



RODEUR REVISE



HOME BREW

La nature n'aura plus de secrets pour vous

LE RÔDEUR RÉVISÉ

D'apparence rude et sauvage, un homme grisonnant se déplace silencieusement dans la forêt. Il traque la bande de pilleurs orques qui a pénétré dans les terres agricoles qu'il protège. Brandissant une épée courte dans chaque main, il bondit hors de la forêt, s'attaquant aux orques alors qu'ils se sont arrêtés pour se reposer. En un instant, il se transforme en un tourbillon d'acier.

Après avoir été projetée au sol par le souffle glacé du dragon, l'elfe se relève vivement, récupère son arc, et décoche une autre flèche vers le grand reptile blanc. Elle surmonte l'aura effrayante qui émane du monstre et tire sa dernière flèche. D'un rugissement perçant, le dragon blanc s'effondre au sol, à jamais refroidi.

Un jeune nain siffle, la main levée, et le faucon qui vole en rond au-dessus de lui retourne aux côtés de son maître. Le nain lui murmure des instructions et désigne le hiboux qu'ils ont suivi. Le nain et le faucon ne font qu'un, et avant que la créature ne puisse réagir à l'assaut, elle gît, morte, aux pieds du guerrier.

Loin de l'agitation des villes et des villages, au-delà des haies qui protègent les fermes les plus éloignées des terreurs de la nature, au milieu des arbres denses des forêts sans pistes et à travers les plaines vides, les rôdeurs assurent une garde sans fin.

REDOUTABLES CHASSEURS

Combattants des étendues sauvages, les rôdeurs sont spécialisés dans la traque et la chasse des monstres qui menacent les frontières de la civilisation : groupes de pillards, bêtes sauvages, géants terribles et dragons mortels. Ils traquent leur proie comme le fait un prédateur, se déplaçant furtivement dans la nature et se cachant dans les broussailles et les décombres. Les rôdeurs se concentrent sur la maîtrise de techniques et de styles de combat dévastateurs. Ils concentrent souvent ces capacités martiales sur une seule créature, dans le but de tuer leur ennemi avant qu'il n'ait une chance de riposter.

Grâce à leur proximité avec la nature, les rôdeurs peuvent exploiter sa puissance pour lancer des sorts mineurs et améliorer leurs compétences de chasse. Leur magie, tout comme leurs capacités de combat, met l'accent sur la vitesse, la furtivité et la chasse.

AVENTURIERS FAROUCHES

Bien qu'un rôdeur puisse gagner sa vie en tant que chasseur, guide ou pisteur, sa véritable vocation est de défendre les périphéries de la civilisation contre les ravages de la nature. Dans certaines régions, les rôdeurs se réunissent en conclaves secrets ou s'associent à des cercles druidiques. Cependant, de nombreux rôdeurs sont indépendants au-delà du raisonnable, sachant que lorsqu'un dragon ou une bande d'orques attaque, ils peuvent être la première, et peut-être la dernière, ligne de défense.

Leur dévouement féroce fait des rôdeurs des hommes d'aventure. Habitués à vivre loin du confort d'un lit sec et d'un bain chaud, ils font d'excellents guides pour les groupes d'aventuriers qui n'ont aucune expérience de la vie sauvage.



CRÉER UN RÔDEUR

Réfléchissez à la nature de votre formation : vous êtes-vous entraîné avec un mentor, errant ensemble dans la nature, ou avez-vous forgé un lien magique avec la nature à votre manière ?

Quel que soit leur passé, la plupart des rôdeurs choisissent de partir à l'aventure afin de transmettre leur connaissance de la nature à la génération suivante, assurant ainsi la sécurité de la civilisation pour les années à venir.

RÈGLE OPTIONNELLE : MULTICLASSAGE

Si votre DM autorise la règle optionnelle sur le multiclassage du *Player's Handbook*, voici ce qu'il faut savoir si le rôdeur est une de vos classes.

Score de capacité minimum. En tant que personnage multiclassé, vous devez avoir au moins un 13 en Dextérité (ou Force) et en Sagesse pour obtenir un niveau de rôdeur, ou pour prendre un niveau dans une autre classe si vous êtes déjà rôdeur.

Compétences acquises. Si rôdeur n'est pas votre classe initiale, vous gagnez la maîtrise des armures légères et intermédiaires, boucliers, armes simples et martiales, et une compétence de la liste du rôdeur.

CRÉATION RAPIDE

Vous pouvez créer un rôdeur rapidement en suivant ces suggestions. Si vous souhaitez vous concentrer sur les attaques à distance ou la chasse, faites de la Dextérité votre meilleur score de caractéristique, suivie de la Sagesse. Ensuite, choisissez l'historique Sauvageon.

Si vous souhaitez vous concentrer davantage sur les escarmouches ou la lutte contre vos ennemis (comme avec le combat à deux armes), faites de la Force votre meilleur score de caractéristique, suivie de la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique Soldat.





APTITUDES DE CLASSE

POINTS DE VIE

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur

PV au niveau 1 : 10 + votre modificateur de Constitution.

PV au niveaux supérieurs : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution par niveau de rôdeur après le niveau 1.

MAÎTRISES

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outils : aucun

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : choisissez trois compétences parmi Athlétisme, Discrétion, Dressage, Histoire, Investigation, Médecine, Nature, Perception, Perspicacité et Survie.

EQUIPEMENT

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) chemise de mailles et un bouclier ou (b) armure de cuir
- (a) deux épées courtes ou (b) deux armes courantes de corps à corps
- (a) Un arc long et un carquois avec 20 flèches ou (b) une arme de guerre
- (a) un paquetage d'exploration souterraine ou (b) un paquetage d'explorateur

EXPERT DES ÉTENDUES SAUVAGES

Vos aptitudes d'explorateur et de survivaliste sont inégalables. Au premier niveau, choisissez une des compétences que vous maîtrisez dans la liste des compétences des rôdeurs. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout test de compétence que vous faites et qui utilise cette compétence. Vous apprenez également à parler, lire et écrire une langue supplémentaire de votre choix. La plupart des rôdeurs choisissent d'apprendre une langue parlée par leurs ennemis jurés.

Lorsque vous atteignez le niveau 10, vous sélectionnez une deuxième compétence de rôdeur et lui appliquez cette aptitude, et vous apprenez à parler, lire et écrire une autre langue supplémentaire de votre choix.

TECHNIQUES DE SURVIE

Votre séjour dans la nature vous a permis d'accumuler des connaissances primitives connues sous le nom de techniques de survie. Ces techniques renforcent vos compétences en matière de chasse, d'exploration et de pistage.

Au niveau 1, vous apprenez une technique de votre choix. La liste des techniques de survie est détaillée après la description de cette classe.

Lorsque vous atteignez certains niveaux de rôdeur, vous pouvez apprendre de nouvelles techniques de survie de votre choix, comme indiqué dans la colonne techniques de survie du tableau d'évolution du rôdeur page suivante.

Si une technique demande un prérequis, comme un certain niveau de rôdeur, vous pouvez l'apprendre dès que vous remplissez les critères requis.

De plus, lorsque vous gagnez un niveau de rôdeur, vous pouvez choisir l'une des techniques de survie que vous connaissez et la remplacer par une autre pour laquelle vous remplissez les conditions requises.

ENNEMI JURÉ

Votre lien avec la nature vous permet d'apposer une marque mystique sur une créature, la désignant comme votre ennemi juré. À partir du niveau 2, lorsque vous frappez une créature avec une arme, vous pouvez utiliser un emplacement de sort de niveau 1 pour marquer la créature. Chaque fois que vous frappez votre ennemi juré avec une attaque avec une arme (y compris l'attaque utilisée pour la marquer), vous infligez 1d4 dégâts supplémentaires du même type que l'arme.

Vous pouvez utiliser des emplacements de sorts de plus haut niveau lorsque vous marquez une créature, le dé de dégâts évoluant comme cela est précisé dans le tableau ci-dessous.

La créature reste votre ennemi juré pendant une minute, ou jusqu'à ce qu'elle meure. Si vous marquez une autre créature comme votre ennemi juré, l'effet prend immédiatement fin pour la créature précédente.

Emplacement de sort	Dégâts	Emplacement de sort	Dégâts
niveau 2	1d6	niveau 4	1d10
niveau 3	1d8	niveau 5	1d12

ENNEMI JURÉ ET MARQUE DU CHASSEUR

La capacité *ennemi juré* de cette révision a été créée pour permettre aux rôdeurs d'utiliser des sorts de concentration autres que marque du chasseur. Si un personnage-joueur utilise cette révision, il est recommandé de supprimer le sort *marque du chasseur* de la liste des sorts de rôdeur de ce personnage.



