

# Le Druide

## Table des matières

<b><u>Le druide</u></b> .....	2
Descriptif de la classe .....	2
<b><u>Les compagnons animaux</u></b> .....	5
<b><u>Liste des compagnons animaux</u></b> .....	7
Liste des différents compagnons animaux.....	7
Liste des compagnons vermines.....	12
<b><u>Liste des sorts de druides</u></b> .....	14
Sorts de druide du niveau 0 (oraisons) .....	14
Sorts de druide de 1er niveau .....	14
Sorts de druide de 2e niveau .....	15
Sorts de druide de 3e niveau .....	15
Sorts de druide de 4e niveau .....	16
Sorts de druide de 5e niveau .....	17
Sorts de druide de 6e niveau .....	17
Sorts de druide de 7e niveau .....	18
Sorts de druide de 8e niveau .....	18
Sorts de druide de 9e niveau .....	18
<b><u>Les archétypes de druide</u></b> .....	19
Arpenteur de monde.....	19
Chamanes animaux.....	19
Druide aquatique.....	22
Druide arctique .....	22
Druide de la jungle.....	23
Druide des cavernes.....	23
Druide des déserts.....	23
Druide des marais .....	24
Druide des montagnes.....	24
Druide des plaines.....	24
Druide des tempêtes.....	24
Druide urbain.....	25
Druide réincarné .....	25
Enfant de la lune .....	25
Flétrisseur .....	26
Sage des menhirs .....	26
Seigneur de la meute.....	26



# Le druide

Il existe dans la pureté des éléments et dans l'organisation de la nature un pouvoir qui dépasse les merveilles de la civilisation. Cette magie brute, discrète mais indéniable, est protégée par des adeptes de la philosophie de l'équilibre, appelés druides. A la fois alliés des bêtes et maîtres de la nature, ces défenseurs des étendues sauvages souvent mal compris s'efforcent de protéger leurs terres de tous ceux qui les menacent et démontrent la puissance de la nature à ceux qui se tapissent derrière les murs des cités. De nombreux pouvoirs viennent récompenser la dévotion des druides : ils obtiennent des capacités de métamorphose inégalées, reçoivent l'aide de puissants compagnons animaux et peuvent laisser éclater la colère de la nature. Les plus puissants d'entre eux maîtrisent le pouvoir des tempêtes, des tremblements de terre et des volcans grâce à une sagesse ancestrale que la civilisation a abandonnée et oubliée depuis longtemps.

**Rôle.** Certains druides préfèrent rester à l'écart des batailles et laisser leurs compagnons et créatures invoquées combattre pendant qu'ils affaiblissent leurs ennemis grâce aux pouvoirs de la nature. D'autres se transforment en terribles bêtes et se lancent

brutalement dans la mêlée. Les druides vénèrent les forces élémentaires, les puissances de la nature ou la nature elle-même. Cela se traduit généralement par une dévotion envers une divinité de la nature, mais les druides peuvent tout aussi bien révéler de vagues esprits, des demi-dieux de forme animale ou même des merveilles naturelles particulièrement impressionnantes.

**Voir aussi les compagnons animaux.**

**Voir aussi la liste des compagnons animaux et vermines.**

**Voir aussi la liste des sorts de druides.**

**Voir les archétypes du druide.** Arpenteur de monde (UC) / Chamanes animaux (APG UC UM) / Druide aquatique (APG) / Druide arctique (APG) / Druide de la jungle (APG) / Druide des cavernes (APG) / Druide des déserts (APG) / Druide des marais (APG) / Druide des montagnes (APG) / Druide des plaines (APG) / Druide des tempêtes (UM) / Druide urbain (APG) / Druide réincarné (UM) / Enfant de la lune (UM) / Flétrisseur (APG) / Sage des menhirs (UM) / Seigneur de la meute (UM).

