

# Rôdeur

"T'inquiète pas pour moi. Je sais me débrouiller toute seule."

- Maria Barring alias Milva

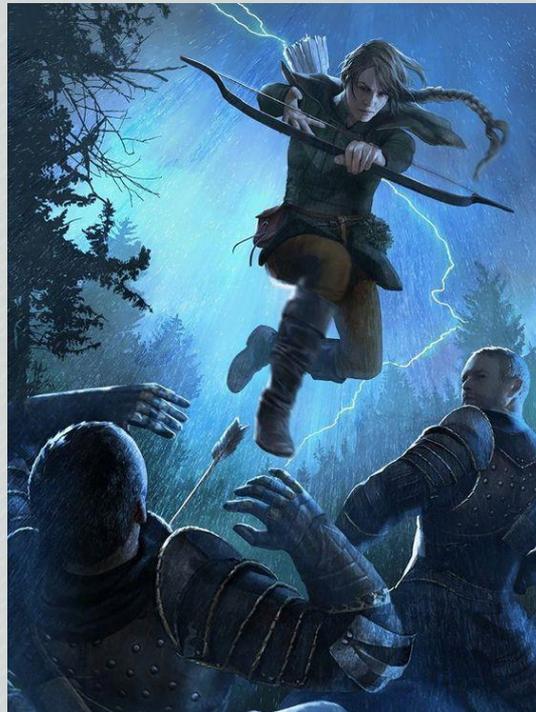
Sûr que j'connais des Rôdeurs, j'ai même fait un bout de chemin récemment avec des racistes qui se faisaient appeler "les gardiens de la forêt". Eh, mais je parie qu'vous parlez de chasseur et compagnie, non ? Les Rôdeurs sont les experts de la nature et les gars qu'il faut aller chercher pour vous guider dedans, si nécessaire. En plus, ils peuvent vous nourrir, vous montrer les lieux les plus sûrs à la ronde et gérer les créatures sur le chemin. Ah, les Rôdeurs sont géniaux.

Les Chasseurs sont les plus doués pour gérer la faune. Ils savent comment leurrer ou distraire les monstres et utilisent souvent des points en hauteur pour scruter les environs et rester caché à la fois. Ah, le dites à personne mais j'ai parfois l'impression qu'ils ont une sorte de sixième sens, comme ils ont l'air de toujours savoir quelle direction prendre pour éviter les monstrueux habitants de l'environnement.

J'vais pas mentir, j'trouve les Hommes des bois plutôt étranges. Souvent reclus loin de la société, trouvant ce qu'il leur faut dans la nature. Bien sûr, ils ont aussi des bons côtés ! Ils ont pas besoin de manuel pour fabriquer une flèche, tout ce dont ils ont besoin, ils le piochent autour d'eux. Pareil pour un abri, des branches et tout le bazar et t'as un endroit pour la nuit, à l'abri des prédateurs. Même pas besoin de gardes ! Et pendant que t'es assis avec eux dans leur abri, ils peuvent même t'offrir de délicieux champignons et plantes. Même si j'ai tendance à être prudent avec des trucs pareils, vous devriez les prendre, ces plantes ont certainement des effets que même les érudits d'Oxenfurt ne connaissent pas.

Le dernier type de Rôdeur est le Protecteur. Laisse-moi te dire que votre compagnie sera morte bien avant de voir celui qui a butté tes camarades. Les Protecteurs restent concentrés sur le job, leur donnant un sacré avantage sur leur adversaire. Le plus souvent, ils préfèrent rester à distance, prendre leur temps et que leur tir compte. Et vois comment il compte ! Lorsqu'ils te touchent, ils te touchent BIEN ! Eh, j'imagine qu'il y a un bon côté : si tu calanche au premier coup, tu sens pas la douleur de te vider de ton sang dans la boue...

- Rodolf Kazmer



## Connaissance de la nature

Les Rôdeurs vivent dans et hors de la nature et en connaissent plus que quiconque à son propos. Ils ajoutent la moitié de leur rangs en **Connaissance de la nature** à leurs jets d'Éducation, de Survie, de Connaissance des monstres et de Furtivité lorsqu'ils sont dans une zone naturelle qui leur est familière. Ils commencent avec un terrain de prédilection (décrits dans le tableau ci-dessous) et en gagnent un par rang.

