

Aide de Jeu : Classe de Prestige

Maître des Oiseaux (Hawklord)

pour

The Wheel of Time Roleplaying Game

The Wheel of Time Roleplaying Game is © Wizards of the Coast, Inc., 2001. Wheel of Time is a trademark of Robert Jordan. Wolfbrothers and Frères-Loups are trademarks or copyrights Robert Jordan. These marks are used without permission and for non-lucrative purposes.

The Wheel of Time Roleplaying Game est © Wizards of the Coast, Inc., 2001. Wheel of Time est une marque de Robert Jordan. Wolfbrothers et Frères-Loups sont des créations de Robert Jordan. Ces termes et marques sont utilisés sans permission dans un but non-lucratif.

L'autorisation exclusive de diffusion de ce document est donnée par son auteur à la Scénariothèque (www.scenarियोtheque.org)

Note de l'auteur

Cette classe de prestige a été créée par analogie avec les Frères-Loups (Wolfbrothers) des romans de Robert Jordan. Pour les joueurs, elle peut permettre de faire des personnages un peu différents tout en restant dans le même thème. Pour les Meneurs de Jeu, elle peut permettre de surprendre des joueurs pensant tout connaître de l'univers de la Roue du Temps tout en restant dans le ton. De plus, la similarité avec les Frères-Loups peut permettre à un MJ de proposer la classe à un joueur sans lui en révéler les détails techniques autrement qu'à grands traits. Par exemple : "comme un Frère-Loup mais en moins costaud et plus rapide, avec des traits plus proches des oiseaux de proie". On peut ainsi ajouter une saveur au jeu en gardant un peu de mystère.

Tous les termes de jeu employés ne sont pas traduits, en particulier les bonus divers, pour faciliter les références au jeu. Les termes traduits de l'anglais sont suivis de l'original. Une référence à "WoT" indique le Wheel of Time roleplaying game.

Appréciations, critiques, commentaires, histoires diverses à raconter au sujet de cette aide de jeu sont bienvenus : il suffit d'écrire à aurelien.thion@gmail.com.

Les Maîtres des Oiseaux

Description

Dans toutes les contrées, dans les campagnes ou les montagnes, de nombreuses personnes ont l'occasion d'entendre le cri d'un rapace, ou d'en voir fondre sur leur proie. Animaux féroce-ment territoriaux, plus ou moins répandus, les rapaces font partie du cycle naturel. Patrouillant les cieux, ils inspirent la crainte à tout ce qui vole : ce sont bien les rois des oiseaux. Leurs seuls rivaux sont les hordes de corbeaux contrôlées par le Ténébreux : le conflit entre les nobles chasseurs célestes et les mangeurs de vermine corrompus est éternel, même si peu en dehors des Pays Frontaliers s'en rendent compte. Comme de nombreux animaux sauvages, et au contraire de leurs frères domestiqués et abrutis, les rapaces vivent en partie dans le *Tel'aran'rhiod*, le Monde des Rêves.

Quelques humains connaissent la nature réelle des oiseaux de proie, car ils ont la faculté de leur parler directement en esprit. A cause des penchants conflictuels et de la difficulté de se faire obéir des rapaces, on appelle généralement ces hommes les Maîtres des Oiseaux. Ils peuvent devenir de puissants agents de la Lumière s'ils parviennent à comprendre et maîtriser leurs capacités, au risque de perdre leur humanité et leur santé mentale.

Les Maîtres des Oiseaux possèdent plusieurs traits physiques inhabituels. Leurs yeux deviennent ronds et jaunes-oranges comme ceux des oiseaux de proie. La plupart maigrissent, leurs traits deviennent plus anguleux et leurs doigts ressemblent à des serres. Certains tentent de dissimuler ces transformations, alors que d'autres se complaisent dans leur étrangeté et dans le trouble que leurs yeux causent à autrui.