Niveau	BBA	Réflexes	Vigueur	Volonté	Spécial	Sorts par jour													
						0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e				
1	+0	+0	+2	+2	pacte avec la nature, instinct naturel, oraisons, empathie sauvage	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	déplacement facilité	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	absence de traces	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	résistance à l'appel de la nature, forme animale (1/jour)	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4		4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	forme animale (2/jour)	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5		4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	forme animale (3/jour)	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	immunité contre le venin	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7	forme animale (4/jour)	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7		4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	forme animale (5/jour)	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	mille visages	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
14	+10/+5	+4	+9	+9	forme animale (6/jour)	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	éternelle jeunesse	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	forme animale (7/jour)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	forme animale (8/jour)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	forme animale (à volonté)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

## Descriptif de la classe

**Alignement.** N'importe quel alignement comportant au moins une composante Neutre.

**Dés de vie.** d8.

**Compétences de classe.** Les compétences de classe du druide sont les suivantes : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Perception (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Survie (Sag) et Vol (Dex).

**Points de compétence par niveau.** 4 + modificateur d'Intelligence.

**Armes et armures.** Le druide est formé au maniement des armes suivantes : bâton, cimenterre, dague, épieu, faux, fléchette, fronde,

gourdin, lance et serpe. Il sait également utiliser toutes les attaques naturelles (griffes, morsure et ainsi de suite) des formes qu'il est capable de revêtir (voir l'aptitude forme animale, ci-dessous).

Le druide est formé au port des armures légères et intermédiaires, mais sa foi lui interdit les armures métalliques (il est donc limité aux armures de cuir, de peau ou matelassées). Un druide peut librement utiliser des armures en bois ayant acquis la dureté de l'acier grâce au sort *bois de fer*. Le druide est également formé au maniement des boucliers (à l'exception des pavots) mais ne peut utiliser que ceux en bois.

Si un druide porte une armure ou un bouclier qui lui est interdit, il perd l'accès à ses sorts de druide et à toutes ses aptitudes de classe surnaturelles ou magiques tant qu'il porte l'objet en question et pendant les vingt-quatre heures suivantes.

**Sorts.** Un druide peut lancer des sorts divins appartenant à la liste des sorts de druides. Son alignement peut cependant l'empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique (voir la section « Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal », ci-dessous). Un druide doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

Pour préparer ou lancer un sort, un druide doit avoir une valeur de Sagesse supérieure ou égale à 10 + le niveau du sort. Le DD des jets de sauvegarde contre les sorts du druide est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du druide.

Comme les autres lanceurs de sorts, le druide ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table "Le Druide". En plus de cela, il reçoit des sorts en bonus chaque jour si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table "Modificateurs de caractéristique et sorts en bonus").

Chaque jour, le druide doit passer une heure à méditer sur les mystères de la nature afin de renouveler son quota journalier de sorts. Le druide peut préparer et lancer n'importe quel sort de la liste des sorts de druide pour autant qu'il puisse lancer des sorts de ce niveau. Il doit cependant choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

**Incantation spontanée.** Un druide peut canaliser l'énergie réservée à un sort pour la transformer spontanément en un sort de convocation qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Il peut sacrifier un sort préparé pour lancer un sort de *convocation d'alliés naturels* de niveau égal ou inférieur au niveau du sort transformé.

**Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal.** Un druide ne peut pas lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). L'alignement d'un sort est indiqué dans sa description par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal.

**Oraisons.** Les druides peuvent préparer un certain nombre d'oraisons (ou sorts de niveau 0) chaque jour, comme indiqué sur la Table "Le Druide" sous la mention « Sorts par jour ». Il jette ces sorts comme les autres mais ils ne sont pas perdus lorsqu'ils sont lancés et peuvent être utilisés à volonté.

**Langues supplémentaires.** Le sylvestre, le langage des créatures des bois, vient s'ajouter à la liste des langues que le druide peut choisir comme langues supplémentaires au niveau 1.

En devenant un druide de niveau 1, le personnage apprend également le druidique, le langage secret des druides. Cet apprentissage est gratuit. Le druidique vient s'ajouter à la liste des langues que le personnage connaît sans qu'il doive le choisir à la place d'une autre langue. Il est interdit d'enseigner le druidique aux non-druides.

Le druidique possède son propre alphabet.

**Pacte avec la nature (Ext).** Au niveau 1, un lien se crée entre le druide et la nature, lien qui peut prendre une des deux formes suivantes.

**Domaine de druide.** Dans la première forme, le druide devient si intime avec la nature qu'il acquiert l'un des domaines de prêtre suivants : Air, Climat, Eau, Faune, Feu, Flore ou Terre. Pour toutes les capacités et les sorts en bonus donnés par ce domaine, on considère que le niveau de prêtre du personnage est égal à son niveau de druide. Comme les prêtres, les druides qui choisissent cette option reçoivent des emplacements de sorts de domaine qu'ils ne peuvent utiliser que pour préparer les sorts de leur domaine et qu'ils ne peuvent pas employer pour une incantation spontanée.