LE RÔDEUR

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	1	2	3	4	5	Techniques connues
1	+2	Expert des étendues sauvages, Techniques de survie	—	—	—	—	—	2
2	+2	Ennemi juré, Incantations, Style de combat	2	—	—	—	—	2
3	+2	Archétype de rôdeur	3	—	—	—	—	3
4	+2	Amélioration de caractéristiques	3	—	—	—	—	3
5	+3	Attaque supplémentaire	4	2	—	—	—	3
6	+3	—	4	2	—	—	—	4
7	+3	Aptitude d'archétype de rôdeur	4	3	—	—	—	4
8	+3	Amélioration de caractéristiques	4	3	—	—	—	4
9	+4	—	4	3	2	—	—	5
10	+4	Expert des étendues sauvages	4	3	2	—	—	5
11	+4	Aptitude d'archétype de rôdeur	4	3	3	—	—	5
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	—	—	6
13	+4	—	4	3	3	1	—	6
14	+5	—	4	3	3	1	—	7
15	+5	Aptitude d'archétype de rôdeur	4	3	3	2	—	7
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	2	—	8
17	+6	—	4	3	3	3	1	8
18	+6	Sens sauvages	4	3	3	3	1	9
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	3	3	3	2	9
20	+6	Tueur d'ennemis	4	3	3	3	2	10

INCANTATIONS

Quand vous arrivez au niveau 2, vous apprenez à utiliser l'essence magique qui se trouve dans la nature pour lancer des sorts, un peu comme le ferait un druide. Voir le chapitre 10 du *Player's Handbook* pour en savoir plus sur les règles d'incantation. La liste des sorts de rôdeur se trouve après la description de la classe.

PRÉPARER ET LANCER DES SORTS

Vous trouverez dans le tableau d'évolution du rôdeur ci-dessus le nombre d'emplacements de sorts que vous avez et qui vous permettent de lancer des sorts de niveau 1 ou supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement de sort d'un niveau équivalent ou supérieur au sort que vous voulez lancer. Vous regagnez tous les emplacements de sort que vous avez dépensés après un repos long.

Choisissez dans la liste des sorts de rôdeur des sorts que vous pouvez lancer afin de les préparer. Choisissez un nombre de sorts de rôdeur égal à votre modificateur de Sagesse + la moitié de votre niveau de rôdeur, arrondi à l'inférieur. Vous devez choisir des sorts pour lesquels vous disposez d'un emplacement de sort.

Par exemple, un rôdeur de niveau 5 a quatre emplacements de sorts de niveau 1 et deux de niveau 2. Avec une valeur de Sagesse de 14, sa liste de sorts préparés peut inclure quatre sorts de niveau 1 et 2, qu'il peut combiner comme il le souhaite. Si vous préparez le sort de niveau 1 soin des blessures, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de sort de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne l'efface pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez changer votre liste de sorts préparés en prenant un repos long.

CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION

La Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de rôdeur, car votre magie découle de votre lien avec la nature. Vous utilisez votre Sagesse dès qu'un sort de rôdeur requiert votre caractéristique d'incantation pour être lancé. De plus, votre modificateur de Sagesse détermine le DD du jet de sauvegarde de vos sorts de rôdeur, ainsi que vos jets d'attaque de sorts.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise
+ votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque de sort = votre bonus de maîtrise
+ votre modificateur de Sagesse



FOCALISEUR DE SORT

Vous pouvez utiliser un focaliseur druidique comme focaliseur de sort pour vos sorts de rôdeur. Voir le chapitre 5 du *Player's Handbook* pour une liste des focaliseurs druidiques.

INCANTATION RITUELLE

Vous pouvez lancer un sort de rôdeur que vous connaissez et que vous avez préparé sous la forme d'un rituel dans la mesure où il possède la mention « rituel ».

STYLE DE COMBAT

Au niveau 2, vous choisissez de vous spécialiser dans un style de combat particulier. Choisissez l'une des options suivantes. Vous ne pouvez pas prendre deux fois un même style de combat, même si vous pouvez choisir un autre style plus tard.

ARCHERIE

Vous êtes un tireur d'élite, qui attaque de loin. Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque avec une arme à distance.

COMBAT À DEUX ARMES

Lorsque vous engagez dans un combat avec deux armes en mains, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième attaque.

COMBAT EN AVEUGLE

Vous avez aiguisé vos autres sens pour vous battre même lorsque vous ne voyez rien. Vous avez une vision aveugle dans un rayon de 3 mètres. Dans ce rayon, vous pouvez voir tout ce qui n'est pas à l'abri, même si vous êtes aveuglé ou dans l'obscurité. De plus, vous pouvez voir une créature invisible à cette distance, à moins que la créature ne réussisse à se cacher de vous.

COMBAT FLEXIBLE

Lorsque vous attaquez avec une arme disposant de la propriété polyvalente, vous gagnez un bonus de +1 au jet d'attaque lorsque tenue à une main, ou un bonus de +1 aux jets de dégâts lorsque tenue à deux mains.

De plus, si l'arme est tenue à une main, vous pouvez utiliser votre action bonus pour réaliser une attaque à mains nues, une bousculade ou bien équiper ou déséquiper un bouclier.

COMBAT SANS ARMES

Vos coups à mains nues infligent 1d6 + votre modificateur de Force dégâts contondants. Si vous ne maniez pas d'arme ou de bouclier quand vous réalisez l'attaque, vous lancez un d8 au lieu du d6. De plus, au début de chacun de vos tours, vous pouvez infliger 1d4 dégâts contondants à une créature que vous agrippez.

DÉFENSE

Votre entraînement s'est axé sur la défense. Lorsque vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à votre classe d'armure.

DUEL

Vous avez peaufiné l'art du combat avec une seule arme. Lorsque vous attaquez avec une arme de corps à corps dans une main et aucune autre arme, vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts avec cette arme.

GUERRIER DRUIDIQUE

Votre lien avec les esprits de la nature est plus fort que pour la plupart des autres rôdeurs.

Vous apprenez deux sorts de magie de druide de votre choix. Vous considérez ces sorts comme des sorts de rôdeur, et la Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour ces sorts.

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans cette classe, vous pouvez remplacer l'un de ces sorts mineurs par un autre tour de magie de druide.

LANCEUR EXPERT

Vous pouvez dégainer une arme disposant de la propriété lancer dans le cadre de l'action Attaquer que vous réalisez avec. De plus, quand vous attaquez avec une arme de lancer, vous bénéficiez d'un bonus aux dégâts de +2.

MARIN

Vous êtes entraîné à vous battre dans des environnements aquatiques. Du moment que vous ne portez pas d'armure intermédiaire ou lourde et n'utilisez pas de bouclier, votre vitesse de nage est égale à votre vitesse de déplacement, et vous bénéficiez d'un bonus de +1 à votre CA.

ARCHÉTYPES DE RÔDEUR

Au niveau 3, vous choisissez un archétype qui représente le mieux l'entraînement de rôdeur que vous avez suivi : le brise-sorts, le chasseur, le chasseur de primes, le dompteur, le dracolié, le guide stellaire, le maître des bêtes, le nomade et le traqueur sinistre. Chacun d'entre eux est détaillé après la description de cette classe.

Vous pouvez aussi utiliser, sans adaptation particulière, les archétypes issus du *Guide complet de Xanathar* : l'arpenteur de l'horizon, le traqueur des ténèbres et le tueur de monstres.

Votre choix d'archétype vous accorde des aptitudes aux niveaux 3, 7, 11 et 15.

AMÉLIORATION DE CARACTÉRISTIQUES

Quand vous atteignez les niveaux 4, 8, 12, 16 et 19, vous gagnez un bonus de +2 ou deux bonus de +1 aux valeurs de caractéristiques de votre choix. Cette aptitude ne vous permet pas de dépasser 20 dans une valeur de caractéristique.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

À partir du niveau 5 et à votre tour, vous pouvez attaquer deux fois quand vous choisissez l'action attaquer.

SENS SAUVAGES

Au niveau 18, vos jets d'attaque contre toute créature à moins de 9m de vous ne peuvent subir de désavantage.

TUEUR D'ENNEMIS

Au niveau 20, vous devenez un chasseur hors pair face à vos ennemis. Quand vous touchez une créature marquée comme votre ennemi juré avec une attaque avec arme, vous gagnez un bonus aux dégâts égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).





LISTE DE SORTS DU RÔDEUR

NIVEAU 1

*absorption des éléments
alarme (rituel)
amitié avec les animaux
baies nourricières
châtiment ardent
collet
communication avec les animaux (rituel)
détection de la magie (rituel)
détection du poison et des maladies (rituel)
enchevêtrement
feuille morte
frappe du zéphyr
frappe piégeante
grande foulée
grêle d'épines
lien avec une bête
nappe de brouillard
purification de nourriture et d'eau (rituel)
repli expéditif
saut (ritual)
soins des blessures*

NIVEAU 2

*aide
amélioration de caractéristique
arme magique
bourrasque
convocation de bête
cordon de flèches
croissance d'épines
esprit guérisseur
flamme éternelle
lien de protection
localisation d'animaux ou de plantes (rituel)
localisation d'objet
messager animal (rituel)
passage sans trace
peau d'écorce
protection contre le poison
restauration partielle
sens animal (rituel)
sens des pièges
silence (rituel)
vision dans le noir*

NIVEAU 3

*arme élémentaire
châtiment aveuglant
communication avec les plantes
convocation de fée
croissance végétale
dissipation de la magie
flèche de foudre
flèches enflammées
fusion dans la pierre (rituel)
invocation d'animaux
invocation de tir de barrage
langues
lumière du jour
marche sur l'eau (rituel)
mur de vent
non-détection
petite hutte
réanimation
respiration aquatique (rituel)*

NIVEAU 4

*châtiment assommant
convocation d'élémentaire
divination (rituel)
domination de bête
gardien de la nature
invocation d'êtres des bois
liane agrippeuse
liberté de mouvement
localisation de créature
peau de pierre
protection contre la mort*

NIVEAU 5

*carquois magique
communion avec la nature (rituel)
contagion
éveil
frappe du vent d'acier
fureur de la nature
invocation de volée de projectiles
passage par les arbres
réincarnation
restauration supérieure*



TECHNIQUES DE SURVIE

Vous trouverez ici les techniques de survie disponibles pour le rôdeur.

ALPINISTE

Prérequis : rôdeur niveau 6

Vous escaladez les sommets montagneux comme les bêtes les plus infaillibles de la région. Vous obtenez une vitesse d'escalade de 9 mètres, et vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts de chute que vous pouvez subir d'un montant égal à votre niveau de rôdeur.

Si vous bénéficiez déjà d'une vitesse d'escalade grâce à une autre capacité, vous augmentez celle-ci de 3 mètres.

ARPENTEUR I

Peu d'obstacles naturels arrivent à vous freiner et vous savez guider n'importe qui au travers. Vous ignorez les effets des terrains difficiles imposés par les environnements naturels, tels que la forêt, les sous-bois, les terrains neigeux ou les marécages.

De plus, vous et jusqu'à cinq personnes qui vous accompagnent n'êtes pas ralenti par le terrain difficile.

ARPENTEUR II

Prérequis : rôdeur niveau 3, Arpenteur I

Une fois repérées, vous traquez vos proies sans relâche. Vous pouvez choisir l'action Foncer en tant qu'action bonus à votre tour.

ARPENTEUR III

Prérequis : rôdeur niveau 6, Arpenteur I, II

Vous pouvez surmonter à peu près n'importe quel obstacle sur votre route. Votre mouvement de base au sol augmente de 3 mètres, et vous ignorez les effets des terrains difficiles imposés par les sorts, les phénomènes magiques, et tout autre effet d'origine magique.

ARPENTEUR IV

Prérequis : rôdeur niveau 14, Arpenteur I, II, III

Vous vous déplacez à travers le monde sans être retenu même par la plus puissante des magies, ou par quelque restriction que ce soit. Tant que vous êtes conscient, vous êtes constamment sous les effets du sort *liberté de mouvement*.

CHASSEUR I

Prérequis : rôdeur niveau 3

Une fois que vous avez une cible en vue, il est rare qu'elle s'échappe. Vous avez l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) et Sagesse (Survie) ayant pour but de pister votre ennemi juré.

CHASSEUR II

Prérequis : rôdeur niveau 6, Chasseur I

Vos capacités de pistage sont devenues extraordinairement précises. Vous savez exactement dans quelle direction votre ennemi juré se trouve lorsque vous êtes sur le même plan.

CHASSEUR III

Prérequis : rôdeur niveau 14, Chasseur I, II

Une fois par tour, lorsque vous attaquez votre ennemi juré avec une arme, vous pouvez le forcer à réaliser un jet de sauvegarde de Constitution en plus des dégâts normaux de l'attaque. Le DD du jet de sauvegarde est le même que pour résister à vos sorts de rôdeur. En cas d'échec, l'ennemi juré est *aveuglé, assourdi, effrayé* ou *entravé* (à votre guise) jusqu'au début de votre prochain tour.

EXPLORATEUR I

Les étendues sauvages n'ont pas de secrets pour vous, il est donc rare que vous perdiez votre route. Vous et vos compagnons ne pouvez vous perdre dans des environnements naturels, à moins que vous ne soyez victimes d'effets magiques.

EXPLORATEUR II

Prérequis : rôdeur niveau 6, Explorateur I

À la fin de chaque repos long, vous pouvez vous lier à l'environnement dans lequel vous êtes (arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne ou plaine). Une fois fait, vous bénéficiiez de ce qui suit :

- Vous avez l'avantage aux jets d'Intelligence et de Sagesse ayant trait aux plantes, aux animaux et à l'écosystème local.
- Quand vous cherchez de la nourriture, vous trouvez deux fois plus de nourriture que normalement.
- Vous ne pouvez être surpris à moins d'être *neutralisé*.
- Vous bénéficiez d'un bonus à l'initiative égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1)

HERBORISTE I

Vous en savez beaucoup sur les plantes et leurs propriétés curatives. Vous avez l'avantage aux jets d'Intelligence (Nature) visant à identifier les propriétés médicinales des plantes, et aux jets de Sagesse (Médecine) réalisés pour stabiliser des êtres vivants.

HERBORISTE II

Prérequis : rôdeur niveau 3, Herboriste I

Vous avez appris à utiliser plantes et fruits pour créer des cataplasmes curatifs. Vous obtenez la maîtrise du kit d'herboriste.

À la fin d'un repos long, vous pouvez utiliser ce kit et des plantes locales pour créer une potion de soins. La potion conserve son efficacité pendant un nombre de jours égal à votre bonus de maîtrise, après quoi elle perd ses effets.

HERBORISTE III

Prérequis : rôdeur niveau 6, Herboriste I, II

Vous pouvez utiliser votre connaissance de la flore locale pour apaiser vos alliés. Pendant un repos court, vous et jusqu'à cinq créatures que vous pouvez toucher récupérez 1d8 points de vie supplémentaires lorsque vous utilisez au moins l'un de vos dés de vie.





INSTINCT NATUREL I

Vous savez y faire avec les animaux sauvages. Vous pouvez communiquer des idées simples aux bêtes en utilisant des gestes et des sons, et vous obtenez l'avantage à vos tests de Sagesse (Dressage) réalisés avec des animaux amicaux à votre égard.

INSTINCT NATUREL II

Prérequis : rôdeur niveau 3, Instinct naturel I

Votre proximité avec le monde sauvage vous a permis de vous lier avec un esprit naturel mineur. Vous apprenez le sort *appel de familier*. Il fonctionne comme un sort de rôdeur et est toujours préparé, mais ne compte pas dans le nombre de sorts quotidiens que vous préparez. Le familier doit être une créature de type fée.

NAGEUR D'EXPÉRIENCE

Prérequis : rôdeur niveau 6

Vous vous déplacez dans l'eau comme les plus vives créatures marines. Vous obtenez une vitesse de nage de 9 mètres, et vous pouvez retenir votre souffle pendant 1 heure quand vous êtes sous l'eau.

Si vous bénéficiez déjà d'une vitesse de nage grâce à une autre capacité, vous augmentez celle-ci de 3 mètres.

RÉGÉNÉRATION NATURELLE

Prérequis : rôdeur niveau 14

Vous pouvez tirer de votre environnement les énergies nécessaires pour recharger votre réserve mystique. À la fin d'un repos court, vous pouvez récupérer des emplacements de sorts utilisés. Le niveau total de ces emplacements de sort doit être inférieur ou égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

SURVIVALISTE I

Prérequis : rôdeur niveau 6

Le temps passé dans la nature a renforcé votre corps, et vous savez comment encaisser les coups. Par une action bonus à votre tour, vous pouvez gagner un montant de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution (minimum 1).

SURVIVALISTE II

Prérequis : rôdeur niveau 9, Survivaliste I

Vous avez entraîné votre corps à se régénérer plus rapidement que d'ordinaire. Lors d'un repos court, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse (minimum 1) à chaque dé de vie dépensé pour regagner des points de vie.

SURVIVALISTE III

Prérequis : rôdeur niveau 14, Survivaliste I, II

Vous tenez bon, même face à la mort. Vous ajoutez votre modificateur de Sagesse (minimum 1) à vos jets de sauvegarde contre la mort. Si le résultat total est égal ou supérieur à 20, vous obtenez les mêmes effets que si vous aviez obtenu un 20 naturel sur le d20.

TRAQUEUR FURTIF I

Vous êtes passé maître dans l'art de couvrir vos traces.

Lorsque vous et jusqu'à cinq autres créatures avec lesquelles vous voyagez vous déplacez à un rythme normal, vous ne laissez ni traces ni odeur derrière vous, et vous ne pouvez être suivis par des méthodes conventionnelles contre votre gré.

TRAQUEUR FURTIF II

Prérequis : rôdeur niveau 3, Traqueur I

Vous avez appris à chasser votre proie tout en restant invisible. Vous pouvez choisir l'action Se cacher à votre tour en tant qu'action bonus.

TRAQUEUR FURTIF III

Prérequis : rôdeur niveau 9, Traqueur I, II

Vous pouvez vous dissimuler même des sorts les plus puissants. Vous êtes constamment sous les effets du sort de non-détection, et vous ne pouvez être repéré par des méthodes magiques comme la divination contre votre gré.

TRAQUEUR FURTIF IV

Prérequis : rôdeur niveau 14, Traqueur I, II, III

Vous pouvez brièvement vous lier à la magie naturelle pour disparaître. Lorsque vous choisissez l'action Se cacher à votre tour, vous et tout ce que vous portez devenez invisibles jusqu'au début de votre prochain tour.

L'invisibilité s'arrête immédiatement si vous attaquez ou lancez un sort.



ARCHÉTYPES DE RÔDEUR

Au niveau 3 le rôdeur doit choisir un archétype. Les options suivantes s'ajoutent à celles disponibles dans le *Guide complet de Xanathar*.

BRISE-SORTS

Là où il y a du pouvoir, il y aura toujours quelqu'un pour en abuser. Les brise-sorts forment une discrète fraternité spécialisée dans la chasse des lanceurs de sorts qui utiliseraient leurs pouvoirs pour nuire à autrui. La plupart de ces rôdeurs suivent la voie du brise-sorts pour des raisons louables, mais certains cherchent tout simplement à détruire ceux qui manipulent la magie. Les brise-sorts opèrent souvent dans l'ombre, ne se révélant qu'au moment adéquat, quand les chances sont de leur côté.

MAGIE DU BRISE-SORTS

Vous obtenez de nouveaux sorts aux niveaux de rôdeur indiqués dans la table Magie du brise-sorts. Ils comptent comme des sorts de rôdeur en ce qui vous concerne, sont toujours préparés et ne comptent pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

MAGIE DU BRISE-SORTS

Ranger Level	Spell
3	<i>absorption des éléments</i>
5	<i>cécité/ surdité</i>
9	<i>contresort</i>
13	<i>sphère résiliente</i>
17	<i>mur de force</i>

CHASSEUR DE MAGE

Au niveau 3, vous obtenez les compétences nécessaires à votre mission. Vous obtenez la maîtrise de la compétence Arcanes et, chaque fois que vous réalisez un test d'Intelligence (Arcanes) pour vous rappeler d'informations à propos d'un lanceur de sorts ou des effets d'un sort particulier, votre bonus de maîtrise est doublé.

De plus, vous pouvez lancer le sort *absorption des éléments* comme un sort de niveau 1, sans dépenser d'emplacement de sort, autant de fois que votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Vous en récupérez toutes les utilisations en terminant un repos long.

Si vous lancez ce sort et que votre prochaine attaque avec une arme de corps-à-corps est effectuée contre la créature dont vous avez absorbé le sort, vous infligez le maximum de dégâts supplémentaires possible (6).

VIGILANCE ARCANIQUE

Votre entraînement vous a permis de détecter les pouvoirs magiques, innés ou acquis, des autres créatures.

À partir du niveau 3 et à votre tour, vous pouvez utiliser une action pour examiner une créature visible à moins de 18 mètres de vous. Vous apprenez immédiatement sa caractéristique d'incantation (si elle en a une), le plus haut niveau de sort qu'elle peut lancer, et la nature de sa magie (divine ou profane).

Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long avant de pouvoir la réutiliser.



DÉFENSE ARCANIQUE

Vous avez appris à renforcer votre esprit et votre corps pour vous protéger de la magie offensive. À partir du niveau 7, lorsque vous êtes contraints de lancer un jet de sauvegarde pour résister aux effets d'un sort ou d'une quelconque magie, vous obtenez un bonus à ce jet de sauvegarde égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

BRISE-MAGES

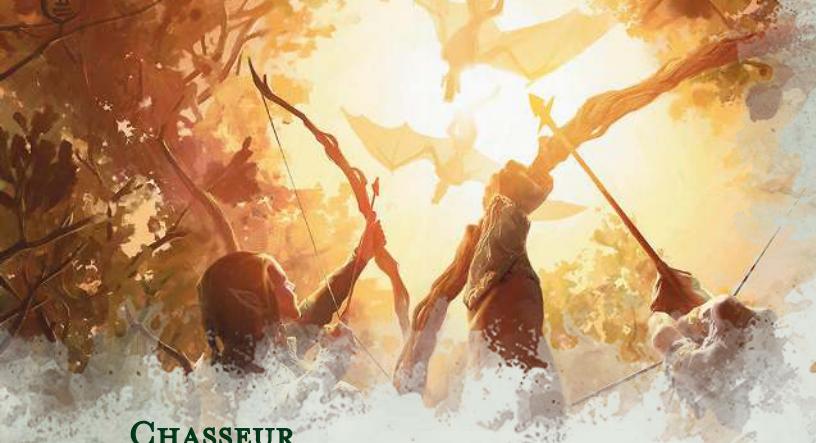
À partir du niveau 11, vous avez appris la technique spéciale de neutralisation de mage d'un brise-sort accompli. Par une action bonus, vous pouvez infuser les attaques de votre arme d'une magie primordiale d'abjuration. Jusqu'au début de votre prochain tour, chaque fois que vous touchez une créature avec cette arme, tous les dégâts infligés sont des dégâts de force, et vous obtenez un bonus aux dégâts égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

Si la cible de l'attaque se concentrait sur un sort, elle subit 1d8 dégâts de force supplémentaires, et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution avec désavantage pour maintenir sa concentration.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1), et vous récupérez toutes les utilisations après avoir pris un repos long.

MANTEAU DU MAÎTRE

Quand vous atteignez le niveau 15, votre entraînement de brise-sort a atteint son summum, et votre sang a muté, vous donnant une protection naturelle contre la magie. Vous avez une résistance aux dégâts infligés par les sorts et tous les autres effets magiques.



CHASSEUR

Les rôdeurs peuvent endosser de nombreux rôles : guide, naturaliste, pisteur, protecteur, mais au fond, ils restent des chasseurs. Ceux qui embrassent complètement ce rôle de prédateur acceptent d'être le rempart entre la civilisation et les terreurs de l'extérieur. Cette voie leur permet de maîtriser des techniques de combat spécialisées pour mieux exterminer les menaces qu'ils affrontent. Les vrais chasseurs ne reculent devant aucun ennemi : maraudeurs gnolls, trolls grotesques ou dragons terrifiants.

MAGIE DU CHASSEUR

Vous obtenez de nouveaux sorts aux niveaux de rôdeur indiqués dans la table Magie du chasseur. Ils comptent comme des sorts de rôdeur en ce qui vous concerne, sont toujours préparés et ne comptent pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

MAGIE DU CHASSEUR

Niveau de rôdeur	Sort
3	<i>collet (GX), retraite expéditive</i>
5	<i>cordon de flèches (PH), passage sans traces</i>
9	<i>invoquer un tir de barrage (PH), non-détection</i>
13	<i>liberté de mouvement, localisation de créature</i>
17	<i>carquois magique (PH), invoquer une volée de projectiles (PH)</i>

LA PROIE DU CHASSEUR

Au niveau 3, vous pouvez choisir l'une des quatre aptitudes suivantes :

Briseur de hordes. Une fois par tour, quand vous faites une attaque avec une arme, vous pouvez attaquer une seconde fois avec la même arme en ciblant une autre créature, dans la mesure où celle-ci se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour de la première créature et à portée de votre arme.

Frappes ralentissantes. Chaque fois que vous touchez une créature avec une attaque avec une arme, vous la blessez de telle façon que sa vitesse est réduite de 1,5 m jusqu'au début de votre prochain tour.

Tueur de colosses. Votre ténacité vous permet de venir à bout des plus terribles ennemis. Quand vous réussissez à toucher une créature avec une arme, vous lui infligez 1d8 dégâts supplémentaires si elle possède moins de points de vie que son maximum. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour.

Tueur de géants. Quand une créature de taille grande ou supérieure qui se trouve dans un rayon de 1,50 mètre de vous et que vous pouvez voir vous cible avec une attaque, que cette attaque soit réussie ou ratée, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque contre cette créature.

TACTIQUES DÉFENSIVES

Au niveau 7, vous pouvez choisir l'une des quatre aptitudes suivantes :

Carrure robuste. Quand vous êtes touché par une attaque qui inflige des dégâts contondants, perforants ou tranchants, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire ces dégâts d'un nombre égal à votre modificateur de Constitution (minimum 1).

Défense contre les attaques multiples. Quand une créature vous touche avec une attaque, vous gagnez un bonus de CA de +4 contre toutes les autres attaques que peut faire cette créature pour le reste du tour.

Échapper à la horde. Les attaques d'opportunité qui sont portées contre vous subissent un désavantage.

Moral d'acier. Vous obtenez un avantage sur les jets de sauvegarde contre tout effet provoquant l'état terrorisé.

ATTAQUES MULTIPLES

Au niveau 11, vous pouvez choisir l'une des quatre aptitudes suivantes :

Attaque tourbillonnante. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque de corps-à-corps contre autant de créatures que vous le souhaitez dans la mesure où elles se trouvent dans un rayon de 1,50 mètre autour de vous, en faisant un jet d'attaque séparé pour chaque créature.

Frappe rapide. Si lorsque vous prenez l'action Attaquer vous avez l'avantage au jet d'attaque contre l'une de vos cibles, vous pouvez échanger cet avantage contre une attaque avec une arme supplémentaire contre cette cible, dans le cadre de la même action. Vous ne pouvez effectuer ceci qu'une fois par tour.

Salve. Vous pouvez utiliser votre action pour faire une attaque à distance contre autant de créatures que vous le voulez, dans la mesure où elles se trouvent dans un rayon de 3 mètres autour d'un point que vous avez défini dans la zone de portée de votre arme. Vous devez avoir une munition pour chaque cible, bien entendu, et vous lancez un jet d'attaque séparé pour chaque cible.

DÉFENSE DE CHASSEUR SUPÉRIEURE

Au niveau 15, vous pouvez choisir l'une des trois aptitudes suivantes :

Dérobade. Si vous subissez un effet, comme le souffle enflammé d'un dragon rouge ou un sort d'éclair, qui vous permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts en cas de succès, vous subissez à la place la moitié des dégâts sur un échec et aucun dégât sur un succès.

Esquive instinctive. Quand un attaquant que vous pouvez voir réussit une attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de moitié les dégâts causés par cette attaque.

Retour de bâton. Quand une créature hostile vous cible et rate son attaque de corps-à-corps, vous pouvez utiliser votre réaction pour contraindre cette créature à répéter la même attaque contre une autre créature de votre choix, à l'exception d'elle-même.



CHASSEUR DE PRIMES

Les rôdeurs peuvent endosser de nombreux rôles : guide, naturaliste, pisteur, protecteur, mais au fond, ils restent des chasseurs. Ceux qui embrassent complètement ce rôle de prédateur acceptent d'être le rempart entre la civilisation et les terreurs de l'extérieur. Cette voie leur permet de maîtriser des techniques de combat spécialisées pour mieux exterminer les menaces qu'ils affrontent. Les vrais chasseurs ne reculent devant aucun ennemi : maraudeurs gnolls, trolls grotesques ou dragons terrifiants.

À L'ÉCOUTE DE LA RUE

Au niveau 3, vous obtenez la maîtrise de la compétence Investigation. Quand vous réalisez un test d'Intelligence (Investigation) dans une zone urbaine, vous doublez votre bonus de maîtrise sur ce jet.

De plus, si vous passez la nuit dans un endroit habité, vous avez l'avantage à tout test de caractéristique fait pour établir un contact, obtenir des informations ou vous orienter.

SUPÉRIORITÉ MARTIALE

Au niveau 3, vous gagnez les aptitudes suivantes de chasseur de primes :

Manœuvres. Vous apprenez deux manœuvres de votre choix, dans la liste ci-contre. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule manœuvre par attaque. Quand vous gagnez un niveau, vous pouvez remplacer une manœuvre que vous connaissez par une autre de votre choix.

Vous apprenez une manœuvre de votre choix supplémentaire aux niveaux 7, 11 et 15.

Dés de supériorité. Vous avez trois dés de supériorité, et ce sont des d6. Vous devez dépenser un dé de supériorité pour utiliser une manœuvre. Vous récupérez tous les dés dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long.

Jets de sauvegarde. Certaines de vos manœuvres obligent votre cible à effectuer un jet de sauvegarde pour lui résister. Le DD de ce jet est calculé comme suit :

DD du jet de sauvegarde contre la manœuvre =
8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force
ou de Dextérité (à vous de choisir)

MORT OU VIF

À partir du niveau 7, quand vous réalisez un test de Force (Athlétisme) pour bousculer ou empoigner une créature à terre, vous obtenez un bonus au jet égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

De plus, vous obtenez un dé de supériorité supplémentaire et ceux-ci deviennent des d8. Vous apprenez également deux nouvelles manœuvres de la liste ci-contre.

IMPLACABLE

Vous êtes passé maître de la neutralisation des plus dangereux adversaires. Au niveau 11, quand une créature de taille G ou inférieure rate une attaque au corps-à-corps avec une arme contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour l'obliger à faire un jet de sauvegarde de Dextérité. Sur un échec, la créature est à terre, et si vous avez une main libre, vous pouvez tenter de l'empoigner dans le cadre de votre réaction.



REDOUTABLE

Votre instinct lorsque vous traquez une cible est presque surnaturel, vous permettant de prédire ses attaques et d'en réduire les dégâts. À partir du niveau 15, si vous frappez une créature avec une attaque avec une arme, chaque fois que celle-ci vous infligera des dégâts, jusqu'au début de votre prochain tour, vous pourrez réduire les dégâts qui vous sont infligés d'un nombre égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

De plus, vous gagnez un nouveau dé de supériorité (pour un total de 5) et ceux-ci deviennent des d10. Vous apprenez également deux nouvelles manœuvres de la liste ci-dessous.

MANŒUVRES DES CHASSEURS DE PRIMES

Les manœuvres listées ci-dessous sont accessibles aux rôdeurs chasseurs de primes. Elles se concentrent sur la neutralisation et la capture de leurs adversaires.

Attaque renversante. Quand vous touchez une créature avec une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour la mettre à terre. Vous ajoutez le résultat du dé à votre jet de dégâts et la cible, si elle de taille G ou inférieure, doit faire un jet de sauvegarde de Force. Sur un échec, elle est à terre.

Coup en trâtre. Quand vous touchez une créature avec une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour viser un de ses points faibles. Vous ajoutez le résultat du dé à votre jet de dégâts et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, elle ne peut utiliser de réactions et sa vitesse est réduite de moitié jusqu'au début de votre prochain tour.

Embuscade. Quand vous réalisez un test de Dextérité (Discréption) ou un jet d'initiative, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et ajouter le résultat au total, à condition que vous ne soyez ni surpris ni neutralisé.

Frappe assommante. Quand vous touchez une créature avec une attaque à mains nues, vous pouvez dépenser un dé de supériorité et obliger la créature à faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, la créature est étourdie jusqu'au début de votre prochain tour.

Frappe handicapante. Quand vous touchez une créature avec une attaque avec une arme, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour l'empêcher de bouger. Vous ajoutez le résultat du dé à votre jet de dégâts et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution. Sur un échec, sa vitesse est réduite à 0 jusqu'au début de votre prochain tour.

Tir aveuglant. Par une action bonus, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour jeter des détritus à la figure d'une créature à moins de 1,5 m de vous. Elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution et, sur un échec, elle subit autant de dégâts que le résultat du dé de supériorité et est aveuglée jusqu'au début de votre prochain tour.





DOMPTEUR

Alors que tous les rôdeurs ont une certaine affinité pour ce qui touche au règne animal, les dompteurs poussent cet aspect au-delà. Grâce à leurs connaissances du comportement des bêtes, sauvages comme domestiques, les dompteurs sont capables de les dresser et les contrôler pour en faire des créatures extraordinaires.

Ces rudes et sauvages rôdeurs sont toujours à la recherche de monstres étranges et exotiques avec qui se lier.

DRESSEUR DE MONSTRES

Quand vous prenez cet archétype au niveau 3, vos connaissances des créatures sauvages vous offrent des capacités exceptionnelles. Vous obtenez la maîtrise de la compétence Dressage si vous ne l'avez pas déjà, et vous pouvez doubler votre bonus de maîtrise à tout test de Sagesse (Dressage) que vous effectuez.

De plus, quand vous devez stopper des animaux, votre savoir vous permet de frapper au moment où ils sont les plus vulnérables. Vous obtenez une réussite critique à vos jets d'attaque avec une arme contre les bêtes et les créatures monstrueuses sur un 19 ou un 20 au d20.

MAGIE DU DOMPTEUR

Vous obtenez certains sorts aux niveaux de rôdeur indiqués dans la table Magie du dompteur. Ils comptent comme des sorts de rôdeur pour vous, sont toujours préparés, mais ne comptent pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

De plus, vous pouvez cibler les bêtes et les créatures monstrueuses avec des sorts d'enchantement qui sont normalement limités aux humanoïdes.

MAGIE DU CHASSEUR

Niveau de rôdeur	Sort
3	<i>charme-personne</i>
5	<i>apaisement des émotions</i>
9	<i>lenteur</i>
13	<i>charme-monstre (GX)</i>
17	<i>immobiliser un monstre</i>

POIGNE TÉMÉRAIRE

Votre souhait impérieux de soumettre les monstres sauvages stimule vos talents. À partir du niveau 7, vous avez l'avantage à vos tests de Force (Athlétisme) pour empoigner, escalader, lutter ou soumettre les bêtes et créatures monstrueuses.

Vous avez également l'avantage à vos jets d'attaque contre les bêtes et créatures monstrueuses que vous êtes en train d'empoigner ou escalader.

RAPPEL À L'ORDRE

Vous savez soumettre les créatures sauvages à votre volonté. À partir du niveau 7 également, quand une bête ou une créature monstrueuse que vous charmez doit réaliser un jet de sauvegarde pour mettre fin à la condition, vous pouvez utiliser votre réaction pour imposer un désavantage au jet de la créature, tant que vous êtes à 9 m ou moins d'elle et qu'elle peut vous entendre.

De plus, vous apprenez à donner des ordres aux monstres que vous dressez. Les bêtes et créatures monstrueuses que vous charmez agissent pendant votre tour, et si elles sont à moins de 9 m de vous et en mesure de vous entendre, vous pouvez utiliser une action pour leur ordonner d'effectuer une de leurs actions de leur bloc de statistiques.

DRESSEUR DE MONSTRES SUPÉRIEUR

Il existe peu de créatures que vous ne pouvez dresser. Au niveau 11, vos aptitudes de dompteur s'appliquent à toute créature non-humanoïde avec un score d'Intelligence inférieur ou égal à votre niveau de classe.

De plus, si vous êtes à moins de 9 m d'une créature non-humanoïde que vous charmez, vous pouvez utiliser une action bonus à votre tour pour lui ordonner d'effectuer une des actions de son bloc de statistiques.

DOMPTEUR DE LÉGENDES

Une fois que vous avez une créature sous votre contrôle, elle a peur de chasser à votre emprise. En atteignant le niveau 15, vos sorts d'enchantement lancés contre des créatures non-humanoïdes durent jusqu'à ce que votre concentration soit rompue.

Les repos courts et longs ne mettent pas fin à votre concentration.



DRACOLIÉ

Il arrive parfois que, pour des raisons mystérieuses, un dragon très puissant accorde à un rôdeur valeureux des pouvoirs draconiques. Les rares élus se lie alors à un compagnon draconique mineur, connu sous le nom de drake. Le lien des dracoliés avec leur familier leur permet de partager le pouvoir impressionnant des dragons. Plus leur lien se renforce, plus le rôdeur et le drake développent leur puissance mystique et leurs pouvoirs draconiques.

MAGIE DU DRACOLIÉ

Vous obtenez certains sorts aux niveaux de rôdeur indiqués dans la table Magie du dracolié. Ils comptent comme des sorts de rôdeur pour vous, sont toujours préparés, mais ne comptent pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

MAGIE DU DRACOLIÉ

Niveau de rôdeur Sort

3	<i>absorption des éléments</i> (GX)
5	<i>souffle du dragon</i> (GX)
9	<i>arme élémentaire</i> (PH)
13	<i>fléau élémentaire</i> (GX)
17	<i>éveil</i>

COMPAGNON DRAKE

À partir du niveau 3, vous pouvez utiliser une action pour invoquer le drake lié à vous. Il apparaît dans un espace inoccupé de votre choix que vous pouvez voir, à moins de 9 mètres de vous. Le drake est amical envers vous et vos alliés et obéit à vos ordres. Une fois invoqué, vous choisissez le type de son Essence draconique : acide, feu, foudre, froid ou poison. Cela détermine son immunité et le type de dégâts infligés par ses frappes élémentaires. Votre drake utilise le bloc de statistiques décrit page suivante dans la description de cet archétype. Votre bonus de maîtrise (BM) est utilisé pour déterminer certaines valeurs.

Au combat, le drake a la même initiative que vous, mais joue juste après vous. Il peut se déplacer et utiliser sa réaction. À moins de lui ordonner une action, le drake prend l'action Esquiver à son tour. L'action ordonnée peut être une des actions classiques en combat, ou une présente dans sa description. Si vous êtes neutralisé, votre compagnon drake peut choisir l'action qu'il veut.

Une fois le drake invoqué, vous ne pouvez plus utiliser cette capacité avant d'avoir terminé un repos long, à moins de dépenser un emplacement de sort de niveau 1 ou plus pour l'invoquer de nouveau.

Une fois invoqué, le drake reste pendant un nombre d'heures égal à votre bonus de maîtrise, jusqu'à ce qu'il soit réduit à 0 point de vie, que vous utilisiez cette capacité de nouveau, ou que vous mouriez. Tout ce que portait le drake est laissé sur place lorsqu'il disparaît.



DON DRACONIQUE

Votre lien avec votre drake vous permet de comprendre son langage et de renforcer votre présence. Au niveau 3, vous apprenez à parler, lire et écrire le draconique. Vous apprenez également le tour de magie *thaumaturgie*, qui compte comme un sort de rôdeur pour vous.

LIEN DE CROC ET D'ÉCAILLE

Le lien que vous partagez avec votre drake se développe. À partir du niveau 7, lorsqu'il est invoqué, vous devenez résistant au type de dégâts de l'Essence draconique de votre drake, et ses attaques de morsure infligent 1d6 dégâts supplémentaires de ce même type.

De plus, lorsque vous invoquez votre compagnon drake, vous pouvez choisir qu'il soit de taille P ou M, et il obtient l'un des deux traits suivants, au choix :

Aérien. Votre drake développe des ailes qui lui permettent de manœuvrer dans les airs. Il obtient une vitesse de vol de 12 mètres.

Amphibie. Votre drake développe des nageoires qui lui permettent de se déplacer aisément sous l'eau. Il peut respirer aussi bien dans l'air que dans l'eau, et obtient une vitesse de nage de 12 mètres.

UNEARTHED ARCANA : RÔDEUR ÉLEVEUR DE DRAKE

Inspiré de l'[Unearthed Arcana](#) du Drakewarden, l'archetype du dracolié ici présenté a subi quelques changements mineurs afin de le mettre au même niveau que les autres archétypes officiels de rôdeur.



SOUFFLE ÉLÉMENTAIRE

À partir du niveau 11, le lien entre vous et votre drake est tel qu'il permet à tous deux de produire un souffle Élémentaire semblable à celui d'un véritable dragon. Par une action, vous ou votre drake pouvez produire un souffle causant des dégâts dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans le cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité contre le DD de sauvegarde de vos sorts, subissant 6d6 dégâts en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de succès.

Ces dégâts augmentent à 8d6 lorsque vous atteignez le niveau 15 de rôle. Les dégâts sont du type de l'Essence draconique de votre drake.

Une fois que vous ou votre drake avez utilisé cette capacité, vous ne pouvez plus le faire avant de terminer un repos long, à moins que vous n'utilisiez un emplacement de sort de niveau 3 ou supérieur pour l'utiliser à nouveau.

LIEN SUBLIMÉ

Le lien avec votre drake atteint le summum de sa puissance. À partir du niveau 15, lorsque vous invoquez votre drake, vous pouvez choisir qu'il soit de taille P, M ou G. Tant que votre drake est invoqué, vous bénéficiez tous deux des avantages suivants :

- L'attaque de morsure du drake inflige 1d6 dégâts supplémentaires du type choisi pour son Essence draconique.
- Lorsque vous ou le drake subissez des dégâts alors que vous êtes à 9 mètres ou moins l'un de l'autre, vous pouvez utiliser votre réaction pour donner à celui qui subit l'attaque une résistance à ce type de dégâts.



COMPAGNON DRAKE

Dragon de taille P, neutre

Classe d'armure 14 + BM (armure naturelle)

Points de vie 5 + cinq fois votre niveau de rôle
(le drake a un nombre de dés de vie [d10] égal à votre niveau de rôle)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	8 (-1)	8 (-1)	14 (+2)

Immunités aux dégâts Essence draconique

Sens vision dans le noir (18), Perception passive 12

Langues draconique

Lien draconique. Le drake ajoute votre BM à tous ses tests de caractéristiques, d'attaques et de sauvegarde.

Actions

Morsure. Attaque au corps-à-corps avec une amre : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Réactions

Frappes élémentaires. Lorsque le drake ou une créature à moins de 9 mètres de lui et qu'il peut voir touche une créature avec une arme, le drake peut charger cette attaque d'énergie élémentaire, ce qui augmente les dégâts d'1d6, du même type que son Essence draconique.



GUIDE STELLAIRE

De tout temps les peuples mortels ont observé les étoiles pour y chercher les récits du passé et des indices concernant le futur. La plupart croient que la connaissance des mouvements des astres sert à prédire le futur, et ainsi modifier son destin.

Des rôdeurs solitaires et un peu étranges connus sous le nom de guides stellaires passent leur vie à scruter le ciel nocturne dans ce but. Ils harmonisent leur âme avec les constellations, et apprennent à en tirer une certaine forme de magie, à prédire l'avenir et à faire pencher la balance de la destinée.

GUIDAGE CÉLESTE

Vous vous laissez guider par les constellations visibles la nuit. À partir du niveau 3, vous obtenez la maîtrise des outils de navigateur, et vous ne pouvez pas vous perdre, même par des moyens magiques, tant que vous pouvez voir le ciel nocturne.

De plus, à la fin de chaque repos long, vous vous alignez avec une des constellations de la table ci-après. Vous apprenez le sort mineur et le sort de niveau 1 correspondant, ils deviennent des sorts de rôdeurs vous concernant, et ne comptent pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

Vous pouvez lancer le sort de niveau 1 au niveau 1 sans dépenser d'emplacement de sorts ou composantes un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

Constellation	Sort mineur	Sort de niveau 1
Cerf	<i>gourdin magique</i>	<i>duel forcé</i>
Eléphant	<i>assistance</i>	<i>bénédiction</i>
Lièvre	<i>illusion mineure</i>	<i>grande foulée</i>
Loup	<i>sauvagerie primitive</i>	<i>balisage</i>
Vipère	<i>moquerie cruelle</i>	<i>blessure</i>

MAGIE DU GUIDE STELLAIRE

Vous obtenez certains sorts aux niveaux de rôdeur indiqués dans la table Magie du guide stellaire. Ils comptent comme des sorts de rôdeur pour vous, sont toujours préparés, mais ne comptent pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

MAGIE DU GUIDE STELLAIRE

Niveau de rôdeur	Sort
3	<i>sort de constellation</i>
5	<i>épine mentale (GX)</i>
9	<i>clairvoyance</i>
13	<i>divination</i>
17	<i>scrutation</i>



TRAME DU DESTIN

Votre affinité avec les étoiles vous permet d'altérer le cours du destin. À partir du niveau 7, lorsque vous ou une créature que vous pouvez voir à moins de 9 mètres devez réaliser un jet de compétence ou de sauvegarde, vous pouvez utiliser votre réaction pour ajouter votre modificateur de Sagesse (avec un minimum de 1) au résultat de ce jet. Vous pouvez utiliser cette aptitude un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (avec un minimum de 1), et vous récupérez toutes les utilisations après avoir pris un repos long.

FRAPPE STELLAIRE

À partir du niveau 11, vous pouvez utiliser une action bonus pour entrer en transe, et permettre aux astres stellaires nocturnes de guider vos coups. Lorsque vous êtes en transe, vos yeux brillent tels des étoiles, et une fois par tour, lorsque vous attaquez, vous traitez tout résultat de 9 ou moins sur le jet de dé comme étant un 10.

Cette transe dure une minute, à moins que vous choisissez d'y mettre fin par une action bonus, ou soyiez neutralisé. Lorsque vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y avoir recours avant d'avoir pris un repos long.

AME RESPLENDISSANTE



MAÎTRE DES BÊTES

Grâce aux liens de confiance intenses qu'ils développent avec les créatures sauvages, les rôdeurs attirent des esprits de la nature connus sous le nom de bêtes primordiales.

Protecteurs métamorphes du monde sauvage, ils s'associent aux rôdeurs qu'ils jugent dignes. Revêtant une apparence appropriée à la situation, les bêtes primordiales combattent côté à côté avec leur partenaire.

COMPAGNON PRIMORDIAL

Lorsque vous choisissez cet archétype au niveau 3, vous obtenez une bête primordiale comme compagnon. Elle est amicale envers vous et vos alliés, et obéit à vos ordres. Vous sélectionnez la forme qu'elle prend, à partir d'un des blocs de statistiques que vous trouverez page suivante : *bête de l'air*, *bête de la mer* et *bête de la terre*. Le bloc descriptif se réfère à plusieurs endroits à votre bonus de maîtrise (BM). La bête porte des marques qui témoignent de son origine mystique.

Au combat, la bête primordiale a la même initiative que vous, mais joue juste après vous. Elle peut se déplacer et utiliser sa réaction. À moins de lui ordonner une action, la bête primordiale prend l'action Esquiver à son tour. L'action ordonnée peut être une des actions classiques en combat, ou une présente dans sa description. Si vous êtes neutralisé, votre compagnon primordial peut choisir l'action qu'il veut.

Si votre bête primordiale est morte depuis moins d'une heure, vous pouvez la toucher et dépenser un emplacement de sort de niveau 1 ou plus. Au bout d'une minute, elle retourne à la vie avec tous ses points de vie.

Lorsque vous terminez un repos long, vous pouvez changer la forme de votre bête, et sélectionner un autre bloc descriptif et une nouvelle apparence. La bête disparaît si vous mourrez.

Les compagnons primordiaux ont les caractéristiques communes suivantes :

Dés de vie. Les compagnons primordiaux ont autant de dés de vie que votre niveau de rôdeur. Les bêtes des cavernes, de la mer et de la terre ont des d8, les bêtes du ciel des d6.

Langues. Les compagnons primordiaux comprennent toutes les langues que vous parlez.

Perception passive. La Perception passive des compagnons primordiaux est de 12.

Lien primordial Vos compagnons primordiaux ajoutent votre bonus de maîtrise à tous leurs tests de caractéristiques et de sauvegarde.

Attaques. Les compagnons primordiaux utilisent votre modificateur d'attaque avec un sort pour toucher (marqué AS dans leur profil).

MAGIE DU MAÎTRE DES BÊTES

Vous obtenez de nouveaux sorts aux niveaux de rôdeur indiqués dans la table Magie du maître des bêtes. Ils comptent comme des sorts de rôdeur en ce qui vous concerne, sont toujours préparés et ne comptent pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

MAGIE DU MAÎTRE DES BÊTES

Niveau de rôdeur	Sorts
------------------	-------

3	<i>communication avec les animaux, lien avec une bête</i> (GX)
5	<i>lien de protection, sens animal</i> (PH)
9	<i>hâte, protection contre une énergie</i>
13	<i>liberté de mouvement, protection contre la mort</i>
17	<i>communion avec la nature, éveil</i>

ENTRAÎNEMENT EXCEPTIONNEL

Le lien entre vous et votre bête s'est développé. À partir du niveau 7, votre bête primordiale et vous pouvez utiliser votre réaction pour accorder à l'autre l'avantage aux jets de sauvegarde qu'elles sont forcées de réaliser, tant que vous pouvez vous voir. De plus, les attaques de votre bête comptent comme des attaques magiques en ce qui concerne les résistances et les immunités aux attaques non-magiques.

FUREUR BESTIALE

Votre présence inspire une furie primitive à votre compagnon. À partir du niveau 11, lorsque vous ordonnez à votre compagnon primordial d'effectuer l'action Attaquer, celui-ci peut effectuer deux attaques au lieu d'une.

LIEN PRIMAL

La connexion entre votre bête primale et vous a atteint son paroxysme. Au niveau 15, lorsque vous lancez un sort vous prenant pour cible, vous pouvez aussi affecter votre compagnon primordial avec le même sort, sans dépenser d'emplacement de sorts et à condition que la bête se trouve à 9 mètres ou moins de vous.

De plus, votre compagnon primal peut changer de forme à la fin d'un repos court ou long.



BÊTE DES CAVERNES

Bête de taille M, neutre

Classe d'armure 13 + BM (armure naturelle)
Points de vie 5 + cinq fois votre niveau de rôdeur
Vitesse 9 m, fouissement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 36 m

Actions

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : AS au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1d6 + 2 + BM dégâts perforants ou tranchants (à votre choix).

BÊTE DU CIEL

Bête de taille P, neutre

Classe d'armure 13 + BM (armure naturelle)
Points de vie 4 + cinq fois votre niveau de rôdeur
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sens vision dans le noir 18 m

Vol agile. La bête ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'elle quitte en volant la zone d'allonge d'un ennemi.

Actions

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : AS au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1d4 + 3 + BM dégâts perforants ou tranchants (à votre choix).

BÊTE DE LA MER

Bête de taille M, neutre

Classe d'armure 13 + BM (armure naturelle)
Points de vie 5 + cinq fois votre niveau de rôdeur
Vitesse 3 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sens vision dans le noir 18 m

Amphibie. La bête peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau

Coup agrippant. Lorsque la bête touche une créature avec son pseudopode, elle peut choisir de l'agripper automatiquement. Le DD pour se libérer est égal au DD du jet de sauvegarde contre vos sorts. Tant qu'elle agrippe sa cible, la bête ne peut pas attaquer une autre créature.

Actions

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : AS au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1d6 + 2 + BM dégâts contondants ou perforants (à votre choix).

BÊTE DE LA TERRE

Bête de taille M, neutre

Classe d'armure 13 + BM (armure naturelle)
Points de vie 5 + cinq fois votre niveau de rôdeur
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)

Sens vision dans le noir 18 m

Charge. Lors du même tour, la bête se dirige vers une unique cible à au moins 6 mètres en ligne droite et attaque. Si elle touche la cible, l'attaque inflige 4 (1d8) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou tomber à terre, avec le même DD que vos sorts.

Actions

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : AS au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1d6 + 2 + BM dégâts perforants ou tranchants (à votre choix).





NOMADE

Les nomades adorent les voyages, l'exploration et la découverte. Ils souhaitent apprendre le plus possible, révéler des secrets et connaissances cachées. Ils s'efforcent à garder leur esprit dans un état méditatif, leur permettant d'accéder à la noosphère, une étrange toile vivante de l'ensemble des savoirs connus. Cette toile relie tous ceux qui se revendiquent comme nomades et leur offre l'occasion d'accéder à des connaissances et savoirs distants.

FRAPPE DE L'OUBLI

À partir du niveau 3, vous pouvez effacer votre présence de l'esprits de vos adversaires en les attaquant. Une fois par tout, lorsque vous touchez une créature avec une attaque avec une arme, vous pouvez lui imposer de réaliser un jet de sauvegarde d'Intelligence. Sur un échec, elle subit 1d4 dégâts psychiques supplémentaires à ceux de l'attaque, et elle ne peut plus vous percevoir jusqu'au début de votre prochain tour.

À partir du niveau 11, les dégâts psychiques passent à 2d4.

MAGIE NOMADE

Vous obtenez de nouveaux sorts aux niveaux de rôdeur indiqués dans la table Magie nomade. Ils comptent comme des sorts de rôdeur en ce qui vous concerne, sont toujours préparés et ne comptent pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

MAGIE NOMADE

Niveau de rôdeur Sort

Niveau de rôdeur	Sort
3	<i>déguisement</i>
5	<i>pas brumeux</i>
9	<i>clairvoyance</i>
13	<i>porte dimensionnelle</i>
17	<i>apparence trompeuse</i>

TOILE DES CONNAISSANCES

Lorsque vous choisissez l'archétype du nomade au niveau 3, vous obtenez l'accès à l'étrange toile vivante de connaissances appelée noosphère. À la fin d'un repos long, vous obtenez la maîtrise de deux compétences ou deux outils de votre choix, jusqu'à la fin de votre prochain repos long. Vous pouvez aussi apprendre une ou deux langues au lieu des maîtrises.

SOUVENIR DES MILLE PAS

Vous commencez à vous fondre dans la noosphère. En atteignant le niveau 7, vous obtenez la résistance aux dégâts psychiques.

De plus, lorsque vous êtes ciblé par une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour disparaître dans la noosphère ; l'attaque échoue. Vous réapparaissez immédiatement dans un espace inoccupé de votre choix que vous avez occupé ou traversé à partir du début du tour précédent.

Une fois que vous avez utilisé cette capacité, vous devez attendre d'avoir terminé un repos court ou long pour l'utiliser à nouveau, à moins de dépenser un emplacement de sort de niveau 2 ou supérieur.

DÉPLACEMENT ÉTRANGE

Au niveau 11, votre capacité à voyager au travers de la noosphère s'est développée. Si vous n'avez pas encore bougé à votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour annuler votre action de mouvement et vous téléporter d'une distance égale à deux fois votre vitesse vers un espace inoccupé que vous voyez.

Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1), et vous regagnez toutes les utilisations effectuées après un repos long.

RAFALE MYSTIQUE

Vous avez appris à tirer l'énergie psychique de la noosphère pour la retourner contre vos adversaires. À partir du niveau 15, à chaque fois que vous vous téléportez grâce à un sort de Magie nomade ou une de vos aptitudes d'archétype, vous pouvez obliger des créatures de votre choix à 3 m ou moins de votre point d'apparition à effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence. Sur un échec, elles subissent 2d8 dégâts psychiques.



TRAQUEUR SINISTRE

Parfois, il faut un monstre pour détruire un autre monstre. Certains rôdeurs rejoignent les Traqueurs sinistres, un conclave reposant sur un rituel alchimique lugubre, pour développer leurs capacités physiques. Ils sacrifient leurs chances d'une vie normale en mêlant leur sang à celui de monstres, et gagnent ainsi des pouvoirs défiant la nature pour détruire leurs adversaires.

En puisant dans la magie noire qui court dans leurs veines, les traqueurs sinistres poursuivent inexorablement tout ce qui hante les nuits. Pour eux, la fin justifie les moyens lorsqu'il s'agit d'affronter le mal. Une fois trouvé, ils sont impitoyables, éradiquant toute trace de leurs ennemis.

MAGIE DES TRAQUEURS SINISTRES

Vous obtenez de nouveaux sorts aux niveaux de rôdeur indiqués dans la table Magie des traqueurs sinistres. Ils comptent comme des sorts de rôdeur en ce qui vous concerne, sont toujours préparés et ne comptent pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour.

MAGIE DES TRAQUEURS SINISTRES

Niveau de rôdeur	Sort
3	<i>fléau</i>
5	<i>immobiliser un humanoïde</i>
9	<i>jeter une malédiction</i>
13	<i>ombre d'égarement (GX)</i>
17	<i>immobiliser un monstre</i>

MARQUE CRAMOISIE

À partir du niveau 3, vous pouvez puiser dans la magie noire dans votre sang pour renforcer vos attaques. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque avec une arme au corps-à-corps, vous pouvez dépenser un de vos dés de vie pour infliger 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires.

Les dégâts nécrotiques supplémentaires de cette aptitude augmentent d'1d10 si la cible est un fiélon ou un mort-vivant.

RITE DE TRAQUE

Au niveau 3, vous suivez le Rite de traque, un rituel alchimique qui mêle votre sang à une magie sinistre. Vous gagnez la maîtrise du matériel d'alchimiste et de la compétence Religion, et dès que vous réalisez un test d'Intelligence (Religion) en lien avec les fiélons ou les morts-vivants, vous obtenez l'avantage au jet.

AUGMENTATION SINISTRE

Vous avez appris à exercer un contrôle accru sur la magie noire qui court dans vos veines, développant encore plus vos capacités physiques. À partir du niveau 7, lorsque vous faites un test de compétence basé sur la Force, la Dextérité ou la Constitution, vous obtenez un bonus à ce test égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

De plus, votre vitesse augmente de 1,5 m.



MARQUE CRAMOISIE SUPÉRIEURE

Au niveau 11, la magie noire dans votre sang suinte au travers de vos attaques armées. Une fois par tour, lorsque vous touchez une créature avec une attaque avec une arme au corps-à-corps, vous pouvez infliger 1d10 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible.

MAÎTRISE DU SANG

La magie noire issue du Rite de traque atteint son plein potentiel. À partir du niveau 15, vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de charme et de terreur, et vous êtes toujours sous les effets du sort *protection contre le bien et le mal* lorsque vous êtes conscients.



LE RODEUR REVISE

Version 3.4.0

Créée par [/u/laserllama](#)

Traduction

Quinn Jolinar

Illustrations :

Couverture - [Mark Winters](#) - [Hallar, The Firefletcher](#)
Page 1 - [depingo](#) - [Lovisa Coldeyes](#)
Page 2 - [velinov](#) - [Kazandu Hunter](#)
Page 5 - [Alayna Danger](#) - [Forest M19](#)
Page 7 - [Cristi Balanescu](#) - [Tajurua Paragon](#)
Page 8 - [Steven Belledin](#) - [Azorius Renegade](#)
Page 9 - [Demonui](#) - [Aerial Volley](#)
Page 10 - [RobotDelEspacio](#) - [Moose riders](#)
Page 11 - [AaronMiller](#) - [Tuskguard Captain](#) - [Khans of Tarkir](#)
Page 12 - [Brian Valeza](#) - [Mitzy, the Shivan Dragon](#)
Page 13 - [Chris Rallis](#) - [Dragon Whisperer](#)
Page 14 - [Mila Pesic](#) - [Blessing of Frost](#)
Page 15 - [Evyn Fong](#) - [Avenging Huntbonder](#)
Page 16 - [Leesha Hannigan](#) - [Subira, Tulzidi Caravanner](#)
Page 17 - [Rodrigo Idalino](#) - [Malakir Cullblade](#)
Quatrième de couverture - [Andreas Rocha](#) - [Basic Land, Forest](#)

CRÉDITS

Vous trouverez du contenu supplémentaire créé par [Laserllama](#) sur [GM Binder](#).

Soutenez [Laserllama](#) sur [Patreon](#).

[Scribes & Dragons](#) est une newsletter hebdomadaire gratuite diffusant créations et traductions de contenus pour les jeux de la 5ème édition du plus ancien des jeux de rôles.