Personne ne sait ce qui fait qu'une personne devient un Maître des Oiseaux ; même les autres Maîtres en sont incapables. Certains spéculent cependant que ce sont en fait les oiseaux qui choisissent. Les rapaces sont en guerre avec les sbires du Ténébreux depuis des millénaires, et on n'a jamais vu de Maître qui ne partage cette inclination. Les capacités de Maître des Oiseaux se manifestent typiquement vers la fin de l'adolescence. Parfois, des villageois effrayés regardent un jeune Maître, encore confus, comme un fou ou Ami du Ténébreux. Certains prennent très mal de telles réactions et fuient vers les étendues sauvages, troquant leur humanité pour une existence bestiale. Les plus chanceux arrivent à maîtriser leurs capacités et à les employer pour le bien commun.

Les Maîtres des Oiseaux peuvent être également hommes ou femmes. Personne n'a jamais constaté de disparité des genres parmi ceux sensibles aux cris des oiseaux.

Dé de Vie : d8.

Pré-requis : Pour devenir Maître des Oiseaux, un héros doit remplir les critères suivants.

Background: non-Ogier.

Compétences : Animal Empathy 8 ranks, Listen 3 ranks, Spot 7 ranks, Wilderness Lore 5 ranks.

Dons : Animal Affinity, Latent Dreamer.

Spécial : doit avoir entendu l'appel d'un oiseau rapace ou passé du temps dans une zone sauvage. Les Maîtres des Oiseaux n'émergent presque jamais dans les villes.

Folie Accélérée: Un héros peut se passer de jusqu'à trois pré-requis pour prendre cette classe de prestige, mais chaque pré-requis non rempli ajoute un jet supplémentaire d'1d6 à sa Folie (voir plus bas).

Compétences de Classe : Les compétences de classe du Maître des Oiseaux (et la caractéristique associée à chaque compétence) sont : Animal Empathy (Cha), Balance (Dex), Climb (Str), Hide (Dex), Intimidate (Cha), Intuit Direction (Wis), Jump (Str), Listen (Wis), Move Silently (Dex), Search (Int), Sense Motive (Wis), Spot (Wis), Swim (Str), Tumble (Dex), Wilderness Lore (Wis).

Points de Compétence à chaque niveau : 2 + modificateur d'Int.

Level	Base Attack Bonus	Fort Save	Ref Save	Will Save	Spécial	Defense Bonus	Reputation Gain
1	+0	+0	+2	+2	Langage des oiseaux, sens naturel, folie	+1	+0
2	+1	+0	+3	+3	Vue perçante, yeux d'oiseau, écoute directionnelle	+2	+0
3	+2	+1	+3	+3	Vol rêvé	+2	+1
4	+3	+1	+4	+4	Frère des airs	+2	+0
5	+3	+1	+4	+4	Vue de la proie	+3	+0
6	+4	+2	+5	+5	Traqueur	+3	+1
7	+5	+2	+5	+5	Survivant	+4	+0
8	+6/+1	+2	+6	+6	Grande agilité	+4	+0
9	+6/+1	+3	+6	+6	Guérison Rapide	+4	+1
10	+7/+2	+3	+7	+7	Roi des Airs	+5	+0

Particularités de la classe : Tout ce qui suit est une particularité de la classe de Maître des Oiseaux.

Armes et armures : Le Maître des Oiseaux est compétent avec toutes les armes simples et martiales, les armures légères et les boucliers.

Langue des Oiseaux : un Maître des oiseaux peut converser télépathiquement avec tous les oiseaux de proie distants au maximum de niveau x 10 miles (1 mile = 1000 empan = 2000 pas = 6000 pieds). Cet effet ne modifie en rien l'intelligence naturelle de l'animal, dont les réponses et les réactions sont limitées par ses perceptions. Un Maître des Oiseaux pénétrant dans le territoire de chasse d'un rapace inconnu, s'il est repéré par ce dernier, peut éveiller sa colère. Un test d'Animal Empathy de DC 12 est nécessaire pour calmer l'oiseau : le MJ peut accorder un bonus de circonstance de +2 selon les cas (offrande de nourriture, etc). Une fois que ce jet est réussi avec un oiseau déterminé, celui-ci devient familier et aucun jet n'est plus nécessaire, sauf circonstances spéciales décrétées par le MJ. Un rapace sent toujours quand un Maître des Oiseaux est sur son territoire, sans connaître exactement sa localisation.