La plupart des compétences professionnelles requièrent d'être familier avec son environnement.

## Compétence exclusive

Connaissance de la nature

## Vigueur

0

## Atouts magiques

Aucun

## Compétences

1 compétence de combat au corps-à-corps

1 compétence de combat à distance

Vigilance (Int)

Courage (Vol)

Résilience (Cor)

Premiers soins (Tech)

Connaissance des monstres (Int)

Furtivité (Dex)

Fabrication de pièges (Tech)

Survie (Int)

## Équipement (choisissez en 5)

Cape de camouflage

Ustensiles de cuisine

Arbalète et 20 carreaux

Gambison à tissage renforcé

Hachette

Fauchon de chasseur

Arc court et 20 flèches

Lance

Piège

Couteaux de lancer x5

## Couronnes de départ

75 x 2d6

# Arbre de compétence du Rôdeur

## Connaissance de la nature

Les Rôdeurs vivent dans et hors de la nature et en connaissent plus que quiconque à son propos. Ils ajoutent la moitié de leur rangs en **Connaissance de la nature** à leurs jets d'Éducation, de Survie, de Connaissance des monstres et de Furtivité lorsqu'ils sont dans une zone naturelle qui leur est familière. Ils commencent avec un terrain de prédilection (décrits dans le tableau ci-dessous) et en gagnent un par rang.

La plupart des compétences professionnelles requièrent d'être familier avec son environnement.

Le Chasseur	L'Homme des bois	Le Protecteur
<b>Appât à prédateur (Int)</b>	<b>Munitions improvisés (Tech)</b>	<b>Concentration</b>
Un Rôdeur sait comment éviter les prédateurs ou comment les diriger. En prenant une ration de voyage et 10min dans un terrain familier, il peut faire un jet d' <b>Appât à prédateur</b> contre le SD de Nature pour récolter des plantes à mélanger pour obtenir une odeur particulièrement puissante. Une fois sorti du sac, après 2d6 rounds, un ou plusieurs prédateurs endémiques arrivent (dépendant de leur organisation naturelle et du MJ). Par ailleurs, l'appât peut être utilisé près d'un prédateur déjà repéré pour le distraire, celui-ci devra battre le jet initial d' <b>Appât à prédateur</b> avec sa Vigilance pour repérer le Rôdeur, même s'il avait battu son score de Furtivité. L'appât ne fonctionne que dans le terrain où il a été fabriqué.	En prenant une journée dans un environnement familier, le Rôdeur peut faire un jet de <b>Munitions improvisés</b> contre le SD de Nature pour trouver des matériaux comme des branches, des os ou autre et fabriquer des flèches, carreaux ou couteaux de lancer improvisés. Il doit préciser quel type de munitions il souhaite faire avant le jet. Si réussi, il gagne un nombre de flèches et de carreaux égal à son jet ou un tiers de couteaux de lancer (arrondi à l'inférieur). Si c'est raté, il se rend compte à la moitié de la journée qu'il n'a pas assez de matériel. S'il fait un échec critique, il perd toute la journée pour rien.	Un Rôdeur doit rester concentrer ou risquer d'en mourir. Il peut avoir autant de points de <b>Concentration</b> qu'il a de rangs. En combat, il peut dépenser jusqu'à 3 points pour gagner un bonus de +1 à ses jets d'attaque par point dépensé. Un point de <b>Concentration</b> peut aussi servir à recharger une arbalète en une action de mouvement. La <b>Concentration</b> se régénère au rythme de DEX/3 (arrondi au supérieur) par jour.
<b>Surélevé (Tech)</b>	<b>Abri temporaire (Tech)</b>	<b>Point faible (Int)</b>
Dans un environnement familier, un Rôdeur peut prendre 1h pour se construire une position surélevée et faire un jet contre le SD de Nature. Lorsque quelqu'un est à cette position, il gagne un bonus égal à la moitié des rangs de <b>Surélevé</b> à sa Vigilance et sa Furtivité. De plus, le bonus de chaque tour passé à Viser augmente de 1. Cette position possède assez de place pour un nombre de personne égal au tiers des rangs de <b>Surélevé</b> et reste utilisable un nombre de jours égal au rang. Si cette position subit 10 points de dégâts, elle est détruite.	Dans un environnement naturel familier, un Rôdeur peut prendre une heure et faire un jet d' <b>Abri temporaire</b> contre le SD de la zone pour récolter les matériaux et créer un espace sécurisé. Cet abri résiste aux effets de l'environnement et ne peut pas être trouvé par les prédateurs ou les ennemis, à moins qu'ils ne le recherchent en particulier. Il peut faire tenir un nombre de personnes égal au rang d' <b>Abri temporaire</b> . L'abri est fait à la main et ne durera pas plus longtemps qu'une journée après son utilisation.	Après avoir pris l'action "Viser" contre une cible inconsciente du danger, à la place de gagner un bonus, le Rôdeur peut faire un jet de <b>Point faible</b> contre la Vigilance de sa cible. Si réussi, il peut réduire les malus de visée des parties du corps d'un nombre égal à la moitié des rangs de <b>Point faible</b> . S'il fait un échec critique, la cible prends conscience de la présence du Rôdeur.
<b>Appel de la forêt (Int)</b>	<b>Champignons et Baies sauvages (Tech)</b>	<b>Exécution</b>
Dans un environnement naturel familier, en faisant attention à ce qui les entoure et en écoutant la faune, leurs sens aiguisés lui permettent de faire un jet d' <b>Appel de la forêt</b> contre le SD de la zone afin de localiser tout signe de vie dans un rayon égal au rang d' <b>Appel de la forêt</b> x5m. S'il y a une créature furtive, le jet doit battre la Furtivité de la cible pour le repérer. Un tiers des rangs d' <b>Appel de la forêt</b> peut être ajouté à ses jets de Survie pour pister une cible dans un terrain familier.	Dans un environnement naturel familier, un Rôdeur peut utiliser des ustensiles de cuisine et prendre 2h et mélanger une dose d'alcool avec des champignons, des baies et autres plantes comestibles trouvées avec un jet de <b>Champignons et baies sauvages</b> , pour créer une dose de médicament. Le résultat du jet donne un nombre de points à dépenser dans le tableau ci-dessous. Les effets dépendent de la localisation lors du jet mais les effets peuvent être choisis plusieurs fois. Chaque dose dure 3 jours.	Lorsqu'un Rôdeur fait un critique (de n'importe quelle complexité), il peut jeter un nombre de d6 égal à la moitié de ses rangs d' <b>Exécution</b> . Pour chaque 6 obtenu, il doit traiter la gravité du critique comme supérieur d'un niveau. Si le critique était déjà un critique mortel ou que la compétence augmente la gravité jusqu'au niveau mortel, il utilise les 6 obtenus restants pour augmenter le résultat de blessure. Si l'attaque était ciblée, le résultat ne peut pas dépasser le résultat de la localisation ciblée.

