

# Livre du Gardien



LES TERRES  
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 19 Juin 2023



## Le Gardien

*Le gardien est le protecteur des lignes d'assaut ou bien celui d'une personne particulièrement importante. Il encaisse volontairement les coups pour protéger les autres. Planté solidement derrière son bouclier, sa présence seule est suffisante pour inquiéter ses ennemis et pour dissuader toute envie d'essayer une attaque frontale.*

### Compétences de Base

- Provocation
- Coup de Bouclier I
- Intimidation

**Points de vie de base : 5**

### Le Maître du Bouclier

*Les maîtres du bouclier sont les premiers à adhérer au vieux proverbe que la défense est la meilleure offense, utilisant leur bouclier comme une réelle arme. Ces derniers ont atteint un niveau de contrôle stupéfiant qui saura mettre en déroute n'importe quel opposant.*

### Bonus

- Position Défensive I
- Coup de Bouclier

### Ouverture

- Maîtrise du Bouclier
- Position Défensive II

### Défenseur

*Devenu expert des arts de la défense, il est très facile, pour ce combattant, de voir à-travers le jeu de son opposant et de punir tout défaut dans son attaque. Profitant de chaque ouverture, le défenseur saura déjouer le plus vigilant des duellistes.*

### Bonus

- Provocation
- Déflexion I

### Ouverture

- Défense de la Justice





## Coup de Bouclier I, II, III, IV

**Coût :** (1) (1) (1) (4 Maître du Bouclier)

**Profil :** Gardien

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de tenir son bouclier à deux mains pour donner un coup avec la face de son bouclier à une cible à moins d'un mètre (le coup n'a pas besoin de réellement toucher la cible). Ce coup n'inflige aucun dégât mais cause un effet de *Projection 10 mètres*. Au quatrième niveau, le Maître du Bouclier peut plutôt faire *Tomber au Sol* sa cible. **Le bouclier doit préalablement avoir été approuvé par l'Équipe d'Animation.**

## Défense de la Justice

**Coût :** (5 Défenseur)

**Profil :** Gardien

**Description :** Après avoir bloqué 3 attaques ou sorts avec son bouclier (provenant d'un ennemi engagé en combat contre lui), le Défenseur profite d'une ouverture pour causer 2 dégâts supplémentaires sur une attaque d'arme.

## Déflexion I, II

**Coût :** (2) (4)

**Profil :** Gardien

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** En levant son bouclier, le Gardien peut bloquer et annuler tous les dégâts et effets d'un sort à distance (sauf de zone) qui le cible ou qui cible une personne qui est directement derrière son bouclier. Au deuxième niveau, le sort peut être renvoyé sur une cible à une distance maximale de 5 mètres.

## Esquive Instinctive

**Coût :** (3)

**Profil :** Gardien

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 1 heure

**Description :** Permet d'annuler les dégâts et effets d'une attaque d'arme ou d'un toucher, peu importe son point d'origine ou le niveau d'alerte du Gardien.

## Maîtrise du Bouclier

**Coût :** (3)

**Profil :** Gardien

**Description :** Un bouclier au choix du Gardien offre 2 points d'armure lorsque porté par celui-ci. Ces points d'armure peuvent être récupérés en réparant le Bouclier.

## Percée

**Coût :** (3)

**Profil :** Gardien

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de charger rapidement en ligne droite (aucune déviation de direction) aussi longtemps que désiré en tenant un bouclier à deux mains devant soi. Tous ceux à 1 mètre du Gardien subissent une *Projection 10 mètres*.

## Position Défensive I, II

**Coût :** (2) (2)

**Profil :** Gardien

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Si le Gardien est penché derrière son bouclier et qu'il n'a pas couru dans les dernières 10 secondes, il peut annuler un effet de « *Brise-Bouclier* » ou un effet de contrôle reçu.

## Provocation I, II, III

**Coût :** (3) (3) (3)

**Profil :** Gardien

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Le Gardien pointe une cible à 2 mètres de distance. Cette cible subit un effet d'*Enragement* dirigé vers le Gardien pendant 1 minute.

## Redoute I, II

**Coût :** (3) (3)

**Profil :** Gardien

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Le Gardien se frappe la poitrine, puis prend son bouclier à deux mains. Tant qu'il reste derrière son bouclier et qu'il ne court pas, il est immunisé à tous les dégâts et effets de contrôles. Cependant, il ne peut pas attaquer, ni lancer de sort, ni utiliser d'objets magiques. Dure maximum 1 minute.



## Endurance du Combattant

**Coût :** (3)

**Profil :** Combattant

**Description :** Le Combattant obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

## Expertise Martiale

**Coût :** (5)

**Profil :** Combattant

**Description :** Le Combattant peut causer 1 dégât supplémentaire sur 1 coup. Cet effet peut être réutilisé après un délai de 10 secondes.

## Intimidation I, II

**Coût :** (1) (1)

**Profil :** Combattant

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet de prendre une position intimidante, pointer une cible à 5 mètres et lui causer un effet de *Peur* pendant 1 minute.

## Parade I, II

**Coût :** (2) (2)

**Profil :** Combattant

**Utilisation :** Une par niveau de compétence

**Temps de recharge :** 15 minutes hors-combat

**Description :** Permet à un personnage qui utilise une arme à une main et qui n'a pas de bouclier d'annuler les dégâts et effets d'une attaque d'arme ou d'un toucher après avoir reçu le coup ou le toucher.

## Spécialisation d'Armure

**Coût :** (2)

**Profil :** Combattant

**Description :** Procure 1 point d'armure supplémentaire à un personnage portant une armure. Le point d'armure est considéré comme faisant partie de l'armure et peut être réparé.

## Tactique Militaire

**Coût :** (5)

**Profil :** Combattant

**Utilisation :** Une

**Temps de recharge :** 1 heure

**Description :** Le combattant donne un discours inspirant de 1 minute, puis une explication en détail de la tactique militaire à employer dans le prochain combat pendant au moins 4 minutes. Toutes les personnes ayant écouté le discours dans sa totalité pourront causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de leur choix dans le prochain combat, tant qu'ils restent à 20 mètres de la personne ayant donné le discours.

## Utilisation de Grand Bouclier

**Coût :** (2)

**Profil :** Combattant

**Description :** Permet l'utilisation de boucliers ayant un rayon plus grand que 25 pouces (64cm).



## 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*.