 0 et 3 points de vie par tranche de 3 centimètres d'épaisseur. Elle met 2d4 rounds pour fondre.

Piège à marquage* (Ext ou Sur)

- **Effet.** Si la créature qui déclenche le piège rate son jet de sauvegarde contre celui-ci, elle est marquée par une teinture et/ou une odeur choisie(s) par le rôdeur. Une marque olfactive réduit le DD d'un test de Pistage à l'odeur de 4. On peut se débarrasser de cette marque en se lavant et en se frottant vigoureusement, sinon, elle disparaît d'elle-même au fil des jours.

Piège de neige (Ext ou Sur)

- **Effet.** Ce piège explose en un rayonnement de 6 mètres (4 c) qui envoie de la neige partout comme une *tempête de neige*. La chute de neige dure un round mais le sol reste gelé pendant 1 round par niveau de rôdeur.

Piège à nuée (Ext ou Sur)

- **Effet.** Ce piège relâche une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées qui attaque toutes les créatures de la zone. La nuée reste dans la zone pendant 1 round par niveau avant de se disperser. Si le piège est extraordinaire, le rôdeur doit fournir les créatures qui forment la nuée (en les mettant dans une petite boîte, une cage ou une caisse). Ces créatures risquent de mourir de faim avant que le piège ne se déclenche (un piège extraordinaire dure 1 jour par niveau).

Les archétypes de rôdeur

Arpenteur des profondeurs

Certains rôdeurs consacrent leur vie à la forêt et deviennent des chasseurs, des protecteurs et des guides dans ces divers types de terrain. L'arpenteur des profondeurs, lui, est un spécialiste des entrailles de la terre. Il explore les grottes et les cavernes pour devenir un maître des sombres corridors, là où la plupart des habitants de la surface craignent de s'aventurer. Et il est peut-être à l'origine de ces craintes.

Connaissances des profondeurs (Ext). Au niveau 3, l'arpenteur des profondeurs gagne un bonus de +2 aux tests d'initiative, de Connaissances (exploration souterraine), de Perception, de Discrétion et de Survie tant qu'il se trouve sous terre (dans une grotte ou un donjon). Par la suite, tous les 5 niveaux, ce bonus augmente de +3 (pour un maximum de +11 au niveau 18). Ce pouvoir remplace environnement de prédilection.

Sauterelle des rochers (Ext). Au niveau 7, quand l'arpenteur des profondeurs se déplace sous terre parmi les pierres et les rochers, il choisit d'instinct la surface la plus stable et les meilleures prises. Il gagne un bonus de +5 aux tests d'Acrobaties et d'Escalade quand il traverse un environnement souterrain. De plus, il ignore le terrain rendu difficile par la flore souterraine ou à cause d'un environnement souterrain. Ce pouvoir remplace déplacement facilité.

Camouflage de l'arpenteur des profondeurs (Ext). Au niveau 12, l'arpenteur des profondeurs peut utiliser la Discrétion pour se cacher dans un environnement souterrain, même si l'endroit n'offre ni abri ni camouflage. Ce pouvoir remplace camouflage.

Ne faire qu'un avec la pierre (Ext). Au niveau 17, l'arpenteur des profondeurs peut utiliser Discrétion même quand quelqu'un l'observe, à condition qu'il se trouve sous terre. Ce pouvoir remplace caché en pleine lumière.

Changeforme

La plupart des rôdeurs s'aventurent dans les contrées sauvages mais certains laissent aussi l'aspect sauvage de ces contrées pénétrer en eux. Suite à une malédiction, une maladie, un rituel ancien, une légère influence lycanthropique parmi ses aïeux ou l'influence corruptrice du Chaos, ces rôdeurs laissent libre cours à leur côté sauvage pour se transformer en des créatures primitives et brutales. Les changeformes suscitent souvent l'émerveillement mais aussi la peur.

Don de style de combat (Ext). Au niveau 2, le changeforme doit choisir le style de combat *arme naturelle*.

Talent du changeforme (Sur). Au niveau 3, le changeforme peut prendre l'aspect d'une créature sauvage une fois par jour par une action rapide. Il peut rester dans cette forme pendant un nombre de rounds égal à son niveau de rôdeur + son modificateur de Sagesse. Tant qu'il a l'aspect d'une de ces formes, le rôdeur gagne le sous-type métamorphe. Le changeforme doit choisir l'une des formes suivantes. Une fois ce choix effectué, il ne peut plus être modifié.

- **Forme de l'aigle.** La peau du rôdeur s'étend, son nez devient crochu et ses yeux s'agrandissent. Dans cette forme, le rôdeur gagne un bonus de +10 aux tests de Perception.
- **Forme de l'ours.** Les muscles du rôdeur deviennent plus puissants et plus tendus et son visage se rapproche de celui d'un ours. Dans cette forme, le rôdeur gagne un bonus d'altération de +4 à la Force mais sa vitesse de déplacement de base se réduit à 6 mètres (4 c).

- **Forme de la loutre.** Les mains et les pieds du rôdeur deviennent palmés et son corps se recouvre d'un pelage huileux résistant à l'eau. Dans cette forme, le rôdeur gagne une vitesse de nage de 9 mètres (6 c) et un bonus de +8 aux tests de Natation.

- **Forme du chacal.** Le rôdeur s'amincit et devient hyperactif, avec des mouvements plus nerveux. Dans cette forme, le rôdeur peut utiliser une action de mouvement pour se déplacer de la moitié de sa vitesse de déplacement de base sans provoquer d'attaque d'opportunité.

- **Forme du dragon.** La peau du rôdeur devient rugueuse et se recouvre d'écailles. Dans cette forme, le rôdeur gagne un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA.

- **Forme du félin.** Les muscles du rôdeur deviennent plus souples et mieux définis et sa démarche plus gracieuse et contrôlée. Dans cette forme, le rôdeur voit sa vitesse de déplacement de base augmenter de 3 mètres (2 c) et il gagne un bonus de +4 aux tests d'Acrobaties et d'Escalade.

Au niveau 8 et tous les cinq niveaux par la suite, le rôdeur peut choisir une forme supplémentaire pour son talent de changeforme et il peut utiliser cette capacité une fois de plus chaque jour. Ce n'est pas un effet de métamorphose. Un rôdeur adoptant une des formes autorisées par sa capacité de talent du changeforme peut encore être affecté par une capacité de métamorphose tout en conservant les bonus et traits que cette forme lui donne. Cette capacité remplace Environnement de prédilection.

