



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



LE RÔDEUR

LE RÔDEUR



Image © Wizards of the Coast

**UNE CLASSE DE BASE POUR D&D 3.5,
PAR L'ÉQUIPE DU SCRIPTORIUM**

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que du Manuel des Joueurs.

AVANT-PROPOS

Suite à de nombreuses critiques à l'égard du rôle et de sa faiblesse relative par rapport aux autres classes, divers membres du Scriptorium se sont penchés sur son cas en vue de le rendre plus apte à jouer son rôle. Nous avons voulu rendre le rôle plus souple au niveau du type d'habitat dans lequel il est à l'aise. Pour utiliser cette règle optionnelle, vous n'aurez besoin que du Manuel des Joueurs.

INFORMATIONS

TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux rôdeurs.

Caractéristiques. Comme tout combattant, le rôle s'appuie principalement sur ses caractéristiques physiques pour venir à bout de ses ennemis. Ainsi, la Dextérité est primordiale pour le rôle, suivie de près par la Force. Une Sagesse élevée lui permettra de tirer plein potentiel de ses quelques sorts divins et une Constitution potable est toujours utile.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences de classe du guerrier (et leur caractéristique associée) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Voir le Chapitre 4 du *Manuel des Joueurs* pour la description de ces compétences.

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

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

Aptitudes de classe

Voici les aptitudes de classe du guerrier.

Armes et armures. Le rôle est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Quelques-unes de ses aptitudes de classe nécessitant une grande mobilité, il n'est formé qu'au port des armures légères.

Empathie sauvage (Ext). Un rôle peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du rôle + le modificateur de Charisme du rôle. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser l'empathie sauvage, le rôle et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions 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.

Cette aptitude peut aussi servir pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

Ennemis jurés. Au niveau 1, le rôle choisit un type de créature de la table *Ennemis jurés du rôle*. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures.

Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite (c'est-à-dire aux niveaux 10, 15 et 20), le rôle peut choisir un nouvel ennemi juré sur la table *Ennemis jurés du rôle*. De plus, 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). Par exemple, un rôle de niveau 5 a deux ennemis jurés, un contre lequel il a un bonus de +4 sur les tests de Bluff, Détection, Perception auditive,

Psychologie et Survie et les jets de dégâts d'arme et un autre pour lequel le bonus n'est que de +2. Au niveau 10, le même rôdeur a trois ennemis jurés et il peut augmenter son bonus contre l'un d'eux de +2. Ses bonus seront alors soit de +4, +4 et +2, soit de +6, +2 et +2.

ENNEMIS JURÉS DU RÔDEUR

Type (sous-type)

Aberration

Animal

Créature artificielle

Créature magique

Dragon

Elémentaire

Extérieur (Air)

Extérieur (Bien)

Extérieur (Chaos)

Extérieur (Eau)

Extérieur (Feu)

Extérieur (Loi)

Extérieur (Mal)

Extérieur (natif)

Extérieur (Terre)

Fée

Géant

Humanoïde (aquatique)

Humanoïde (elfe)

Humanoïde (gnoll)

Humanoïde (gnome)

Humanoïde (gobelinoïde)

Humanoïde (halfelin)

Humanoïde (humain)

Humanoïde (nain)

Humanoïde (orque)

Humanoïde (reptilien)

Humanoïde monstrueux

Mort-vivant

Plante

Vase

Vermine

Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé, comme l'indique la table. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux.

Le rôdeur a la possibilité de changer un de ses ennemis jurés à chaque fois qu'il a l'occasion d'en choisir un nouveau.

Pistage. Le rôdeur bénéficie automatiquement de Pistage en tant que don supplémentaire.

Vision météorologique (Ext). Le rôdeur ne subit aucune pénalité de visibilité en cas de pluie, neige, brouillard, etc. Tant que ces phénomènes demeurent d'origine naturelle.

Style de combat (Ext). Au niveau 2, un rôdeur doit choisir entre le style de combat à deux armes et le style de combat à distance. Ce choix détermine quelques aptitudes de classe, mais ne limite en rien le rôdeur pour le choix de ses dons ou de ses pouvoirs spéciaux.

Si le rôdeur choisit le combat à deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Si le rôdeur choisit le combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Tir rapide, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Plainte de la terre (Ext). En collant son oreille contre le sol, le rôdeur peut détecter tout déplacement de troupes (50 hommes ou plus, -10/5 niv.) dans un rayon de 2 + mod. Sagesse km (+1 km/niv.), ainsi que toute activité sismique qui surviendrait d'ici les 2 prochains jours (+2 jours/niv. au delà du premier) sur ce même territoire, et ce un nombre de fois par jour égal à 1 + mod. Sagesse du rôdeur.

Endurance. Le rôdeur bénéficie automatiquement d'Endurance en tant que don supplémentaire.

Compagnon animal (Ext). À partir du niveau 4, un rôdeur peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, on peut ajouter les animaux suivant à cette liste : calmar, marsouin et requin de



taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités. (Par exemple, une créature aquatique ne peut suivre un rôdeur sur terre et ne peut être choisi par un rôdeur n'habitant pas un milieu aquatique qu'avec des circonstances extraordinaires.) En tout cas, le rôle du compagnon animal est celui d'une monture, d'une sentinelle, d'un éclaireur ou d'un animal de chasse, mais pas celui d'un protecteur.

Cette aptitude fonctionne exactement comme celle de druide du même nom, si ce n'est que le niveau de druide effectif du personnage n'est que la moitié de son niveau de rôdeur. Un rôdeur peut choisir un compagnon animal hors-norme, au même titre qu'un druide, mais toujours avec un niveau effectif divisé par deux. Comme pour un druide, le rôdeur ne peut choisir un compagnon animal qui réduirait son niveau de druide effectif à 0 ou moins.

Connaissance de l'environnement (Ext). Au fur et à mesure de sa formation, le rôdeur choisit un habitat qu'il connaît bien, qu'il affectionne particulièrement, et dans lequel il sera toujours plus à l'aise avec l'expérience. Toutes les autres compétences environnementales se rapporteront à cet habitat, qu'il peut choisir dans la liste suivante :

- Urbain
- Naturel tempéré
- Naturel chaud
- Naturel froid
- Outreterre
- Désertique
- Aquatique

Dès le niveau 5, il connaît tellement bien son habitat qu'il s'y déplace plus rapidement, bénéficiant du pouvoir de déplacement accéléré (+3 m) dans son environnement de prédilection.

Science du style de combat (Ext). Au niveau 6, le rôdeur progresse dans son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Feu nourri, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd

tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

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. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Pistage accéléré (Ext). Un rôdeur de niveau 8 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste, sans subir le malus de -5 sur ses tests de Survie. Il ne subit qu'un malus de -10 (au lieu de -20) sur ses tests de Survie lorsqu'il se déplace au double de sa vitesse lorsqu'il suit une piste.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un rôdeur de niveau 9 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un rôdeur portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Science de l'environnement (Ext). Un rôdeur de niveau 10 ou plus met à profit sa connaissance de son environnement de prédilection en prenant l'initiative sur ses ennemis. Il bénéficie d'un bonus de +4 à tous les tests d'initiative dans l'habitat choisi à la création.

Maîtrise du style de combat (Ext). Au niveau 11, le rôdeur maîtrise totalement son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Maîtrise du combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du tir de précision, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Camouflage (Ext). Un rôdeur de niveau 13 ou plus peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage, à condition de se trouver sur un terrain de type naturel.

Maîtrise de l'environnement (Ext). Le rôdeur utilise tous les outils disponibles dans son environnement de prédilection pour l'aider à se défendre. Il bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA tant qu'il demeure dans son habitat.

Science du mouvement (Ext). Le rôdeur peut, une fois par jour et par une action simple, utiliser *liberté de mouvement*, comme le sort du même nom, avec un niveau de lanceur de sorts de 16.

Discrétion totale (Ext). Un rôdeur de niveau 17 ou plus se trouvant sur un terrain de type naturel peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé.

Maîtrise totale de l'environnement (Ext). Parvenu au niveau 20, le rôdeur connaît si bien son environnement de prédilection, qu'il gagne un bonus de +2 à l'attaque lorsqu'il y combat.

Exemple de rôdeur elfe

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests -1, vitesse de déplacement 9 m, 10 kg).

Armes : épée longue (1d8, crit. 19-20/x2, 2 kg, une main, tranchant).

Épée courte, main non-directrice (1d6, crit. 19-20/x2, 1kg, légère, perforant).

Arc long (1d8, crit. x3, facteur de portée 30 m, 1,5 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 6 + modificateur d'Int.

Don : Esquive.

Ennemi juré : géants.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (1 jour), une pailleasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 2d4 po.

| Niveau | Bonus de base à l'attaque | Bonus de base de Réflexes | Bonus de base de Vigueur | Bonus de base de Volonté | Spécial | - Nombre de sorts par jour - | | | |
|--------|---------------------------|---------------------------|--------------------------|--------------------------|---|------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| | | | | | | 1 ^{er} | 2 ^e | 3 ^e | 4 ^e |
| 1 | +1 | +2 | +2 | +0 | Empathie sauvage, 1er ennemi juré, Pistage, vision météorologique | — | — | — | — |
| 2 | +2 | +3 | +3 | +0 | Style de combat, plainte de la terre | — | — | — | — |
| 3 | +3 | +3 | +3 | +1 | Endurance | — | — | — | — |
| 4 | +4 | +4 | +4 | +1 | Compagnon animal | 0 | — | — | — |
| 5 | +5 | +4 | +4 | +1 | 2e ennemi juré, connaissance de l'environnement | 0 | — | — | — |
| 6 | +6/+1 | +5 | +5 | +2 | Science du style de combat | 1 | — | — | — |
| 7 | +7/+2 | +5 | +5 | +2 | Déplacement facilité | 1 | — | — | — |
| 8 | +8/+3 | +6 | +6 | +2 | Pistage accéléré | 1 | 0 | — | — |
| 9 | +9/+4 | +6 | +6 | +3 | Esquive totale | 1 | 0 | — | — |
| 10 | +10/+5 | +7 | +7 | +3 | 3e ennemi juré, science de l'environnement | 1 | 1 | — | — |
| 11 | +11/+6/+1 | +7 | +7 | +3 | Maîtrise du style de combat | 1 | 1 | 0 | — |
| 12 | +12/+7/+2 | +8 | +8 | +4 | - | 1 | 1 | 1 | — |
| 13 | +13/+8/+3 | +8 | +8 | +4 | Camouflage | 1 | 1 | 1 | — |
| 14 | +14/+9/+4 | +9 | +9 | +4 | Maîtrise de l'environnement | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 15 | +15/+10/+5 | +9 | +9 | +5 | 4e ennemi juré | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 16 | +16/+11/+6/+1 | +10 | +10 | +5 | Science de l'environnement | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 17 | +17/+12/+7/+2 | +10 | +10 | +5 | Discrétion totale | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 18 | +18/+13/+8/+3 | +11 | +11 | +6 | - | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 19 | +19/+14/+9/+4 | +11 | +11 | +6 | Maîtrise totale de l'environnement | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | +20/+15/+10/+5 | +12 | +12 | +6 | 5e ennemi juré | 3 | 3 | 3 | 3 |