Environnement naturel	
Zone	SD
Plaine	12
Forêt	14
Marécage	16
Montagne/Cave	18
Rivage/Plage	19
Désert	20

Munitions improvisées
Les munitions improvisées sont solides mais ne causent pas de plaies aussi profondes que des munitions en métal. Par conséquent, le seuil de critique est augmenté de 3 (pour infliger un critique simple, le jet doit battre la défense de 10 au lieu de 7 et ainsi de suite). Cependant, les statistiques des munitions et des armes de lancer restent équivalentes à des munitions de métal.

Champignons et Baies sauvages		
Zone	Effet	Coût
Partout	Gagne 1 END	1
Forêt et Montagne/Cave	Toutes les blessures non-critiques sont traitées et les blessures critiques sont stabilisées.	3
Rivage/Plage et Marécage	La prochaine action "Viser" voit son bonus augmenté de 1.	2
Plaine et Désert	+1 PRÉ à la prochaine attaque avec une arme à distance à plus de 50% de sa portée.	2
Plaine et Forêt	Pour un moment, il gagne +1 PA naturel sur l'ensemble des localisations.	3
Désert et Marécage	Pour un moment, il gagne +2 en Initiative.	3
Désert, Forêt et Rivage/Plage	Pour un moment, les échecs critiques sont comptés comme des 1 et non des échecs critiques.	5
Montagne/Cave et Plaine	Pour un moment, il augmente ses dégâts de +2.	4
Marécage, Montagne/Cave et Rivage/Plage	Pour un moment, il réduit les premiers dégâts subit par round de 3 (avant l'armure).	3
"Pour un moment" équivaut au rang de Survie en round. Boire plusieurs doses du même médicament ne cumule pas les effets.		

