

# Le monteur d'ours

« ...Bearök, le chef de patrouille se pencha en avant, assis sur un puissant ours blanc des montagnes. Il leva sa main pour protéger ses yeux des rayons du soleil tout en serrant d'une poigne d'acier le manche de sa hache de bataille. Il observait, en contrebas, les mouvements d'une petite troupe du clan des charognards, un clan d'orques dirigé d'une main de fer par Haïzruk-Ath-Ghar, un dangereux hobgoblin issu des hautes montagnes du Sarthar... Notre chef semblait déterminé à tendre une embuscade et donna promptement ses ordres - le clan des charognards devrait être affaibli de vingt âmes cette nuit... »

Dans les montagnes, l'ours est un allié précieux - en cela les nains des montagnes en ont compris l'importance. Le monteur d'ours est un membre d'une unité d'élite dont le rôle est de patrouiller dans les montagnes afin de rendre compte des mouvements ennemi. Lors d'une guerre ils représentent un corps d'éclaireur spécialisés dans les mouvements en montagne. Ils tendent des embuscades ou harcèlent les flancs, acheminent les messages au plus haut des montagnes, etc. Le monteur d'ours sait combattre sur sa monture, connaît les pièges de la montagne, peut survivre à de basses températures et se fondre dans le paysage quand cela est nécessaire. Son ours est son plus fidèle compagnon hormis ses compagnons d'armes.

**Dé de vie :** 1d10

## Conditions :

Pour devenir monteur d'ours le personnage doit répondre aux critères suivants :

**Race :** Nain des montagnes

**Bonus d'attaque de base :** +5

**Bonus de base en vigueur :** +5

**Empathie avec les animaux :** 8 degrés

**Dressage :** 8 degrés

**Sens de la nature :** 6 degrés

**Dons :** Pistage.

## Compétences de classes :

Les compétences de classe du monteur d'ours (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Connaissances (montagnes) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Empathie avec les animaux (Cha), Equitation (Ours) (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Perception auditive (Sag), Profession (guide) (Sag), Premiers secours (Sag), Saut (For), Sens de la nature (Sag), Sens de l'orientation (Sag).

**Points de compétences à chaque niveau :** 4 + modificateur d'Int.

## Caractéristiques de la classe :

Les monteurs d'ours ont les particularités suivantes :

**Armes et armures :** les monteurs d'ours savent manier toutes les armes courantes et de guerre, ainsi que le bouclier. Il est habitué à porter les armures légères et intermédiaires. Notez qu'une armure plus lourde que l'armure de cuir impose un malus aux jets d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Equilibre, Escalade, Evasion, Saut et Vol à la tire. Les jets de Natation s'accompagnent d'un malus de -1 tous les 2,5 kilos d'équipement transporté.

**Compagnon ours :** Le monteur d'ours obtient un compagnon animal. Il s'en fait un ami grâce au sort *amitié avec les animaux* bien qu'il ne lui soit pas nécessaire de pouvoir lancer ce sort (il est inclus dans le rituel d'initiation). Ce compagnon animal est obligatoirement un ours et ne doit pas avoir plus de dés de vie que le niveau global du personnage (habituellement, le compagnon animal du monteur d'ours est un ours brun). Cependant si le personnage a déjà une classe lui permettant d'obtenir un compagnon animal (ex : druide), il lui est possible d'avoir deux compagnons animaux tant que ceux-ci ne sont pas incompatibles.

| Niveau | Bonus à l'attaque | Jet de vigueur | Jet de réflexes | Jet de volonté | Spécial                         |
|--------|-------------------|----------------|-----------------|----------------|---------------------------------|
| 1      | +1                | +2             | +0              | +2             | Compagnon ours                  |
| 2      | +2                | +3             | +0              | +3             | Montagnard - Attaque coordonnée |
| 3      | +3                | +3             | +1              | +3             | 1er ennemi de la montagne       |
| 4      | +4                | +4             | +1              | +4             | Combat monté - Tir monté        |
| 5      | +5                | +4             | +1              | +4             | Assaut monté                    |
| 6      | +6                | +5             | +2              | +5             | Lien empathique                 |
| 7      | +7                | +5             | +2              | +5             | Odorat                          |
| 8      | +8                | +6             | +2              | +6             | 2ème ennemi de la montagne      |
| 9      | +9                | +6             | +3              | +6             | Don supplémentaire              |
| 10     | +10               | +7             | +3              | +7             | Résistance de l'ours            |

**Montagnard** : du fait de sa familiarisation, le personnage a un bonus de +2 aux jets de Sens de la nature et +1 aux jets de Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Profession (guide), et Sens de l'orientation lorsqu'il se trouve en montagne. Il bénéficie aussi d'un bonus de +2 aux jets de vigueur contre le froid.

**Attaque coordonnée** : le monteur et son ours apprennent à coordonner leurs attaques ; lorsque le monteur et son ours attaquent un même adversaire de manière à ce que celui-ci soit pris en tenaille, le monteur peut obtenir le bénéfice d'une attaque sournoise (+1d6).

**Ennemi de la montagne** : le personnage bénéficie de la caractéristique du rôdeur : Ennemi juré, celui-ci doit être un type de créature trouvée en montagne.

**Combat monté** : comme le don du même nom.

**Tir monté** : comme le don du même nom.

**Assaut monté** : l'ours est désormais entraîné à la guerre et au combat, il peut combattre quand il est monté mais son cavalier ne peut attaquer lui aussi que s'il réussit au préalable un jet d'Equitation (ours) DD 10 (cf page 196, règle des chevaux de guerre).

**Lien empathique** : le monteur est désormais magiquement lié avec son ours, il bénéficie du Lien télépathique dont dispose normalement l'ensorceleur avec son familier (MdJ p34) et l'ours a désormais 6 en INT ; de plus le personnage peut utiliser 1/jour les compétences de l'ours pendant 1heure/niveau dans la classe de prestige.

**Odorat** : le personnage obtient le don Odorat (pouvoir spécial p 77 du GdM - règle optionnelle.) (voir ci-dessous pour les modificateurs de pistage à l'odorat ).

Pour 3 créatures membres du groupe pisté -1

Inodore\* +8  
Odeur très faible\* +4  
Odeur faible\* +2  
Odeur diffuse\* +1  
Odeur assez forte\* -1  
Odeur forte\* -2  
Odeur très forte\* -4  
Odeur épouvantable\* -8

Par tranche de 1 heure écoulée depuis le passage du groupe pisté. +2

Par 1/2 heure de pluie depuis le passage du groupe pisté. +2

\*dans le cas d'un groupe composé de plusieurs « odeurs » prendre la plus forte.

**Don supplémentaire** : le personnage peut choisir un don supplémentaire dans la liste du guerrier ; il a donc la possibilité de prendre une spécialisation martiale (cf page 36 MdJ, classe guerrier).

**Résistance de l'ours** : le monteur et son ours ont un lien de sang magique ; le personnage et l'ours bénéficient tous deux d'une réduction des dégâts (4/-), cependant chaque point de dégâts réduit de cette manière pour l'un est encaissé par l'autre. (exemple, Bearök prend un coup de cimeterre pour un montant de 5 pts de dégâts, sa réduction (4/-) lui permet de ne perdre que 1 PdV - son ours perd 4 PdV, encaissant la réduction). La mort de l'un des deux entraîne un malus de moral de -2 à tous les jets de l'autre pendant 1 mois.

renz@free.fr