Sens Naturel (Nature Sense) : un Maître des Oiseaux peut identifier exactement les plantes et les animaux, leur espèce et leurs caractères particuliers. Il peut dire si de l'eau est potable ou non (polluée, empoisonnée ou impropre à la consommation d'une quelconque façon).

Folie (Madness) : les cris des oiseaux de proie peuvent submerger un homme et l'amener à oublier son humanité. Les Maîtres des Oiseaux courent le risque de devenir fous. Comme les canaliseurs mâles, un Maître des Oiseaux gagne un score de Folie (Madness). Le MJ lance secrètement 1d6 pour déterminer le score de départ. Chaque fois que le Maître des Oiseaux avance d'un niveau dans cette classe de prestige, le MJ lance 1d6 supplémentaire et ajoute le résultat au score de Folie. En revanche, contrairement à ce qui se passe pour les canaliseurs mâles, il ne se produit pas ce répugnant pourrissement en cas de grave insanité. Le score de Folie représente davantage à quel point l'esprit du Maître des Oiseaux a rejoint les hauteurs. Pour plus

de détails, cf WoT p. 210.

Yeux d'Oiseau : Au deuxième niveau les yeux d'un Maître des Oiseaux deviennent semblables à ceux des oiseaux de proie, ronds et jaunes-oranges. Cela déstabilise la plupart des gens et lui confère un bonus de +2 sur la plupart des jets d'Intimidation.

Vue perçante : Au second niveau la vue d'un Maître des Oiseaux devient exceptionnelle. Il voit deux fois plus loin qu'un humain en plein jour dans des conditions d'illumination bonnes (de jour) à moyennes (clair de lune). Dans de mauvaises conditions (clair d'étoiles), il voit deux fois plus loin qu'un humain dans les mêmes conditions.

Ecoute directionnelle : Au deuxième niveau l'ouïe d'un Maître des Oiseaux s'affine et lui permet de localiser beaucoup plus précisément la source d'un bruit. En combat, le Maître des Oiseaux réduit de 10% sa chance de manquer un adversaire camouflé (concealed) dans l'obscurité ou le brouillard, cf WoT pp. 147-148. De plus, s'il est conscient de la présence de l'adversaire, il peut utiliser une action de mouvement (move action) pour repérer sa cible et obtient dans ce cas un bonus de compétence de +2 à son jet de Listen. En cas de réussite, sa chance de manquer sa cible est divisée par deux ou réduite de 10%, selon ce qui donne le résultat le plus bas. En cas d'échec, la chance de manquer est réduite de 10% comme si la tentative n'avait pas eu lieu.

Vol rêvé : Parce que les oiseaux de proie existent partiellement dans le Monde des Rêves, un Maître des Oiseaux de niveau trois ou plus a la capacité d'entrer dans le *Tel'aran'rhiod*, comme s'il possédait le Don Dreamwalk (WoT p. 98). Reportez-vous au Chapitre 13 : Other Worlds, WoT p. 282 pour plus d'informations sur le Monde des Rêves.