Forme duale (Ext). Au niveau 12, lorsque le changeforme utilise son talent de changeforme, il peut adopter un aspect hybride mélangeant deux de ses formes. Il gagne les bonus de ces deux formes. Cette capacité remplace Camouflage.

Maître changeforme (Sur). Au niveau 20, le talent de changeforme du rôdeur se développe et il peut adopter les formes véritables des créatures imitées. Le rôdeur peut encore utiliser sa capacité de forme duale mais il ne peut pas bénéficier de plus d'un effet de métamorphose à la fois. Cette capacité remplace Maître chasseur. Les formes auxquelles le rôdeur a accès grâce à son talent de changeforme s'améliorent comme indiqué ci-dessous.

- **Forme de l'aigle.** La peau du rôdeur s'étend, son nez devient crochu et ses yeux s'agrandissent. Dans cette forme, le rôdeur gagne un bonus de +10 aux tests de Perception et une vitesse de vol de 12 mètres (9 c) avec une bonne manœuvrabilité. Au lieu de cela, le rôdeur peut se métamorphoser en aigle ou en rapace similaire comme s'il avait lancé *forme bestiale IV*.

- **Forme de l'ours.** Les muscles du rôdeur deviennent plus puissants et plus tendus et son visage se rapproche de celui d'un ours. Dans cette forme, le rôdeur gagne un bonus d'altération de +8 à la Force sans voir sa vitesse de déplacement se réduire. Au lieu de cela, le rôdeur peut se métamorphoser en ours comme s'il avait lancé *forme bestiale IV*.

- **Forme de la loutre.** Les mains et les pieds du rôdeur deviennent palmés et son corps se recouvre d'un pelage huileux résistant à l'eau. Dans cette forme, le rôdeur gagne une vitesse de nage de 18 mètres (12 c) et un bonus de +5 aux tests de Natation. Au lieu de cela, le rôdeur peut se métamorphoser en loutre ou en mammifère aquatique similaire comme s'il avait lancé *forme bestiale IV*.

- **Forme du chacal.** Le rôdeur s'amincit et devient hyperactif, avec des mouvements plus nerveux. Dans cette forme, les déplacements du rôdeur ne provoquent aucune attaque d'opportunité. Au lieu de cela, le rôdeur peut se métamorphoser en chacal ou en un autre canidé comme s'il avait lancé *forme bestiale IV*.

- **Forme du dragon.** La peau du rôdeur devient rugueuse et se recouvre d'écailles. Dans cette forme, le rôdeur gagne un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA et une vitesse de vol de 9 mètres (6 c) avec une manœuvrabilité moyenne. Au lieu de cela, le rôdeur peut se métamorphoser en dragon comme s'il avait lancé *forme draconique I*.

- **Forme du félin.** Les muscles du rôdeur deviennent plus souples et mieux définis et sa démarche plus gracieuse et contrôlée. Dans cette forme, le rôdeur voit sa vitesse de déplacement de base augmenter de 6 mètres (4 c) et il gagne un bonus de +10 aux tests d'Acrobaties et d'Escalade. Au lieu de cela, le rôdeur peut se métamorphoser en félin de n'importe quelle taille comme s'il avait lancé *forme bestiale IV*.

Chasseur de trophées

Certains rôdeurs ont appris les secrets de la poudre noire pour chasser le gros gibier. Ils trouvent que les armes à feu sont bien pratiques pour abattre les proies les plus grosses et les plus dangereuses. Ainsi, ils entament le combat dans le fracas de la poudre noire. Leurs safaris leur font faire le tour du monde car ils sont toujours à la recherche de créatures encore plus dangereuses à traquer, étudier, apprécier... et tuer. Cette attitude peut choquer certaines personnes qui trouvent qu'elle va à l'encontre du respect dont les rôdeurs font habituellement preuve envers la nature et ses enfants. Cependant le chasseur de trophées sait qu'il n'est qu'une pièce du grand puzzle de celle-ci et que la loi de la jungle (le droit de tuer et de se nourrir des plus faibles, le besoin d'affirmer sa domination grâce à la ruse et aux effusions de sang) est à la fois son droit et son devoir, en tant qu'actuel occupant du sommet de la chaîne alimentaire.

Science du pistage (Ext). Au niveau 1, le chasseur de trophées gagne un bonus de +2 aux tests de Survie quand il suit ou identifie des traces. Quand il suit une piste, il a droit à un test de Connaissances (nature) DD 15. S'il réussit, il devine le type et l'état des animaux ou des créatures qu'il traque. Il fait une estimation de leur état de santé, de leur manœuvrabilité et de leur comportement général par rapport à la norme rien qu'en étudiant leurs traces. Ce pouvoir remplace empathie sauvage.

Style des armes à feu. Au niveau 2, le chasseur de trophées gagne le don Pistolier amateur et peut accomplir des exploits de pistolier de niveau 1. Par la suite, tous les quatre niveaux, il gagne, au choix, un don d'audace ou un exploit de pistolier de son niveau ou moins. Ce pouvoir remplace tous les dons de style de combat.

Cible du chasseur (Ext). Au niveau 4, le chasseur de trophées cerne mieux les faiblesses et la vulnérabilité de ses ennemis jurés. Grâce à une étude attentive, il comprend comment optimiser leurs blessures. Quand il tire sur un ennemi juré à l'arme à feu, dans un rayon inférieur à deux facteurs de portée de celle-ci, l'attaque se fait contre la CA au contact. Ce pouvoir se cumule avec ceux qui augmentent le facteur de portée pour faire une attaque contre la CA au contact et ajoute un facteur de portée. Ce pouvoir remplace pacte du chasseur.

Éclaireur de l'armée

Une armée a besoin d'eau potable, de routes sûres et d'informations sur l'ennemi. Dans la plupart des cas, il suffit de recourir à de simples éclaireurs mais certaines armées importantes font appel aux services d'un rôdeur pour protéger leurs troupes et les préparer au terrain qui les attend et aux dangers qu'il recèle.

Pacte du chasseur (Ext). Au niveau 4, quand l'éclaireur de l'armée gagne le pouvoir pacte du chasseur, il doit choisir de se lier à ses compagnons, il ne peut pas choisir un compagnon animal.

Terrain avantageux (Ext). Au niveau 5, quand l'éclaireur de l'armée est dans son environnement de prédilection, il peut passer trois rounds à l'étudier pour obtenir les avantages suivants. Il doit consacrer une action simple à chaque round d'étude. Au premier round, il désigne une zone de 18 mètres (12 c) de rayon autour d'une case en vue. Selon le nombre de rounds qu'il passe à observer la zone, lui ou ses alliés gagnent les avantages suivants pendant 10 minutes par niveau de rôdeur. (Par exemple, s'il consacre 2 rounds à l'observation, lui ou ses alliés profitent des deux premiers avantages.)

- **Premier round.** Tous les alliés en vue qui entendent l'éclaireur gagnent un bonus de +2 aux tests d'initiative tant qu'ils se trouvent dans la zone de terrain avantageux.

- **Deuxième round.** Tous les alliés en vue qui entendent l'éclaireur gagnent un bonus de +2 aux tests de Discrétion, de Perception et de Survie tant qu'ils se trouvent dans la zone de terrain avantageux.

- **Troisième round.** Tant que l'éclaireur se trouve dans la zone de terrain avantageux, le terrain difficile ne le gêne plus. De plus, il peut faire 10 aux tests d'Escalade et de Natation et aux tests pour sauter tant qu'il se trouve dans cette zone, même s'il est en danger ou distrait.

Ce pouvoir remplace le deuxième ennemi juré du rôdeur.

Infiltration (Ext). Au niveau 10, une fois par jour, l'éclaireur de l'armée peut choisir un terrain autre qu'un de ses environnements de prédilection. Pendant une heure par niveau, il le considère comme un environnement de prédilection. Ce pouvoir remplace le troisième ennemi juré du rôdeur.

Tactique supérieure (Ext). Au niveau 15, une fois par jour et après un test d'initiative, l'éclaireur de l'armée peut modifier sa place et celle de ses alliés dans l'ordre d'initiative, comme il le désire. S'il a déjà passé trois rounds à observer le terrain avec son pouvoir terrain avantageux et que ses alliés et lui se trouvent dans la zone concernée, tout le groupe gagne un bonus de +2 à l'initiative. Ce pouvoir s'utilise sans dépenser d'action et remplace le quatrième ennemi juré du rôdeur.

Avantage parfait (Ext). Au niveau 20, quand l'éclaireur utilise le terrain avantageux, il lui suffit d'étudier la zone pendant une action simple pour bénéficier de tous les avantages du pouvoir. De plus, le rayon du terrain avantageux s'étend sur 1,5 km de terrain visible depuis la case de départ. Ce pouvoir remplace maître chasseur.

Fauconnier

Les rôdeurs bénéficient toujours d'un lien privilégié avec un animal, mais le fauconnier le développe bien plus. Il adopte un compagnon plus tôt que les autres rôdeurs et peut lui apprendre des tours spéciaux.

Compagnon à plumes (Ext). Au niveau 1, le fauconnier gagne la confiance et la loyauté d'un oiseau de proie. Il s'agit de n'importe quel rapace ou charognard de grande taille (même un vautour). Ce pouvoir fonctionne comme le compagnon animal du druide (qui fait partie du lien avec la nature) mais l'oiseau choisi n'a que la moitié des points de vie normaux. Il ne peut pas lui apprendre le tour « Travaille ! » mais il peut lui enseigner gratuitement « Vagabonde » ou « Distrains-le ».

Vagabonde (DD 15). Le fauconnier laisse son compagnon animal vagabonder et chercher à manger. Il ne doit pas le laisser errer plus d'une semaine. Quand le fauconnier laisse l'oiseau vagabonder, ce dernier accepte de revenir à l'endroit où il l'a lâché à la fin de la période impartie.

Distrais-le (DD 20, oiseaux seulement). Le compagnon animal volète follement autour d'un ennemi qu'il pourrait attaquer avec le tour Attaque ! Il fait un jet d'attaque contre cet ennemi et, s'il réussit, l'adversaire est secoué pendant 1 round. Ce pouvoir remplace empathie sauvage.

Pacte du chasseur (Ext). Au niveau 4, un rôdeur ordinaire gagne pacte du chasseur et choisit un compagnon animal mais pas le fauconnier. En revanche, son oiseau obtient la totalité de ses points de vie.

Piqué (Ext). Au niveau 6, quand le fauconnier se trouve en extérieur, il peut demander à son compagnon à plumes de plonger sur un ennemi depuis les hauteurs. Le compagnon à plumes apprend Charge en piqué comme tour supplémentaire.

Charge en piqué (DD 20, oiseaux seulement). Le compagnon à plumes du rôdeur s'envole dans les hauteurs avant de plonger pour charger l'ennemi. Pour accomplir ce tour, l'oiseau doit pouvoir voler et disposer d'assez d'espace pour prendre de l'altitude (en extérieur, éventuellement dans une haute cathédrale mais généralement pas dans un donjon). L'oiseau passe une action complexe à prendre de la hauteur et charge l'ennemi désigné au round suivant. S'il touche, il inflige 2d4 points de dégâts au lieu de 1d4 avec la morsure et gagne un modificateur de critique de $\times 4$. Si l'oiseau touche sa cible, elle est chancelante pour 1 round.

Ce pouvoir remplace le don de style de combat du niveau 6.

Gardien

Tous les rôdeurs tissent un lien avec la nature mais c'est chez les gardiens qu'il est le plus puissant. Ces protecteurs montent la garde et surveillent les dangers qui pourraient surgir des étendues sauvages pour protéger la civilisation contre la férocité de la nature... et inversement. Après des semaines, des mois ou parfois des années d'isolation, il leur arrive « d'entendre » ce que la terre a à dire. Et ils ne sont pas tous fous.

Maître du terrain (Ext). Le gardien choisit son premier environnement de prédilection au niveau 1. Il en obtient un autre au niveau 3 puis tous les cinq niveaux (pour un maximum de cinq environnements au niveau 18). Ce pouvoir remplace le premier ennemi juré du rôdeur.

Vivre dans le confort (Ext). Au niveau 2, le gardien se sent chez lui dans son environnement de prédilection. Il sait interpréter tous les signes de la nature et se perd rarement. Il n'a aucun mal à vivre confortablement de ce que lui offre la terre et peut pourvoir aux besoins de ses compagnons. Il peut faire 10 aux tests de Survie quand il se trouve dans son environnement de prédilection, même quand il est en danger immédiat ou distrait. S'il n'est pas victime de l'une des deux situations précédentes il peut faire 20, même si le test entraîne un malus en cas d'échec. Ce pouvoir remplace tous les dons de style de combat.

