

Le Rôdeur revu

Par Monte Cook

J'ai toujours été préoccupé par le rôdeur. Le fait que ses capacités interviennent quand le MJ le veut (quand l'aventure contient les ennemis jurés) plutôt que quand le joueur le veut, tel que le barbare, m'a toujours semblé être un désavantage. J'ai donc fait une deuxième tentative de rôdeur.

Je n'ai pas changé le mécanisme d'ennemi juré dans cette version, par contre j'ai ajouté plus de points de compétences, des dons supplémentaires, de meilleurs jets de sauvegarde et une liste de sorts légèrement plus généreuse. Il y a même quelques dons et sorts spécifiques au rôdeur.

Ayant vu que j'avais été un peu trop long, j'ai décidé de le diminuer quelque peu : le rôdeur utilise le d8 pour les dés de vie au lieu du d10 – un clin d'œil à l'ancien rôdeur de la 1^{ère} édition.

Informations Techniques

Les rôdeurs ont les particularités suivantes :

Alignement : Au choix.

Dés de vie : d8.

Compétences de classe

Les compétences du rôdeur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha, compétence réservée), Equitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Sens de l'orientation (Sag) et Sens de la nature (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : (6 + modificateur d'Int)

Caractéristiques de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de rôdeur :

Armes et Armures : Le rôdeur sait manier toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que le bouclier. Il est formé à porter l'armure légère ou intermédiaire. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobatie, Déplacement Silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Evasion, Saut et Vol à la Tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de -1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté (armure comprise).

Sorts : Dès le niveau 4, le rôdeur acquiert la faculté de lancer un nombre limité de sorts divins. Pour pouvoir jeter le moindre sort, il doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort, ce qui signifie qu'un PJ ayant 10 ou moins en Sagesse n'a pas accès à la magie. Le DD des sorts lancés par le personnage est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse. Si la table indique 0

sort d'un niveau donné (c'est le cas pour les sorts du 1^{er} niveau au niveau 4), le rôdeur a seulement droit aux sorts en bonus que lui confère éventuellement sa Sagesse (voir la Table 1-1 : modificateur de caractéristiques et sorts en bonus). S'il n'a pas de sorts en bonus, il ne peut pas en jeter. Les sorts du rôdeur sont regroupés à la fin de ce document. Le PJ peut choisir les sorts qu'il souhaite. Il les prépare comme un prêtre (mais il ne peut pas les transformer spontanément en sorts de soins ou de blessure).

Jusqu'au niveau 3, le rôdeur n'a pas de niveau de lanceur de sort. A partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau réel.

Pistage : Le rôdeur reçoit gratuitement Pistage (voir page 84) comme don supplémentaire.

Dons supplémentaires : Au niveau 1, le rôdeur peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, le rôdeur en gagne un autre au niveau 4 et tous les trois niveau ensuite (7, 10, 13, 16 et 19). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi la liste qui suit : Ambidextrie, Arme en main*, Arme de prédilection*, Botte secrète*, Combat à deux armes (Science du combat à deux armes), Combat en aveugle, Combat monté (Attaque au galop, Charge dévastatrice, Piétinement, Tir monté), Coup critique sur ennemi juré, Coup sur ennemi juré, Esquive (Attaque Eclair, Souplesse du serpent), Expertise du combat (Attaque en rotation, Science du croc-en-jambe, Science du désarmement), Maniement des armes exotiques*, Tir à bout portant (Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide).

Certains de ces dons ne peuvent être choisis tant que le rôdeur n'a pas pris celui dont ils découlent. Dans ce cas, les dons secondaires sont indiqués entre parenthèses après le don principal. Les dons marqués par un astérisque (*) peuvent être choisis plusieurs fois, mais pour une arme différente à chaque fois. Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux (voir chapitre 5 : les dons, pour plus de détails).

Note : ces dons viennent en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux (voir Table 3-2 : expérience et avantages liés au niveau). Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tout le monde a droit, le rôdeur n'est pas limité à la liste ci-dessus.

Ennemis jurés : Tel que décrit à la page 51 du *Manuel des joueurs*.

Nouveaux dons

Les dons décrits dans cette section seront particulièrement utiles au nouveau rôdeur.

Coup sur ennemi juré

Vous savez porter des coups plus efficaces contre vos ennemis jurés.

Condition : particularité de classe Ennemis jurés

Avantage : Lorsque vous frappez un de vos ennemis jurés, vous infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires. Ces blessures ne sont pas multipliées lors d'un coup critique.

Coup critique sur ennemi juré

Lorsque vous touchez une zone vitale d'un ennemi, vous infligez des blessures énormes.

Condition : particularité de classe Ennemis jurés

Avantage : Lorsque vous lancez les dégâts portés par un coup critique sur un de vos ennemis jurés, vous ajoutez 1d10 blessures supplémentaires.

Note : Ce don ne vous permet pas de porter de coups critiques sur des créatures qui y sont immunisées.

Sorts de rôdeur

Les sorts marqués d'un astérisque (*) dans les listes sont de nouvelles additions à la liste de sorts du rôdeur. Trois d'entre eux sont de sorts tout à fait nouveaux, décrits à la fin du document.

Sorts de rôdeur du 1^{er} niveau

Alarme. Protège une zone pendant 2h/niveau.

Amitié avec les animaux. Permet de gagner l'amitié des animaux.

Communication avec les animaux. Permet de communiquer avec les animaux.

Convocation d'alliés naturels I. Appelle une créature luttant pour le PJ.