Frère des airs : A partir du 4e niveau, un Maître des Oiseaux peut demander son aide à un rapace à portée de sa capacité de Langage des Oiseaux. Le MJ peut lui autoriser un jet de Sagesse (DC 20 +1 par 5 miles en plus) pour sentir et contacter un oiseau à plus grande distance, à condition que celui-ci lui soit déjà familier (voir plus haut). Si l'assistance requise est raisonnable et de courte durée, il suffit au Maître des Oiseaux de réussir un jet d'Animal Empathy, au DC décrété par le MJ, pour que l'oiseau accorde son aide. L'oiseau peut même prêter ses yeux au Maître des Oiseaux qui voit alors du point de vue de l'animal s'il réussit un jet de Sagesse de DC 10. Pendant ce temps, il est comme Paralysé (paralysed, cf WoT p. 230). En cas de refus, le Maître des Oiseaux peut ordonner à un rapace d'obéir et même de lui prêter ses yeux pour environ une heure, pour cela, il lui faut lancer 1d20 + niveau de classe + modificateur de Cha contre un DC de 20. Quel que soit le résultat, son score de Folie augmente alors de 1. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour.

Vue de la proie : Au 5e niveau, l'instinct de prédateur du Maître des Oiseaux est tellement aiguë qu'il peut interpréter le langage corporel des gens en termes d'agressivité. Cela lui procure un bonus de compétence de +2 sur ses jets de Psychologie (Sense Motive) et lui permet de faire un test de Détection (Spot, DC de 15) pour déterminer si une personne est animée d'intentions agressives. Ceci ne fournit que des indications générales valables seulement dans l'instant.

Traqueur : Au 6e niveau, la vision du Maître des Oiseaux devient particulièrement sensible au mouvement. En combat, s'il peut voir son adversaire et si celui-ci a effectué un déplacement lors de son dernier tour, sa chance de manquer due au camouflage (WoT pp.147-148) est divisée par deux. Ceci est cumulatif avec Ecoute Directionnelle et s'applique après les modifications dues à celle-ci, et fonctionne même si l'adversaire n'a fait qu'un pas de 5 pieds. Dans le cas où un adversaire veut se déplacer tout en utilisant sa compétence Se Cacher (Hide, cf WoT p.79), il souffre d'un malus de circonstance de -5 sur son jet en addition des pénalités dues à sa vitesse. De

plus, le Maître des Oiseaux gagne un bonus de compétence de +4 aux jets de Détection (Spot).

Survivant (Survivor): Au 7e niveau le Maître des Oiseaux gagne le Don Survivor en bonus.

Grande Agilité : Au 8e niveau le Maître des Oiseaux gagne un bonus de +2 à sa Dextérité.

Guérison Rapide (Rapid Healing) : Au 9e niveau, un Maître des Oiseaux récupère plus vite que la normale des blessures et de la fatigue. Il regagne 1 point de vie par niveau par journée en cas d'activité fatigante, 1 ½ point de vie par niveau par journée en cas d'activité légère et 2 points de vie par niveau par journée de repos complet. Ces nombres sont doublés dans le cas où un personnage réussissant un jet de Soins (Heal) prendrait soin à long terme de la blessure. Il regagne 2 points de dégâts temporaires aux caractéristiques par jour, 3 en cas de soin de longue durée.

Roi des Airs : En atteignant le 10e niveau, le Maître des Oiseaux est devenu si connu et respecté parmi les rapaces que lorsqu'il est dans une zone sauvage, il y a toujours parmi les oiseaux de proie de la région un certain nombre prêt à l'aider. Lorsqu'il utilise sa capacité de Frère des Airs, 1d6 oiseaux de proie viennent à son aide sans qu'il ait à faire de jet d'Animal Empathy pour cela. S'il le souhaite, il peut en convoquer encore davantage en faisant un jet d'1d20 + niveau de classe + modificateur de Cha. Le nombre d'oiseaux supplémentaires convoqués est alors de 1 par 2 points obtenus au-dessus de 15. Quelque soit le résultat de ce jet, le total de Folie du Maître des Oiseaux augmente alors de 1. Il est possible au Maître des Oiseaux d'emprunter les yeux de plusieurs oiseaux : cependant, il n'est possible de le faire qu'avec un seul oiseau à la fois, et le Maître des oiseaux doit laisser passer au moins 1 round entre deux oiseaux consécutifs. Ces emprunts peuvent durer jusqu'à la fin de la tâche des oiseaux ou jusqu'à une heure, selon ce qui est le plus court.