Pacte avec la terre (Ext). Au niveau 4, le gardien forge un lien avec la terre elle-même, ce qui lui permet de guider les autres dans la nature. Quand il se trouve sur un terrain de prédilection, il donne un bonus de +2 aux tests de Perception, de Discrétion et de Survie à tous les alliés qu'il a en vue et qui peuvent l'entendre. Tant qu'ils voyagent avec lui, ils ne laissent pas de traces et il est impossible de suivre leur piste. S'il le désire, le gardien peut laisser sciemment une piste ou même ne laisser voir que celle de certains membres du groupe. Ce pouvoir remplace pacte du chasseur.

Explorateur de talent (Ext). Au niveau 5, quand le gardien fait un test d'Acrobaties, d'Escalade, de Vol, d'Équitation ou de Natation alors qu'il se trouve sur un terrain de prédilection, il peut

faire deux tests et conserver le meilleur. Ce pouvoir remplace le deuxième, le troisième et le quatrième ennemi juré du rôdeur.

Murmures de la nature (Sur). Au niveau 20, quand le gardien se trouve dans son environnement de prédilection, il est impossible de le prendre par surprise, comme s'il avait fait un 20 naturel au test d'initiative. Ce pouvoir remplace le cinquième ennemi juré du rôdeur.

Guide

Bon nombre de rôdeurs sont des solitaires mais certains choisissent d'utiliser leur connaissance du terrain pour guider d'autres personnes à travers les contrées sauvages. Le guide ne développe pas d'inimitié particulière envers des ennemis jurés afin de mieux pouvoir se concentrer sur la tâche ou l'ennemi qui l'occupe à un moment donné. Il peut aussi partager ses connaissances et sa chance avec ceux dont il a la charge.

Concentration du rôdeur (Ext). Au niveau 1, par une action rapide utilisable une fois par jour, le guide peut se concentrer sur un ennemi unique situé dans son champ de vision. Le rôdeur reste concentré sur cette cible jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 point de vie ou moins, qu'elle se rende ou qu'il désigne une nouvelle cible pour sa concentration. Le rôdeur gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts contre la cible sur laquelle il est concentré. Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite, ce bonus augmente de +2. Au niveau 4 et tous les trois niveaux par la suite, le rôdeur peut utiliser cette capacité une fois de plus chaque jour. Cette capacité remplace Ennemi juré.

Lien avec l'environnement (Ext). Au niveau 4, le guide tisse un lien avec l'environnement, ce qui lui permet de guider plus facilement d'autres individus à travers celui-ci. Lorsqu'il se trouve dans l'un de ses environnements de prédilection, le rôdeur donne à tous ses alliés qui peuvent le voir et l'entendre un bonus de +2 aux tests d'initiative, de Discrétion, de Perception et de Survie. De plus, tant qu'ils voyagent avec lui, les alliés ne laissent aucune piste et ne peuvent pas être pistés. Le rôdeur décide de la manière dont cette capacité agit : il peut faire en sorte que les membres de son groupe (ou certains d'entre eux seulement) laissent une trace s'il le veut. Cette capacité remplace Pacte du chasseur.

Chance du rôdeur (Ext). Au niveau 9, une fois par jour, le guide peut soit relancer un de ses jets d'attaque soit forcer un ennemi dont l'attaque vient de le toucher à relancer son jet d'attaque. Le rôdeur doit accepter le résultat du second jet, même si celui-ci est moins avantageux. Un rôdeur peut utiliser cette capacité une fois par jour au niveau 9 et une fois de plus par jour aux niveaux 14 et 19. Cette capacité remplace Esquive totale.

Moment d'inspiration (Ext). Au niveau 11, le guide peut bénéficier d'une inspiration soudaine une fois par jour par une action libre. Il gagne les avantages suivants jusqu'au début de son prochain tour. Sa vitesse de déplacement augmente de 3 mètres (2 c). Il peut entreprendre une action de mouvement ou une action rapide supplémentaire lors de son tour. Il gagne un bonus de +4 à la CA et aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique. Enfin, toutes les menaces de critique qu'il obtient sont automatiquement confirmées. Il peut utiliser cette capacité une fois de plus chaque jour au niveau 19. Cette capacité remplace Proie du chasseur et Proie du maître chasseur.

Chance du maître rôdeur (Ext). Au niveau 16, la chance du rôdeur s'accroît. Il gagne un bonus de +4 lorsqu'il relance un jet d'attaque ou impose un malus de -4 au jet d'attaque qu'il force un ennemi à relancer. Ce modificateur s'applique également aux jets de confirmation des critiques. Cette capacité remplace Esquive surnaturelle.

Maître des bêtes

Certains rôdeurs, plus particulièrement ceux qui vivent dans les contrées primitives ou qui ont été élevés par des bêtes, ont une affinité très développée avec les animaux. Contrairement aux rôdeurs ordinaires, ils peuvent se lier avec plusieurs animaux d'un même type et ainsi créer une ménagerie de créatures sauvages mais loyales, un peu comme une étrange famille.

Compétences de classe. Les compétences de classe du maître des bêtes sont les suivantes : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Connaissances (nature) (Int), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception (Sag), Premiers secours (Sag) et Survie (Sag). Cette liste remplace celle des rôdeurs ordinaires.

Compagnon animal (Ext). Un maître des bêtes tisse un lien étroit avec un compagnon animal. Cette capacité fonctionne comme le compagnon animal du druide si ce n'est que le niveau de druide effectif du rôdeur vaut son niveau de rôdeur -3. Le rôdeur gagne un bonus de +2 aux tests d'empathie sauvage et de Dressage concernant son compagnon animal. Contrairement aux rôdeurs ordinaires, le choix du maître des bêtes n'est pas restreint à un sous-ensemble des choix possibles en matière de compagnons animaux : il peut sélectionner n'importe quel compagnon animal, exactement comme un druide.

Le maître des bêtes peut avoir plus d'un compagnon animal, mais il doit diviser son niveau de druide effectif entre ses compagnons pour déterminer les capacités de chacun d'eux. Par exemple, un maître des bêtes possédant un niveau de druide effectif de 4 peut avoir un compagnon de niveau 4, deux compagnons de niveau 2 ou un compagnon de niveau 1 et un compagnon de niveau 3. Chaque fois que le niveau de druide effectif du maître des bêtes augmente, il doit décider comment utiliser cet accroissement : améliorer un de ses compagnons animaux existants ou ajouter un nouveau compagnon de niveau 1. Une fois qu'un niveau de druide effectif est alloué à un compagnon, il ne peut plus être redistribué tant que ce compagnon reste au service du rôdeur (celui-ci doit d'abord libérer le compagnon ou attendre qu'il meure pour pouvoir utiliser les niveaux correspondants pour un autre compagnon).

La capacité de transfert des sorts des compagnons animaux ne permet pas au rôdeur d'affecter tous ses compagnons animaux en lançant un seul sort. Cette capacité remplace le pacte du chasseur.

Lien empathique amélioré (Sur). Un lien empathique relie le maître des bêtes avec tous ses compagnons animaux. Cela fonctionne comme le lien empathique entre un magicien et son familier si ce n'est que le rôdeur peut également voir à travers les yeux du compagnon par une action rapide, maintenir cette connexion aussi longtemps qu'il le désire (tant que le compagnon ne s'éloigne pas de plus de 1,5 km) et y mettre fin par une action libre. Le rôdeur peut seulement voir à travers les yeux d'un seul de ses compagnons à la fois et il est considéré comme aveugle pendant tout le temps que la connexion dure. Cette capacité remplace le don de style de combat obtenu au niveau 6.

Lien renforcé (Ext). Au niveau 12, le lien qui unit un maître des bêtes et ses compagnons animaux est renforcé. Le niveau de druide effectif du rôdeur pour tout ce qui concerne ses compagnons animaux est désormais égal à son niveau de rôdeur. Il peut immédiatement choisir comment utiliser les trois nouveaux niveaux de druide. Cette capacité remplace Camouflage.

Rôdeur infiltré

Certains rôdeurs étudient leurs ennemis jurés et apprennent leurs coutumes afin d'améliorer leurs propres capacités et d'utiliser les points forts de leurs ennemis contre eux. Les rôdeurs infiltrés peuvent se faire passer pour leurs ennemis pendant de très longues périodes afin d'apprendre tout ce qu'il y a à connaître à leur sujet et ainsi les chasser et les tuer plus efficacement.

Adaptation (Ext). Au niveau 3, un rôdeur infiltré apprend comment copier les capacités spéciales de sa proie. Il choisit un type de créatures faisant partie de ses ennemis jurés (comme par exemple les aberrations) et une capacité ou un don parmi la liste des adaptations possibles correspondant à ce type (voir plus bas).

Le rôdeur peut utiliser cette capacité chaque jour pendant 10 minutes par niveau de rôdeur. Il n'est pas obligé d'utiliser tout son quota quotidien en une seule fois mais chaque utilisation doit correspondre à une durée complète de 10 minutes.

Si l'adaptation nécessite que le rôdeur fasse un choix plus précis (comme par exemple la compétence sur laquelle le don de Talent s'appliquera), ce choix est fait une fois pour toute et ne peut plus être changé par la suite.

Aux niveaux 8, 13 et 15, le rôdeur choisit un autre type parmi ses ennemis jurés et une adaptation au sein de la liste correspondant à ce type. Il choisit aussi une nouvelle adaptation dans une des listes correspondant aux types de créatures qu'il a choisies dans le cadre de cette capacité (il peut s'agir du nouveau type qu'il vient de choisir). Le rôdeur infiltré ne peut utiliser qu'une seule adaptation à la fois.

Cette capacité remplace *Environnement de prédilection*.

- **Aberration** : amphibie, armure naturelle +2, vision dans le noir à 18 mètres (12 c), Volonté de fer.
- **Animal** : armure naturelle +2, escalade 4,50 mètres (3 c), nage 4,50 mètres (3 c), Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, vision dans le noir à 18 mètres (12 c), vision nocturne.
- **Créature artificielle** : Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, vision dans le noir à 18 mètres (12 c), vision nocturne.
- **Créature magique** : armure naturelle +2, Vigueur surhumaine, vision dans le noir à 18 mètres (12 c), vision nocturne.
- **Dragon** : Fente, Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, vision dans le noir à 18 mètres (12 c), vision nocturne, Volonté de fer.
- **Extérieur** : résistance aux énergies 5 (choisir un type d'énergie parmi acide, feu, froid et électricité), Réflexes surhumains, Vigueur surhumaine, vision dans le noir à 18 mètres (12 c), Volonté de fer.
- **Fée** : Réflexes surhumains, vision nocturne, Volonté de fer.
- **Humanoïde (aquatique)** : armure naturelle +2, frénésie inspirée par le sang des sahuagins, nage 4,50 mètres (3 c), vision dans le noir, vision nocturne.
- **Humanoïde (elfe)** : armes familières, immunités elfiques, magie elfique, sang elfique, sens aiguisés, Talent (une compétence au choix), vision nocturne.
- **Humanoïde (géant)** : armure naturelle +2, Fente, Lancer improvisé, résistance aux énergies 10 (choisir froid, électricité ou feu), vision nocturne.
- **Humanoïde (gnoll)** : armure naturelle +2, Maniement d'une arme exotique (fléau double), vision dans le noir à 18 mètres (12 c).
- **Humanoïde (gnome)** : armes familières, entraînement défensif, haine, magie gnome, obsession, résistance aux illusions, sens aiguisés, vision nocturne.
- **Humanoïde (gobelinoïde)** : armure naturelle +2, rapidité gobelinoïde, Talent (Discrétion), vision dans le noir à 18 mètres (12 c).

- **Humanoïde (halfelin)** : armes familières, bon équilibre, chance des halfelins, sans peur, sens aiguisés.
- **Humanoïde (humain)** : Réflexes surhumains, Talent (une compétence au choix), Vigueur surhumaine, Volonté de fer.
- **Humanoïde (nain)** : armes familières, avarice, connaissance de la pierre, entraînement défensif, haine, lentement mais sûrement, robustes, stabilité, vision dans le noir à 18 mètres (12 c).
- **Humanoïde (orque)** : armes familières, férocité, intimidant, sang orque, vision dans le noir à 18 mètres (12 c).
- **Humanoïde (reptilien)** : armure naturelle +2, rapidité du kobold (comme rapidité gobeline), retenir son souffle (comme les hommes-lézards), Talent (Acrobaties, Discrétion ou Perception, au choix), vision dans le noir à 18 mètres (12 c).
- **Humanoïde monstrueux** : armure naturelle +2, Réflexes surhumains, vision dans le noir à 18 mètres (12 c), vision nocturne.
- **Mort-vivant** : armure naturelle +2, Talent (Discrétion), Vigueur surhumaine, vision dans le noir à 18 mètres (12 c), Volonté de fer.
- **Plante** : Vigueur surhumaine, vision nocturne, Volonté de fer.
- **Vase** : résistance à l'acide 10, Talent (Escalade, Évasion ou Perception au choix), Vigueur surhumaine, Volonté de fer.
- **Vermine** : escalade 4,50 mètres (3 c), nage 4,50 mètres (3 c), Vigueur surhumaine, vision dans le noir à 18 mètres (12 c), Volonté de fer.

Rôdeur spirituel

Certains rôdeurs entretiennent une connexion avec les esprits qui habitent toutes les choses qui existent. En communiquant avec ces esprits, les rôdeurs spirituels peuvent entrevoir le futur.

Pacte spirituel (Ext). Au niveau 4, plutôt que de tisser un lien avec ses compagnons de chasse ou avec un compagnon animal, le rôdeur spirituel se rapproche des esprits de la nature eux-mêmes. Chaque jour, tant qu'il se trouve dans l'un de ses environnements de prédilection, il peut lancer *augure* sous la forme d'un pouvoir magique avec un NLS égal à son niveau de rôdeur.

De plus, il peut faire appel aux esprits pour lancer n'importe quel sort de rôdeur qu'il est capable de lancer et ce, même s'il n'a pas préparé le sort en question.

Au niveau 8 et tous les quatre niveaux par la suite, il peut faire appel à eux pour lancer un sort de plus chaque jour. Cette capacité remplace le Pacte du chasseur.

Sagesse des esprits (Mag). Au niveau 12, le rôdeur spirituel peut utiliser son pouvoir magique d'*augure* même s'il ne se trouve pas au sein d'un de ses environnements de prédilection. S'il est dans un tel environnement, il peut lancer *divination* au lieu d'*augure*. Comme pour *augure*, le NLS de la divination est égal au niveau du rôdeur. Cette capacité remplace Camouflage.

Rôdeur urbain

Pour les rôdeurs urbains, les rues et les égouts de la ville sont tout aussi dangereux que les étendues désertiques ou les forêts sombres.

Rôdeur urbain. Au niveau 1, un rôdeur urbain ajoute Connaissances (folklore local) et Sabotage à la liste de ses compétences de classe et en retire Connaissances (nature) et Dressage.

Communauté de prédilection (Ext). Au niveau 3, le rôdeur urbain établit un lien avec une communauté. Tant qu'il se trouve au sein de celle-ci, il gagne un bonus de +2 aux jets d'initiative ainsi qu'aux tests de Connaissances (folklore local), Discrétion, Perception et Survie. Un rôdeur urbain ne laisse aucune trace en se déplaçant au sein de sa communauté de prédilection et il ne peut pas y être pisté (à moins qu'il ne choisisse de laisser une trace).

Au niveau 8 et tous les cinq niveaux par la suite, un rôdeur urbain peut choisir une nouvelle communauté de prédilection. De plus, à chacun de ces niveaux, il peut augmenter de +2 le bonus appliqué à certaines compétences et à l'initiative dans une de ses communautés de prédilection (qui peut être celle qu'il vient de choisir).

Dans le cadre de cette capacité, une communauté désigne n'importe quel lieu rassemblant au moins 100 habitants. Les communautés peuvent être bien plus grandes que ce minimum. Les fermes, champs et maisons des alentours ne sont pas considérées comme partie intégrante d'une communauté. Cette capacité remplace Environnements de prédilection.

Recherche de pièges (Ext). Au niveau 3, un rôdeur urbain peut trouver et désamorcer les pièges, comme la capacité de roublard de même nom. Cette capacité remplace Endurance.

À travers tout (Ext). Au niveau 7, un rôdeur urbain n'est jamais ralenti par le terrain difficile au sein de ses communautés de prédilection. De plus, il peut traverser les espaces occupés par des locaux comme s'ils étaient des alliés. Cela ne s'applique pas aux créatures qui ont l'intention de lui faire du mal. Les zones qui sont enchantées ou manipulées par magie pour ralentir les déplacements continuent cependant de l'affecter.

Se fondre dans la masse (Ext). Un rôdeur urbain de niveau supérieur ou égal à 12 peut utiliser son bonus de Discrétion au lieu d'effectuer un test de Déguisement au sein d'une de ses communautés de prédilection. Ce déguisement ne requiert aucune action. Le rôdeur doit effectuer un test chaque fois que quelqu'un tente de le discerner parmi la masse des citoyens. Si le test réussit, il se fond dans la foule. Bien qu'il ne soit pas invisible, les ennemis ne remarquent pas sa présence et n'entreprennent aucune action spécifique à son encontre (il peut quand même être affecté par les actions que les ennemis entreprennent à l'égard de tous les citoyens).

Invisibilité magique (Mag). Au niveau 17, par une action rapide, le rôdeur urbain peut lancer *invisibilité suprême* sur lui-même avec un NLS égal à son niveau de rôdeur. Il peut utiliser ce pouvoir magique un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse (au minimum une fois). Cette capacité remplace Discrétion totale.

Seigneur des chevaux

Les rôdeurs des plaines utilisent des chevaux ou d'autres montures pour sillonner leur territoire. Ils entretiennent une relation quasi mystique avec leur monture. Les seigneurs des chevaux sont des combattants montés inégalables qui suscitent l'envie même chez les chevaliers. Même si l'appellation générique par le de « seigneurs des chevaux », ces rôdeurs ne sont pas contraints d'utiliser un cheval comme compagnon animal ; n'importe quelle créature pouvant leur servir de monture peut convenir. Un seigneur des chevaux possède les aptitudes de classe suivantes.

Don de style de combat (Ext). Au niveau 2, un seigneur des chevaux doit choisir le style de combat *Combat monté*.

Lien avec la monture (Ext). Au niveau 4, un seigneur des chevaux forme un lien étroit avec un animal qu'il peut utiliser comme monture et qui devient son compagnon animal. Un rôdeur de taille M peut choisir un chameau ou un cheval. Un rôdeur de taille P peut choisir un poney ou un loup, ou bien encore un sanglier ou un chien s'il est de niveau supérieur ou égal à 7. Cette capacité fonctionne comme le compagnon animal des druides, si ce n'est que le niveau de druide effectif du rôdeur est égal à son niveau de rôdeur -3. Le rôdeur gagne un bonus de +2 aux tests de Dressage et d'Équitation avec son compagnon animal. Cette capacité remplace Pacte du chasseur.

Lien renforcé (Ext). Au niveau 12, le seigneur des chevaux renforce le lien qui l'unit à sa monture. Son niveau de druide effectif pour sa monture est désormais égal à son niveau de rôdeur. Cette capacité remplace Camouflage.

Lien spirituel (Sur). Au niveau 17, une fois par jour, le seigneur des chevaux peut octroyer à son compagnon animal un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de rôdeur. Tant que ces points de vie temporaires existent et que la monture se trouve à au plus 9 mètres (6 c) du rôdeur, ce dernier peut choisir de partager les dégâts que sa monture subit, comme s'il utilisait protection d'autrui. Cette capacité remplace Discrétion totale.

Tirailleur

Les rôdeurs utilisent généralement des sorts mais certains refusent l'aide des puissances divines pour des raisons qui leur sont propres. Les tirailleurs se fient plutôt à leur ruse, à leur sagesse et parfois même à leur instinct pour mener leurs quêtes à bien.

Astuces du chasseur. Au niveau 5, le tirailleur apprend à utiliser certaines astuces de chasse qui accordent généralement un avantage ou un bonus au rôdeur lui-même ou à un allié proche. Au niveau 5, le rôdeur peut apprendre une astuce choisie parmi la liste ci-dessous. Au niveau 7 et tous les deux niveaux par la suite, il apprend une nouvelle astuce. Le rôdeur peut utiliser ces astuces un nombre total de fois par jour égal à la moitié de son niveau de rôdeur + son modificateur de Sagesse.

Les astuces nécessitent généralement une action rapide, mais parfois, il s'agit d'une action libre ou d'une action de mouvement qui modifie une action simple (souvent, une action d'attaque). Une fois qu'une astuce a été choisie, le rôdeur ne peut pas la remplacer par une autre. Il ne peut pas choisir une même astuce plusieurs fois. Cette capacité remplace l'accès aux sorts des rôdeurs ordinaires. Les tirailleurs ne gagnent pas de sorts et ne sont pas capables d'en lancer. Ils n'ont pas de niveau de lanceur de sorts et ne peuvent pas utiliser d'objets à fin d'incantation ni d'objets à potentiel magique.

Voici une liste des astuces du chasseur et de leurs effets.

- **Attaque ! (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action rapide. Son compagnon animal porte une attaque de corps à corps contre un adversaire adjacent. Le compagnon animal doit être capable d'entendre et de voir le rôdeur.
- **Attaque de la seconde chance (Ext).** Lorsqu'une des attaques au corps à corps du rôdeur rate, il peut utiliser une action immédiate pour relancer son jet d'attaque avec un malus de -5.
- **Attaque distrayante (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action libre avant de porter une attaque. Si l'attaque touche, la cible subit un malus de -2 à tous ses jets d'attaque pendant 1 round.
- **Attaque facilitée (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action libre lorsqu'une de ses attaques touche une créature. Le prochain allié qui attaque la même cible avant le début du prochain tour du rôdeur gagne un bonus de circonstances de +2 sur ce jet d'attaque.
- **Attaque gênante (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action libre lorsqu'il porte une attaque. Si celle-ci touche, la cible est enchevêtrée pendant 1 round.
- **Attaque haineuse (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action libre lorsqu'il porte une attaque contre un de ses ennemis jurés. La zone de critique possible de son arme est doublée pour cette attaque. Cette capacité ne se cumule pas avec les effets améliorant la zone de critique possible de l'arme.
- **Attaque handicapante (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action libre lorsqu'une de ses attaques touche. La

cible de l'attaque voit sa vitesse de déplacement au sol réduite de moitié pendant 1d4 rounds.

- **Attaque perturbante (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action libre avant de porter une attaque au corps à corps. Si l'attaque touche, la cible est secouée pendant 1d4 rounds.
- **Attaque renversante (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action libre juste avant de porter une attaque au corps à corps. Si l'attaque touche, il peut effectuer une manœuvre de croc-en-jambe contre la cible sans dépenser d'action.
- **Attaque vengeresse (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action immédiate lorsqu'un ennemi adjacent attaque et touche un de ses alliés avec une attaque au corps à corps ou à distance. Le rôdeur peut effectuer une unique attaque de corps à corps contre cet ennemi en utilisant son bonus de base à l'attaque entier.
- **Compétent et expérimenté (Ext).** Par une action libre, le rôdeur peut effectuer deux lancers pour un test de compétence et choisir le meilleur résultat des deux. Il doit posséder au moins un rang dans cette compétence.
- **Conseil du rôdeur (Ext).** Par une action rapide, le rôdeur peut donner à tous ses alliés situés dans un rayon de 9 mètres (6 c) et capables de le voir et de l'entendre un bonus de +2 aux tests de compétence relatifs à une compétence de son choix. Le rôdeur doit posséder au moins un rang dans la compétence en question. Ce bonus persiste pendant 1 round.
- **Déplacement surprenant (Ext).** Le rôdeur peut se déplacer de 1,50 mètres (1 c) par une action rapide. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité et n'est pas considéré comme un pas de placement.
- **Escalade rapide (Ext).** Lors d'une escalade, le rôdeur peut se déplacer de sa vitesse normale par une action de mouvement, sans que cela n'entraîne de pénalité.
- **Marche du caméléon (Ext).** Le rôdeur peut se déplacer d'une distance pouvant aller jusqu'au double de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement. Ce déplacement n'impose aucune pénalité aux tests de Discrétion du rôdeur mais il provoque des attaques d'opportunité normalement.
- **Nage rapide (Ext).** Le rôdeur peut nager en se déplaçant de sa vitesse normale par une action de mouvement, sans que cela n'entraîne de pénalité.
- **Pantomime efficace (Ext).** Par une action simple, le rôdeur peut communiquer avec une unique créature comme s'il utilisait un sort de *don des langues* pendant 10 minutes. Comme cette méthode de communication est lente et ne permet pas les subtilités de langage, le rôdeur subit un malus de -4 sur ses jets de Bluff et de Diplomatie vis-à-vis de la créature avec laquelle il communique de la sorte.
- **Posture défensive à l'arc (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action rapide. Jusqu'au début de son prochain tour, ses attaques à distance ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.
- **Premiers secours rapides (Ext).** Par une action rapide, le rôdeur peut effectuer un test de Premiers secours pour apporter les premiers secours à un personnage mourant et adjacent à lui. Au lieu de cela, il peut administrer une potion à un personnage inconscient en utilisant une action de mouvement.
- **Renforcement du compagnon (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action immédiate lorsque son compagnon animal est la cible d'une attaque ou d'une manœuvre de combat réussie. La CA et le DMD du compagnon sont augmentés de +4 contre cette attaque. Si, malgré tout, l'attaque réussit quand même, le compagnon animal ne subit que la moitié des dégâts. Le compagnon animal doit être capable de voir et d'entendre le rôdeur pour pouvoir bénéficier de cette astuce.
- **Retomber sur ses pattes (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action immédiate lorsqu'il tombe de 6 mètres ou

plus. Il ignore les six premiers mètres de la chute lorsqu'il en calcule les dégâts. Si le rôdeur ne subit aucun dégât, il ne se retrouve pas couché sur le sol.

- **Saut du cerf (Ext).** Par une action libre, le rôdeur peut tenter d'effectuer un saut avec élan sans devoir se déplacer de 3 mètres (2 c) avant de sauter.
- **Se relever agilement (Ext).** Le rôdeur peut utiliser une action de mouvement pour se relever sans provoquer d'attaque d'opportunité.
- **Sens et intuition (Ext).** Par une action immédiate, le rôdeur gagne un bonus d'intuition de +10 sur les tests de Perception pendant 1 round.
- **Tir astucieux (Ext).** Par une action simple, le rôdeur peut réaliser une attaque à distance qui ignore le camouflage (mais pas le camouflage total), les abris mous et les abris partiels.
- **Viens ici ! (Ext).** Le rôdeur peut utiliser cette astuce par une action immédiate lorsque son compagnon animal se déplace. La case d'où part le compagnon animal n'est pas considérée comme contrôlée par les ennemis que celui-ci peut voir. Cela signifie que les ennemis visibles du compagnon animal ne portent pas d'attaque d'opportunité lorsque l'animal quitte cette case. Le compagnon animal doit terminer son mouvement dans un emplacement adjacent au rôdeur. Il doit également être capable de voir et d'entendre le rôdeur pour bénéficier de cette astuce.

Traqueur sauvage

Au fil des ans, la civilisation devient de plus en plus puissante et de plus en plus décadente. Dans sa course pour s'étendre et exploiter le monde, elle marque la nature et détruit sa fragile écologie. Le traqueur sauvage renie les entraves de la communauté et vit dans les étendues vierges, loin de ses semblables, ou peut-être est-ce ici qu'il a grandi et que, pour lui, la civilisation a toujours été une ennemie. Il repousse les pionniers et cherche à préserver l'intégrité de la nature.

Sens renforcés (Ext). Au niveau 1, à force de vivre dans les étendues sauvages, le traqueur a développé ses sens. Il gagne vision nocturne et un bonus de +1 aux tests de Perception. S'il disposait déjà de la vision nocturne, il gagne un bonus de +2 aux tests de Perception. Ce bonus augmente de +1 tous les quatre niveaux après le 1 (pour un maximum de +6 au niveau 20 ou de +7 si le traqueur avait déjà vision nocturne). Ce pouvoir remplace le premier ennemi juré du rôdeur.

Esquive instinctive (Ext). Au niveau 2, le traqueur sauvage gagne le pouvoir de barbare esquive instinctive. Ce pouvoir remplace le don de style de combat de rôdeur de niveau 2.

Rage du sauvage (Ext). Au niveau 4, le traqueur sauvage peut devenir enragé, comme un barbare, mais son niveau de barbare effectif est égal à son niveau de rôdeur -3. Ce pouvoir remplace pacte du chasseur.

Pouvoirs de rage. Au niveau 5, le traqueur sauvage gagne un pouvoir de rage de barbare. Il en gagne un autre tous les cinq niveaux après le 5 (pour un maximum de quatre au niveau 20). Ce pouvoir remplace le deuxième, le troisième, le quatrième et le cinquième ennemi juré.

Talent du sauvage (Ext). Au niveau 6, le traqueur sauvage peut choisir un pouvoir de rage ou bénéficier d'un bonus d'intuition de +2 à l'une des compétences suivantes : Acrobaties, Discrétion, Escalade, Natation, Perception, Survie. Il peut choisir de nouveau un de ces avantages tous les cinq niveaux après le 6 (pour un maximum de quatre avantages au niveau 20). Ce pouvoir remplace les dons de style de combat de rôdeur de niveau 6, 10, 14 et 18.

Trappeur

Un trappeur est un rôdeur qui se concentre uniquement sur les pièges au lieu d'apprendre une magie plus conventionnelle. Le trappeur possède les caractéristiques de classe suivantes.

Compétences de classe. Un trappeur ajoute Sabotage à sa liste de compétence de classe, en plus de ses compétences de classe habituelles.

Découverte des pièges. Un trappeur ajoute 1/2 niveau de rôdeur aux tests de Perception pour localiser un piège et aux tests de Sabotage (1 au minimum). Le trappeur peut utiliser Sabotage pour neutraliser des pièges magiques.

Piège. Au niveau 5, le trappeur apprend à créer un collet et un autre piège de rôdeur de son choix. Au niveau 7 et, par la suite, tous les deux niveaux, il peut en apprendre un autre. Chaque jour, il peut les utiliser un nombre de fois égal à 1/2 niveau de rôdeur + modificateur de Sagesse. Une fois qu'il a appris un piège, il ne peut plus l'oublier et ne peut pas le remplacer par un autre. Il ne peut pas choisir le même piège à plusieurs reprises. Ce pouvoir remplace le pouvoir de classe de rôdeur d'incantation.

Les trappeurs n'apprennent pas de sorts et sont incapables d'incanter. Ils n'ont pas de niveau de lanceur de sorts et ne peuvent pas utiliser d'objets à potentiel magique ou à fin d'incantation.

Lancer de piège. Au niveau 10, le trappeur peut fixer un piège magique de rôdeur sur une flèche, un carreau d'arbalète ou une arme de jet, ce qui lui permet de placer son piège de loin ou de l'utiliser comme attaque directe. La fixation du piège sur le projectile fait partie de l'action complexe nécessaire à la préparation du piège. Le trappeur lance son projectile de façon ordinaire. S'il est lancé dans une case, il fonctionne comme si le trappeur l'avait placé là normalement mais son DD est réduit de 5. Si le trappeur tire le piège sur une créature, elle subit les dégâts de l'arme à distance et on considère qu'elle a déclenché le piège (elle a droit à un jet de sauvegarde, le cas échéant). L'attaque a une portée maximum de 18 mètres (12 c) et tient compte du facteur de portée. La durée du piège placée sur le projectile s'écoule à partir de sa création et non du moment où elle est utilisée.