Détection de la faune ou de la flore. Détecte espèces de plantes ou d'animaux.

Détection des collets et des fosses. Détecte pièges naturels ou primitifs.

Enchevêtrement. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12m.

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Morsure magique. Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts.

Passage sans traces. Les sujets (1/niv.) ne laissent pas de traces.

Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1h/niv.

Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.

Sorts de rôdeur du 2^e niveau

**Anéantir ennemis*. Blesse ennemis jurés, 1d6/niv. pts de dégâts.

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.

Détection de la Loi/ du Bien/ du Chaos/ du Mal. Révèle l'aura des créatures.

Immobilisation d'animal. Immobilise un animal pour 1rd/niv.

Messenger animal. Envoie un animal très petit en un lieu donné.

**Peau d'écorce*. Confère un bonus d'armure naturelle de +3 (ou plus).

Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 pts de dégâts /niv. Infligés par le type d'énergie choisie.

Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).

Sommeil. Endort 2d4 DV de créatures.

Sorts de rôdeur du 3^e niveau

Contrôle des plantes. Permet de contrôler plantes et thallophytes.

Convocation d'alliés naturels III. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

Forme d'arbre. Transforme le PJ en arbre pendant 1h/niv.

**Furtivité naturelle*. Confère un bonus de +10 à Déplacement silencieux et Discrétion, en milieu naturel extérieur.

Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.

Marche sur l'onde. Permet de marcher sur l'eau.

Morsure magique aggravée. Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts /3niv. (+5 max.).

Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.

Rabougrissement des plantes. Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +10).

Sorts de rôdeur du 4^e niveau

**Alliés unis*. Donne au allié Ennemi juré.

Antidétection. Protège contre la scrutation et les divinations.

**Communion avec la nature*. Permet de connaître les environs (1,5km /niv.).

Convocation d'alliés naturels IV. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Flamme éternelle. Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.

Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.

Métamorphose. Le PJ change de forme.

**Mur d'épines*. Epines blessent quiconque tente de passer.

Mur de vent. Détourne projectiles, regards et créatures de taille modeste.

Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).

Voyage par les arbres. Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

Nouveaux Sorts

Voici quelques sorts additionnels qui rendront service au rôdeur.

Anéantir ennemis

Evocation

Niveau : Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50m + 1,50m/ 2 niveaux)

Cible : un ennemi juré

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, annule

Résistance à la magie : oui

Vous faites appel à la puissance vive de la nature pour créer une onde discordante à l'intérieur d'une créature d'un type que vous avez désigné comme étant un ennemi juré. Le sort inflige 1d6 pts de dégâts par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d6.

Alliés unis

Enchantement (Coercition) [mental]

Niveau : Rôd 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 16,50 m

Zone : tous les alliés dans un rayon de 16,50 m.

Durée : 1 minute /niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Vos alliés acquièrent un bonus d'ennemi juré de +1 (comme l'aptitude de niveau 1 du rôdeur) contre un ennemi juré que vous choisissez. Ceci ne s'accumule pas avec un bonus d'ennemi juré déjà existant.

Furtivité naturelle

Niveau : Rôd 3

Composantes : G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 10 minutes /niveau

Jet de sauvegarde : non

Résistance à la magie : non

Vous gagnez un bonus d'altération de +10 au jets de Déplacement silencieux et Discrétion lorsque vous êtes à l'extérieur, à la surface, dans un environnement non-urbanisé.

Le Rôdeur

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jet de Réflexes	Jet de Vigueur	Jet de Volonté	Spécial	Sorts par jour			
						1er	2e	3e	4e
1	+1	+2	+2	+0	Pistage, Don Supplémentaire 1er ennemi juré	-	-	-	-
2	+2	+3	+3	+0		-	-	-	-
3	+3	+3	+3	+1		-	-	-	-
4	+4	+4	+4	+1	Don Supplémentaire	0	-	-	-
5	+5	+4	+4	+1	2e ennemi juré	0	-	-	-
6	+6/+1	+5	+5	+2		1	-	-	-
7	+7/+2	+5	+5	+2	Don Supplémentaire	1	0	-	-
8	+8/+3	+6	+6	+2		1	0	-	-
9	+9/+4	+6	+6	+3		1	1	-	-
10	+10/+5	+7	+7	+3	Don Supplémentaire, 3e ennemi juré	1	1	0	-
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3		2	1	0	-
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4		2	1	1	-
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Don Supplémentaire	2	1	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	2	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4e ennemi juré	2	2	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Don Supplémentaire	3	2	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5		3	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		3	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Don Supplémentaire	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5e ennemi juré	4	3	3	3

Générique

Auteur : Monte Cook
Edition et production : Sue Weinlein Cook
Remerciements : Jonathan et Skip, bien entendu
Traduction : Christoph Boeckle

Visitez le site www.montecook.com pour encore plus de matériel D&D !

Nécessite le *Manuel des joueurs pour Dungeons & Dragons®*, Troisième édition, publié par Wizards of the Coast®.

©2001 Monte Cook. Tous droits réservés. Produit aux Etats Unis d'Amérique.

Le contenu de cet ouvrage est protégé par les lois de copyright en vigueur aux Etats Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Monte Cook. Le d20 System et le logo d20 System sont des marques déposées de Wizards of the Coast et sont utilisés en accord avec les termes de la d20 System

Licence version 1.0. Une copie de cette licence peut être trouvée sur www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons et Wizards of the Coast sont des marques déposées de Wizards of the Coast, et sont utilisés avec leur permission. Ce document est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.