ANNEXE : Caractéristiques des oiseaux de proie

Le contenu de cette annexe est couvert par l'Open Game License Version 1.0a.

Dans cette annexe se trouvent les caractéristiques de trois oiseaux de proie extraites du System Reference Document de Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Bruce R. Cordell, basé sur une oeuvre originale de Gary Gygax et Dave Arneson, © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Dans les trois cas, sont modifiés le score d'Intelligence et les scores de compétences : dans cette aide de jeu, les rapaces ont une conscience nettement plus étendue que dans d'autres jeux d'aventure fantastique.

Note : tous les oiseaux de proie bien portants reconnaissent les corbeaux, rats et autres vermines liés au Ténébreux ou à un Myrddraal à vue.

Eagle
Small Animal
Hit Dice: 1d8+1 (5 hp)
Initiative: +2 (Dex)
Speed: 10 ft., fly 80 ft. (average)
AC: 14 (+1 size, +2 Dex, +1 natural)
Attacks: 2 claws +3 melee, bite -2 melee
Damage: Claw 1d3, bite 1d4
Face/Reach: 5 ft. by 5 ft./5 ft.
Special Qualities: -
Saves: Fort +3, Ref +4, Will +2
Abilities: Str 10, Dex 15, Con 12,
Int 6, Wis 14, Cha 6
Skills: Listen +7, Spot +7*, Wilderness Lore +4*
Feats: Weapon Finesse (claw, bite)
Climate/Terrain: Any forest, hill, plains, and mountains
Organization: Solitary or pair
Advancement: 2-3 HD (Medium-size)

Notes:

Skills: *Eagles receive a +8 racial bonus to Spot checks during daylight.

Hawk
Tiny Animal
Hit Dice: 1d8 (4 hp)
Initiative: +3 (Dex)
Speed: 10 ft., fly 60 ft. (average)
AC: 17 (+2 size, +3 Dex, +2 natural)
Attacks: Claws +5 melee
Damage: Claws 1d4-2
Face/Reach: 2 1/2 ft. by 2 1/2 ft./0 ft.
Special Attacks: -
Special Qualities: -
Saves: Fort +2, Ref +5, Will +2
Abilities: Str 6, Dex 17, Con 10,
Int 5, Wis 14, Cha 6
Skills: Listen +7, Spot +7*, Wilderness Lore +2*
Feats: Weapon Finesse (claws)
Climate/Terrain: Any forest, hill, plains, and mountains
Organization: Solitary or pair
Advancement: -

Notes:

Skills: *Hawks gain a +8 racial bonus to Spot checks in daylight.

Owl

Tiny Animal

Hit Dice: 1d8 (4 hp)

Initiative: +3 (Dex)

Speed: 10 ft., fly 40 ft. (average)

AC: 17 (+2 size, +3 Dex, +2 natural)

Attacks: Claws +5 melee

Damage: Claws 1d4-2

Face/Reach: 2 1/2 ft. by 2 1/2 ft./0 ft.

Special Attacks: -

Special Qualities: -

Saves: Fort +2, Ref +5, Will +2

Abilities: Str 6, Dex 17, Con 10,

Int 6, Wis 14, Cha 4

Skills: Listen +15, Move Silently +20, Spot +7*, Wilderness Lore +4*

Feats: Weapon Finesse (claws)

Climate/Terrain: Any forest, hill, plains, and mountains

Organization: Solitary

Advancement: 1 HD (Medium-size); 2 HD (Large)

Notes:

Skills: Owls receive a +8 racial bonus to Listen checks, and a +14 to Move Silently checks. *They receive a +8 racial bonus to Spot checks in dusk and darkness

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE