

Chasseur

Illustration par G raffit Studio



Oeil de chasseur

Un chasseur doit apprendre à être patient, et apprécier chaque tir comme s'il n'en avait qu'un seul. Il peut effectuer une action de visée comme une action normale (elle ne lui coûtera pas un tour entier). Pour viser de cette façon, le chasseur doit dépenser 10 - la valeur de son niveau d'**Oeil de chasseur** en points d'END. Les chasseurs peuvent utiliser leur niveau d'**Oeil de chasseur** comme bonus de Visée, au lieu du +3 habituel.

"Eh bien... ce ne sont certainement pas ces lâches de Brokvar. Ils diront que ce n'est pas vrai, mais il y a une centaine d'années, leur jarl leur a fait quitter le champ de bataille juste parce que l'ennemi était en plus grand nombre.

–Folan à propos du clan Brokvar

Un mage n'est pas un charognard. C'est pourquoi nous devons faire appel à eux de temps en temps. Si vous avez besoin d'ingrédients d'origine animale, le chasseur est votre meilleure option.

—Alzur

Compétence exclusive

Oeil de chasseur

Vigueur

0

Atouts magiques

Aucun

Compétences

Archerie

Athlétisme

Courage

Arbalète

Esquive/Evasion

Intimidation

Physique

Bâton/Lance

Tactique

Survie

5 équipements parmi

50 c. de morceaux d'animaux

Pantalon matelassé

Brigandine

Capuche renforcée

Arbalète + Carreaux x20

Arc long + Flèches x20

Sacoche

Lance

Bocle d'acier

Couteau de lancer x5

Trésor de départ

150 couronnes x 2d6

Moyenne

1050

Arbre de compétence de Chasseur

Oeil d'aigle

Distance	SD
Juste hors de portée	12
Moitié de la portée	15
Double de la portée	18

Oeil de chasseur

Un chasseur doit apprendre à être patient, et apprécier chaque tir comme s'il n'en avait qu'un seul. Il peut effectuer une action de visée comme une action normale (elle ne lui coûtera pas un tour entier). Pour viser de cette façon, le chasseur doit dépenser 10 - la valeur de son niveau d'**Oeil de chasseur** en points d'END. Les chasseurs peuvent utiliser leur niveau d'**Oeil de chasseur** comme bonus de Visée, au lieu du +3 habituel.

Piège caché

Pièges	SD
Collet : Le piège a un SD que la cible doit battre pour se libérer d'un grappin.	14
Désarmer : Le piège se balance à hauteur d'épaule et frappe le bras de la cible, faisant tomber son arme.	18
Aveuglant : Le piège projette du sable ou de la terre dans les yeux de la cible, ce qui l'aveugle.	16
Déclenchement : Le piège touche les jambes de la cible par-dessous, la faisant tomber au sol.	14
Saignement : Le piège projette ou fait pivoter des pics, ce qui provoque un saignement.	18
Stupéfiant : Le piège frappe la cible dans la tête ou l'estomac avec suffisamment de force pour l'étourdir.	16

Bloquer Division des munitions

Une attaque avec Division des munitions peut être esquivée en une seule action, et peut être bloquée en une seule action par un bouclier. Une parade de Division des munitions subit un malus de -6 au lieu de -3.

Le Traqueur	Le Bûcheron	Le Tueur
Sentir la nature (INT)	L'ombre	Oeil d'aigle (DEX)
Dans un environnement purement naturel, un chasseur peut effectuer un jet de Sentir la nature avec un SD fixé par le MJ. En cas de succès, le chasseur lit les signes autour de lui pour savoir tout ce qui est passé par cette zone, et ce qui y a été fait. Sentir la Nature dessine une image très localisée et ne permet pas de traquer des choses.	Lorsqu'il essaie de se cacher dans un environnement purement naturel, un chasseur ajoute son niveau d' Ombre à tous ses jets de Furtivité pour se cacher.	Lorsqu'il effectue une attaque à distance qui induirait des pénalités de distance, un chasseur peut réduire la pénalité jusqu'à la moitié de sa valeur d' Oeil d'aigle . Il peut également effectuer un jet d' Oeil d'aigle (SD 16) pour attaquer des cibles situées dans un rayon de 3 fois la portée de son arme -10 qui peut être modifiée par Oeil d'aigle .
Pisteur (INT)	Le Charognard (INT)	Division des munitions (DEX)
Lorsqu'il suit une cible ou essaie de trouver une piste, un chasseur ajoute sa valeur de Pisteur à ses jets de Survie pour trouver ou suivre la piste. Si le chasseur perd la piste pendant qu'il traque avec cette capacité, il peut effectuer un jet de Pisteur (SD fixé par le MJ) pour retrouver la piste immédiatement.	Lors du pillage du cadavre d'un animal, le chasseur peut effectuer un jet de Charognard SD 20. En cas de réussite, tous les butins trouvés sur l'animal sont doublés.	Lors d'une attaque à distance avec une arbalète ou un arc, un chasseur peut effectuer un jet de Division des munitions au lieu de sa compétence habituelle. S'il touche, ses munitions se divisent dans l'air et endommagent deux parties du corps au hasard. Même si l'attaque est ciblée, le second projectile touche un endroit au hasard. Cette attaque n'utilise qu'une seule munition.
Piège caché (TECH)	Lien sauvage (VOL)	Point faible (INT)
Un chasseur peut effectuer un jet de Piège caché pour poser un piège de fortune dans une zone spécifique. Voir le tableau des pièges cachés pour connaître ceux qui peuvent être fabriqués. Le chasseur ne peut fabriquer qu'un type de piège à la fois. Chaque piège a un rayon de 2m de portée, et nécessite un jet de Vigilance égal à votre valeur de Piège caché pour être repéré.	Lien sauvage permet à un chasseur d'effectuer un jet contre la VOLx4 d'un animal pour créer un lien profond avec lui. Il vous suivra tel un compagnon jusqu'à ce qu'il soit tué ou relâché. Vous pouvez avoir autant de compagnons que la moitié de votre valeur de Lien sauvage . Vous ne pouvez avoir que 2 animaux "forts" ou 4 animaux "moyens" en même temps.	Un chasseur peut effectuer un jet de Point faible contre la DEX x3 d'une cible pour chercher un point faible qui provoquerait plus de dégâts. Cela nécessite 1 tour d'étude, mais permet au chasseur d'effectuer une attaque ciblée à -6 pour causer le double de dégâts et provoquer un saignement.