

Livre du Bandit



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



Le Bandit

Le concept de combat honorable n'existe pas pour les bandits. Ces derniers sont des as pour profiter des faiblesses de leurs cibles et pour leur faire regretter toute inattention. Il n'est pas rare de ne même pas être en mesure de voir ces êtres furtifs avant qu'ils n'aient frappés, terminant ainsi l'affrontement avant même qu'il n'ait commencé.

Compétences de Base

- Poignarder I
- Caché dans l'Ombre I
- Poudre aux Yeux I

Points de vie de base : 4

Le Chasseur de Primes

Membres respectés d'un ordre de chasseurs de prime, ces opportunistes sont ceux à qui faire appel quand la flamme d'une vie doit être éteinte. Une fois qu'une cible est dans leur mire, il n'y a plus d'échappatoire, un compte à rebours est enclenché avant que son corps sans vie soit retrouvé au sol.

Bonus

- Connaissance de la Cible I
- Désarmement

Ouverture

- Connaissance de la Cible II

L'Assassin

La gorge est le point le plus faible du corps humain, l'assassin le sait bien. Qu'un combattant soit vêtu de la tête au pied d'armure n'a aucune importance si une lame peut s'y glisser. Il est très rare que la vocation de ces êtres soit publique; si cette information est détenue par un individu, celui-ci sera probablement mis sous silence avant de pouvoir la partager.

Bonus

- Fuite I
- Esquive I

Ouverture

- Poignarder IV





Ambidextrie I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Rôdeur, Guerrier, Barbare

Description : Le personnage peut tenir une arme à deux mains dans une seule main. Au deuxième niveau, le personnage peut tenir une arme à deux mains dans chacune de ses mains.

Connaissance de la Cible I, II

Coût : (3) (3 Chasseur de Primes)

Profil : Bandit

Description : Le Bandit observe une cible en particulier pendant au moins 15 minutes et note des renseignements importants tels que son équipement, ses habiletés, ses faiblesses, etc. Ensuite le Bandit pourra causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de son choix contre la cible traquée dans la journée. Il obtiendra également 1 Esquive contre la cible traquée.

Au deuxième niveau, le Chasseur de Primes peut envoyer ses informations à un ordre pour recevoir un *Contrat de Condamnation à Mort* contre une cible. Ce contrat permet d'Achever sa cible traquée sans avoir à être dans un Cercle des Achèvements.

Désarmement I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de frapper une arme pour *Désarmer* le porteur (la victime doit lancer son arme au sol à 1 mètre de soi).

Poignarder I, II, III, IV

Coût : (2) (2) (2) (5 Assassin)

Profil : Bandit

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : En étant positionné dans le dos d'une cible, le personnage peut frapper avec précision dans son dos (au niveau du cœur) avec une dague pour causer 2 dégâts supplémentaire sur son coup. Le Bandit ne doit plus être en déplacement.

Au quatrième niveau, il devient possible de plutôt faire un Assassinat; une attaque qui cause autant de dégâts que la cible a de points de vie et ignore l'armure. Il faut couper la gorge d'un coup sec en étant dans le dos de la cible. Un gorget permet de se protéger d'un Assassinat.



Caché dans l'Ombre I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Furtif

Description : Permet de devenir Invisible dans un endroit ombragé tant que vous restez sur place. Au deuxième niveau, il devient possible de marcher lentement dans l'ombre en restant invisible. Poser quelconque acte brise l'invisibilité. Il ne faut pas avoir subi de dégât dans les dernières 10 secondes pour devenir invisible.

Collecte d'Informations

Coût : (1)

Profil : Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 journée

Description : Le Furtif peut poser une question (hors-jeu) à un Organisateur ou un PNJ pour obtenir des renseignements sur un sujet en particulier.

Connaissances Interdites I, II

Coût : (5) (3 Faussaire)*

Profil : Furtif

Description : Chaque niveau de compétence permet d'étudier un Livre des Secrets pour imiter une autre classe et obtenir des compétences. Les choix de livres sont:

- **Fondement des Arcanes:** Trois niveaux de la compétence *Magie Arcanique* (vous devez sélectionner des écoles favorisées du Mage).
- **Interaction des Runes:** Deux niveaux de la compétence *Magie Runique* (vous devez sélectionner des écoles favorisées du Shaman).
- **Les Dons des Dieux:** *Dévotion du Prêtre* et *Magie Divine* (vous devez sélectionner une école favorisée de votre dieu). Vous obtenez également la possibilité d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent, comme les Prêtres et Champions.
- **Art de l'Omnichant:** Deux niveaux de la compétence *Magie de l'Omnichant*.
- **Art de l'Offense:** *Brise-Bouclier I* et *Coups en Puissance I*.
- **Art de la Défense:** *Provocation* et *Redoute*.
- **Art de la Colère:** *Rage Meurtrière*, *Potentiel de Rage* et *Cri de Guerre*.
- **Études de la Chimie:** *Distillation I* et *Poche d'Ingrédients*.
- **Études de l'Écriture:** *Documents Officiels*, *Récolte de Rumeurs*, et deux niveaux de *Langue Étrangère*.
- **Études des Métaux:** *Réparations* et *Huile Élémentaire*.

Déguisement

Coût : (2)

Profil : Furtif

Description : Vous vous faites passer pour une nouvelle personne aux yeux de tous. Il faut changer son costume pour utiliser cette compétence. La compétence « *Vigilance* » permet de savoir que vous êtes déguisé en vous touchant.



Distraction I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Artisan, Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans une situation hors-combat, le personnage tente de distraire une cible de manière à ce qu'elle regarde dans une autre direction. Si la cible regarde, la distraction réussie et elle subit un effet de *Fascination*, la forçant à regarder dans la direction pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, l'effet peut fonctionner sur toutes les cibles dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance si elles regardent dans la direction.

Fuite I, II

Coût : (2) (1 Maître Voleur)

Profil : Furtif

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Une force mystérieuse permet de passer dans *l'Écho* avec uniquement le droit de se déplacer pour fuir. Le personnage revient dans la dimension d'Ondeval après 10 secondes.

Imposteur

Coût : (1)*

Profil : Furtif

Description : Permet d'obtenir une compétence d'une autre classe, tant qu'elle ne coûte pas plus que 2 points de compétence. Le prix de la compétence volée doit être payé également.

Poudre aux Yeux I, II

Coût : (1) (2 Maître Voleur)

Profil : Furtif

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le personnage fait comme s'il lançait une poignée de poudre en direction d'une cible à 2 mètres. Ceci cause un effet d'*Aveuglement* pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, la compétence affecte tous ceux dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance.



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.



Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.

Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.