En plus de ces domaines communs avec les prêtres, un druide peut choisir un domaine animal ou environnemental au lieu de l'un des domaines précité.

Tout comme les domaines de prêtre, ceux du druide lui donnent des pouvoirs et des sorts de domaine. Un druide qui choisit un domaine animal ou environnemental gagne un emplacement de sort de domaine par niveau.

Un druide qui vénère un dieu (et non la nature en général) ne peut pas choisir un domaine animal ou environnemental qui entre en contradiction avec les thèmes associés à sa divinité ou qui sort de sa juridiction.

Si un pouvoir de domaine animal ou environnement autorise un jet de sauvegarde, le DD du jet est égal à 10 + 1/2 du niveau du druide + modificateur de Sagesse.

Les autres classes basées sur la nature qui donnent accès à des domaines peuvent choisir un domaine animal ou environnemental au lieu d'un domaine ordinaire.

**Compagnon animal.** La seconde forme consiste en un lien étroit entre le druide et un compagnon animal ou vermine. Le druide peut commencer sa carrière en étant accompagné d'un des animaux ou une des vermines, cités dans la section « Liste des compagnons animaux ». Le compagnon est loyal et accompagne le druide lors de ses aventures.

Contrairement aux animaux normaux, le compagnon animal ou vermine évolue (en dés de vie, en caractéristiques, en compétences et en dons) lorsque le druide gagne des niveaux. Si le personnage possède plusieurs classes offrant un compagnon animal, ses niveaux dans ces différentes classes se cumulent pour déterminer les caractéristiques de son compagnon. La taille de la plupart des compagnons animaux s'accroît lorsque le druide atteint le niveau 4 ou 7 (selon le compagnon). Si le druide décide de se séparer de son compagnon, il peut en obtenir un autre en accomplissant un rituel qui nécessite vingt-quatre heures de prières ininterrompues au sein d'un environnement de vie typique pour le nouveau compagnon animal. Cette cérémonie peut également être utilisée pour remplacer un compagnon animal qui est mort.

(Voir aussi la liste des compagnons animaux)

**Instinct naturel (Ext).** Le druide bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Connaissances (nature) et de Survie.

**Empathie sauvage (Ext).** Un druide peut améliorer l'attitude d'un animal. Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie destinés à modifier l'attitude d'une personne. Le druide lance 1d20 et ajoute son niveau de druide et son modificateur de Charisme pour déterminer le résultat de son test. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser l'empathie sauvage, le druide et l'animal doivent être à moins de neuf mètres l'un de l'autre (dans des conditions de visibilité normales). Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme dans le cas de personnes, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Un druide peut également utiliser cette aptitude pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 mais son test subit alors un malus de -4.

**Déplacement facilité (Ext).** Dès le niveau 2, le druide se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse à sa vitesse de déplacement normale et ne subit aucun dégât. La végétation enchantée de manière à restreindre les mouvements continue toutefois de l'affecter.

**Absence de traces (Ext).** Au niveau 3, le druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

**Résistance à l'appel de la nature (Ext).** À partir du niveau 4, le druide bénéficie d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les capacités surnaturelles ou magiques des fées. Ce bonus s'applique également aux sorts et aux effets qui utilisent ou ciblent des plantes, comme par exemple *croissance d'épines*, *distorsion du bois*, *enchevêtrement* ou *flétrissement végétal*.

**Forme animale (Sur).** Au niveau 4, le druide gagne la capacité de se transformer en un animal de taille P ou M puis de reprendre sa forme normale une fois par jour. Il peut prendre la forme de n'importe quelle créature de type animal. Ce pouvoir fonctionne comme le sort de *forme bestiale I*, mis à part les différences précisées ici. Cet effet dure au maximum une heure par niveau de druide mais le druide peut y mettre fin avant. La transformation (vers ou depuis la forme animale) est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. La forme choisie doit être celle d'un animal que le druide connaît bien.

Tant qu'il est transformé, un druide est incapable de parler. Il doit se contenter des bruits qu'un animal ordinaire est capable de produire sans entraînement. Il peut néanmoins communiquer normalement avec les autres animaux de la même espèce, ou d'une espèce proche de sa forme actuelle (à noter dans la nature, les perroquets poussent des cris, ils ne sont pas capables de parler).

Le personnage gagne une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir au niveau 6 et tous les deux niveaux par la suite, pour un total de huit utilisations au niveau 18. Au niveau 20, le druide peut utiliser cette capacité à volonté. En gagnant des niveaux, le druide a accès à d'autres formes, comme celles d'animaux plus petits et plus grands, d'élémentaires et de plantes. Quelle que soit la forme choisie, la transformation consomme une utilisation de ce pouvoir.

Au niveau 6, un druide peut également utiliser ce pouvoir pour se transformer en animal de taille TP ou taille G ou en élémentaire de taille P. Lorsqu'il prend la forme d'un animal, la capacité fonctionne désormais comme le sort *forme bestiale II*. Lorsqu'il prend la forme d'un élémentaire, elle fonctionne comme le sort *corps élémentaire I*.

Au niveau 8, le druide peut également utiliser ce pouvoir pour se transformer en animal de taille TG ou Min, en élémentaire de taille M ou en créature de type plante de taille P ou M. Lorsqu'il prend la forme d'un animal, la capacité fonctionne désormais comme le sort *forme bestiale III*. Lorsqu'il prend la forme d'un élémentaire, elle fonctionne comme le sort *corps élémentaire II*. Lorsqu'il prend la forme d'une créature de type plante, elle fonctionne comme le sort *forme végétale I*.

Au niveau 10, le druide peut également utiliser ce pouvoir pour se transformer en élémentaire de taille G ou en créature de type plante de taille G. Lorsqu'il prend la forme d'un élémentaire, la capacité fonctionne désormais comme le sort *corps élémentaire III*. Lorsqu'il prend la forme d'une créature de type plante, elle fonctionne comme le sort *forme végétale II*.

Au niveau 12, le druide peut également utiliser ce pouvoir pour se transformer en élémentaire de taille TG ou en créature de type plante de taille TG. Lorsqu'il prend la forme d'un élémentaire, la capacité fonctionne désormais comme le sort *corps élémentaire IV*. Lorsqu'il prend la forme d'une créature de type plante, elle fonctionne comme le sort de *forme végétale III*.

**Immunité contre le venin (Ext).** À partir du niveau 9, le druide est immunisé à toutes les formes de poisons.

**Mille visages (Sur).** Au niveau 13, le druide acquiert le pouvoir surnaturel de se transformer à volonté, comme s'il utilisait le sort *modification d'apparence*, mais uniquement lorsqu'il est sous sa forme normale.

**Éternelle jeunesse (Ext).** À partir du niveau 15, le druide ne subit plus les effets du vieillissement et est immunisé aux attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus de vieillesse qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le druide continue de vieillir et bénéficie des bonus qui en découlent. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

**Anciens druides.** Un druide qui cesse de vénérer la nature, qui prend un alignement interdit ou apprend la langue des druides à un non-druide perd tous ses sorts et pouvoirs de druide (y compris son compagnon animal, mais pas ses capacités à manier les armes, à porter des armures ou à utiliser des boucliers). Il ne peut gagner de nouveaux niveaux de druide que s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*).



# Les compagnons animaux

Les capacités des compagnons animaux dépendent du niveau du druide et des traits raciaux de l'animal. Le tableau suivant indique la plupart des caractéristiques de base des compagnons animaux.

Ceux-ci sont considérés comme des créatures de type animal lorsqu'il s'agit de déterminer si un sort les affecte ou non.

**Caractéristiques de base des compagnons animaux**

Niveau de classe	DV	BBA	Ref	Vig	Vol	Compétences	Dons	Bonus d'armure naturelle	Bonus de For/Dex	Tours en bonus	Spécial
1	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	lien, transfert de sorts
2	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	-
3	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	esquive totale
4	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	accroissement d'une caractéristique
5	5	+3	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	-
6	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	dévotion
7	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	-
8	7	+5	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	-
9	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	accroissement de caractéristique, attaques multiples
10	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	-
11	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	-
12	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	-
13	11	+8	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	-
14	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	accroissement d'une caractéristique
15	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	esquive extraordinaire
16	13	+9	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	-
17	14	+10	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	-
18	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	-
19	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	-
20	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	accroissement d'une caractéristique

**Niveau de classe.** Il s'agit du niveau du druide. Pour déterminer les caractéristiques du compagnon, les niveaux de druide se cumulent avec les niveaux de toutes les autres classes octroyant un compagnon animal.

**DV.** C'est le nombre total de dés de vie à huit faces (d8) que le compagnon animal possède. Son modificateur de Constitution s'applique à chacun de ces dés, conformément à la règle normale.

**BBA.** C'est le bonus de base à l'attaque du compagnon animal. C'est le même que celui d'un druide de niveau égal au nombre de DV de l'animal. Un BBA élevé ne donne pas d'attaques supplémentaires aux compagnons animaux qui utilisent leurs armes naturelles.

**Ref/Vig/Vol.** Ce sont les bonus de base des jets de sauvegarde du compagnon animal. Les compagnons animaux possèdent des jets de Réflexes et de Vigueur favorables.

**Compétences.** Il s'agit du nombre total de points de compétence dont l'animal dispose. Les compagnons animaux peuvent investir des points de compétence dans n'importe quelle compétence citée dans la liste « Compétences des animaux ». Les compagnons animaux possédant une Intelligence égale ou supérieure à 10 gagnent des points de compétence supplémentaires conformément à la règle normale. Ceux dont l'Intelligence est égale ou supérieure à 3 peuvent investir leurs points de compétence dans n'importe quelle compétence. Chaque compétence peut recevoir au maximum un nombre de points égal au nombre de dés de vie du compagnon animal.

**Dons.** Il s'agit du nombre total de dons que possède le compagnon animal. Ceux-ci devraient être choisis dans la liste « Dons des animaux ». Les compagnons animaux peuvent choisir d'autres dons mais certains ne leur sont d'aucune utilité (comme Maniement

d'une arme de guerre, par exemple). Notez que les compagnons animaux ne peuvent pas choisir un don nécessitant un BBA de +1 avant d'atteindre 3 DV et d'acquérir leur second don.

**Bonus d'armure naturelle.** Le nombre indiqué dans cette colonne vient augmenter le bonus d'armure naturelle du compagnon animal.

**Bonus de For/Dex.** Ce modificateur s'ajoute aux valeurs de Force et de Dextérité du compagnon animal.

**Tours supplémentaires.** La valeur indiquée dans cette colonne est le nombre total de tours supplémentaires que l'animal connaît en plus de ceux qu'un druide pourrait choisir de lui enseigner (voir la compétence Dressage pour plus de détails sur l'apprentissage des tours). Ces tours supplémentaires ne nécessitent aucun entraînement ni tests de Dressage et ne sont pas pris en compte dans la limite au nombre de tours qu'un animal peut connaître. Le druide choisit ces tours supplémentaires mais, une fois ce choix effectué, celui-ci ne peut plus être modifié.

**Spécial.** Cette colonne reprend les diverses capacités que les compagnons animaux gagnent lorsqu'ils évoluent. Ces capacités sont décrites ci-dessous.

**Lien (Ext).** Un druide peut donner un ordre ou déplacer son compagnon animal par une action de mouvement et ce, même s'il ne possède aucun degré de maîtrise dans la compétence Dressage. Le druide obtient un bonus de circonstances de +4 à tous les tests d'empathie sauvage et de Dressage relatifs à son compagnon animal.

**Transfert de sorts (Ext).** Lorsque le druide lance un sort dont la cible est « le jeteur de sorts », il peut choisir de cibler son compagnon animal plutôt que lui-même, comme s'il s'agissait d'un sort de contact. Cette aptitude fonctionne même pour les sorts qui ne

s'appliquent normalement pas aux créatures de type animal, mais ne peut être utilisée que pour les sorts associés à une classe dominant un compagnon animal. Cette aptitude ne permet pas de transférer d'autres capacités que les sorts, même celles qui fonctionnent comme des sorts.

*Esquive totale (Ext)*. Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

*Accroissement d'une caractéristique (Ext)*. Le compagnon animal augmente une de ses caractéristiques d'un point.

*Dévotion (Ext)*. La dévotion du compagnon animal pour son maître est telle qu'il obtient un bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de type enchantement.

*Attaques multiples (Ext)*. Le compagnon animal obtient automatiquement le don Attaques multiples comme don supplémentaire, à condition d'avoir au moins trois attaques naturelles et de ne pas déjà le posséder. Si l'animal ne remplit pas la condition des trois attaques naturelles, il obtient à la place de ce don la possibilité de porter une seconde attaque à l'aide de son arme naturelle principale, mais avec un malus de -5.

*Esquive extraordinaire (Ext)*. Lorsque le compagnon animal est soumis à une attaque qui autorise un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts dans le cas contraire.

**Compétences des animaux.** Les compagnons animaux peuvent investir des points de compétences dans les compétences suivantes : Acrobaties\* (Dex), Discrétion\* (Dex), Escalade\* (For), Évasion (Dex), Intimidation (Cha), Natation\* (For), Perception\* (Sag), Survie (Sag) et Vol\* (Dex).

Les compétences marquées d'un astérisque (\*) sont des compétences de classe pour les compagnons animaux. Les compagnons animaux qui possèdent une valeur d'Intelligence égale ou supérieure à 3 peuvent investir des points de compétence dans n'importe quelle compétence.

**Dons des animaux.** Les compagnons animaux peuvent choisir des dons parmi les suivants : Arme de prédilection, Arme naturelle supérieure (voir le Bestiaire Pathfinder), Armure naturelle supérieure (voir le Bestiaire Pathfinder), Athlétisme, Attaque éclair, Attaque en finesse, Attaque en puissance, Attaques réflexes, Combat en aveugle, Course, Discret, Dur à cuire, Endurance, Esquive, Manœuvres agiles, Port des armures intermédiaires, Port des armures légères, Port des armures lourdes, Force intimidante, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science de la bousculade, Science du renversement, Souplesse du serpent, Talent, Vigueur surhumaine, Volonté de fer et Voltigeur.

Les compagnons animaux possédant une Intelligence égale ou supérieure à 3 peuvent choisir n'importe quel don adapté à leurs capacités physiques. Les MJ peuvent compléter cette liste avec des dons provenant d'autres sources.

# Liste des compagnons animaux

Les compagnons animaux diffèrent en taille initiale, vitesse, types d'attaque, valeurs de caractéristiques et capacités spéciales.

Sauf mention contraire, les animaux utilisent leur bonus de base à l'attaque pour toutes leurs attaques et ajoutent leur modificateur de Force aux jets de dégâts, à moins qu'il s'agisse de leur unique attaque, auquel cas ils ajoutent 1,5 fois leur modificateur de Force.

Certains animaux possèdent des capacités spéciales comme un odorat développé.

## Liste des différents compagnons animaux

### Anguille électrique

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse** 1,50 m (1 c), nage 9 m (6 c)

**Attaque** morsure (1d6)

**Caractéristiques** For 12, Dex 14, Con 18, Int 1, Sag 10, Cha 6

**Particularités** amphibie, résistance à l'électricité 5, vision nocturne.

Développement au niveau 4

**CA** armure naturelle +2

**Caractéristiques** Dex +2, Con +2

**Particularités** électricité (1d6), résistance à l'électricité 10.

### Auroch ou Bison

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** 12 m (8 c)

**CA** armure naturelle +1

**Attaque** corne (1d6)

**Caractéristiques** For 14, Dex 12, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

**Particularités** odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** armure naturelle +3

**Attaque** corne (1d8)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

**Particularités** débandade, piétinement.

### Blaireau ou Glouton

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse de déplacement** 9 m (6 cases), creusement 3 m (2 cases), escalade 3 m (2 cases)

**CA** +2 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d4), 2 griffes (1d3)

**Caractéristiques** For 10, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10

**Attaques spéciales** rage (comme un barbare, 6 rounds par jour)

**Particularités** odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** morsure (1d6), 2 griffes (1d4)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

### Calmar

**Source** Bestiaire

Lorsque le druide gagne des niveaux, son compagnon animal progresse également. Au niveau 4 ou au niveau 7, il subit un développement qui vient s'ajouter à l'évolution décrite dans le tableau ci-dessus. Vous pouvez toutefois choisir d'ignorer le développement indiqué et augmenter à la place la Dextérité et la Constitution du compagnon de +2 points.

Le druide peut choisir entre un compagnon animal ou un compagnon vermine

Anguille électrique	Félin, grand (lion, tigre)
Auroch ou Bison	Félin, petit (guépard, léopard)
Blaireau ou Glouton	Gorille
Calmar	Grenouille géante
Chameau (Dromadaire)	Hyène
Chauve-souris sanguinaire	Loup
Cheval (Cheval lourd)	Murène géante
Chien	Oiseau (aigle, faucon, hibou)
Chien gobelin	Orque épaulard
Dauphin	Ours
Dinosaure (ankylosaure)	Pieuvre
Dinosaure (brachiosaure)	Poney
Dinosaure (deinonychus)	Rat sanguinaire
Dinosaure (vélociraptor)	Requin
Dinosaure (élasmosaure)	Rhinocéros
Dinosaure (ptéranodon)	Roc
Dinosaure (stégosaure)	Sanglier
Dinosaure (tricératops)	Serpent constricteur
Dinosaure (tyrannosaure)	Serpent, vipère
Éléphant	Varan

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** nage 18 m (12 c), propulsion 72 m (48 c)

**CA** armure naturelle +1

**Attaque** tentacules (1d4, étreinte), morsure (1d3)

**Caractéristiques** For 14, Dex 15, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 2

**Particularités** nuage d'encre, vision nocturne.

Développement au niveau 4

**Caractéristiques** For +2, Con +2.

### Chameau (Dromadaire)

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** G

**Vitesse de déplacement** 15 m (10 cases)

**CA** +1 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d4) ou crachat (attaque de contact à distance qui rend la cible fiévreuse pendant 1d4 rounds, portée 3 m (2 cases))

**Caractéristiques** For 18, Dex 16, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4

**Particularités** odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

**Caractéristiques** For +2, Con +2

### Chauve-souris sanguinaire

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** 6 m (4 c), vol 12 m (8 c) (bonne)

**CA** armure naturelle +0  
**Attaque** morsure (1d6)  
**Caractéristiques** For 9, Dex 17, Con 9, Int 2, Sag 14, Cha 6  
**Particularités** perception aveugle 12 m (8 c) cases.

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** armure naturelle +3

**Attaque** morsure (1d8)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4.

### *Cheval (Cheval lourd)*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** G

**Vitesse de déplacement** 15 m (10 cases)

**CA** +4 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d4), 2 sabots\* (1d6)

**Caractéristiques** For 16, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Particularités** odorat, vision nocturne.

(\* *Il s'agit d'une arme naturelle secondaire, voir attaque secondaire.*)

Développement au niveau 4

**Caractéristiques** For +2, Con +2

**Particularité** entraîné au combat

### *Chien*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse de déplacement** 12 m (8 cases)

**CA** +2 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d4)

**Caractéristiques** For 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Particularités** odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** morsure (1d6)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

### *Chien goblin*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse** 15 m (10 c)

**Attaque** morsure (1d4)

**Caractéristiques** For 11, Dex 16, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 8

**Particularités** réaction allergique, odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 4

**Taille** M

**CA** armure naturelle +1

**Attaque** morsure (1d6)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +4.

### *Dauphin*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** nage 24 m (16 c)

**CA** armure naturelle +1

**Attaque** coup (1d4)

**Caractéristiques** For 12, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Particularités** retenir son souffle, vision nocturne.

Développement au niveau 4

**Caractéristiques** For +2, Dex +2, Con +2

**Particularités** vision aveugle 36 m (24 c).

### *Dinosaure (ankylosaure)*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** 9 m (6 c)

**CA** armure naturelle +9

**Attaque** queue (1d6)

**Caractéristiques** For 10, Dex 14, Con 9, Int 2, Sag 12, Cha 8

**Particularités** odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** armure naturelle +2

**Attaque** queue (2d6)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

**Particularités** étourdissement.

### *Dinosaure (brachiosaure)*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** 9 m (6 c)

**CA** armure naturelle +3

**Attaque** queue (2d4)

**Caractéristiques** For 13, Dex 14, Con 11, Int 2, Sag 13, Cha 10

**Particularités** odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** armure naturelle +2

**Attaque** queue (2d6)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

**Particularités** piétinement (1d8).

### *Dinosaure (deinonychus, vélociraptor)*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse de déplacement** 18 m (12 cases)

**CA** +1 d'armure naturelle

**Attaque** 2 serres (1d6), morsure (1d4)

**Caractéristiques** For 11, Dex 17, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 14

**Particularités** odorat, vision nocturne

Développement au niveau 7

**Taille** M

**CA** +2 d'armure naturelle

**Attaque** 2 serres (1d8), morsure (1d6), 2 griffes (1d4)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

**Attaque spéciale** bond

### *Dinosaure (élasmosaure)*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** 6 m (4 c), nage 15 m (10 c)

**CA** armure naturelle +2

**Attaque** morsure (1d8)

**Caractéristiques** For 10, Dex 18, Con 12, Int 2, Sag 13, Cha 9

**Particularités** odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 4



### Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque morsure (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4.

### *Dinosaure (ptéranodon)*

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 3 m (2 c), vol 15 m (10 c) (déplorable)

CA armure naturelle +0

Attaque morsure (1d8)

Caractéristiques For 8, Dex 21, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 12

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +2

Attaque morsure (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4.

### *Dinosaure (stégosaure)*

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c)

CA armure naturelle +6

Attaque queue (2d6)

Caractéristiques For 10, Dex 18, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 10

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque queue (2d8 et croc-en-jambe)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4.

### *Dinosaure (tricératops)*

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c)

CA armure naturelle +6

Attaque corne (1d8)

Caractéristiques For 10, Dex 13, Con 11, Int 2, Sag 12, Cha 7

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque corne (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités charge puissante.

### *Dinosaure (tyrannosaure)*

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 9 m (6 c)

CA armure naturelle +4

Attaque morsure (1d8)

Caractéristiques For 14, Dex 16, Con 10, Int 2, Sag 15, Cha 10

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque morsure (2d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités étreinte, morsure puissante.

### *Éléphant*

Source Bestiaire

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse 12 m (8 c)

CA armure naturelle +4

Attaque défenses (1d8), coup (1d6)

Caractéristiques For 14, Dex 14, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 7

Particularités odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

Taille G

CA armure naturelle +3

Attaque défenses (2d6), coup (1d8)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Particularités Piétinement (2d6).

### *Félin, grand (lion, tigre)*

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse de déplacement 12 m (8 cases)

CA +1 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d6), 2 griffes (1d4)

Caractéristiques For 13, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 15, Cha 10

Attaque spéciale pattes arrière (1d4)

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 7

Taille G

CA +2 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d8), 2 griffes (1d6)

Caractéristiques For +8, Dex -2, Con +4

Attaques spéciales bond, étreinte, pattes arrière (1d6)

### *Félin, petit (guépard, léopard)*

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille P

Vitesse de déplacement 15 m (10 cases)

CA +1 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4 plus Croc-en-jambe (Ext)), 2 griffes (1d2)

Caractéristiques For 12, Dex 21, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

Taille M

Attaque morsure (1d6 plus Croc-en-jambe (Ext)), 2 griffes (1d3)

Caractéristiques For +4, Dex -2, Con +2

Particularité sprint

### *Gorille*

Source Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

Taille M

Vitesse de déplacement 9 m (6 cases), escalade 9 m (6 cases)

CA +1 d'armure naturelle

Attaque morsure (1d4), 2 griffes (1d4)

Caractéristiques For 13, Dex 17, Con 10, Int 2, Sag 12, Cha 7

Particularités odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

**Taille** G

**CA** +2 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d6), 2 griffes (1d6)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

### *Grenouille géante*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** 9 m (6 c), nage 9 m (6 c)

**CA** armure naturelle +1

**Attaque** morsure (1d6)

**Caractéristiques** For 15, Dex 13, Con 16, Int 1, Sag 9, Cha 6

**Particularités** attirer, langue, odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 4

**Caractéristiques** For +1, Dex +2

**Particularités** engloutissement.

### *Hyène*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse** 15 m (10 c)

**CA** armure naturelle +2

**Attaque** morsure (1d4 et croc-en-jambe)

**Caractéristiques** For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 6

**Particularités** odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** morsure (1d6 et croc-en-jambe)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2.

### *Loup*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse de déplacement** 15 m (10 cases)

**CA** +2 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d6 plus croc-en-jambe)

**Caractéristiques** For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Particularité** odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** +2 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d8 plus croc-en-jambe)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

### *Murène géante*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**CA** armure naturelle +5

**Vitesse** nage 9 m (6 c)

**Attaque** morsure (1d8)

**Caractéristiques** For 14, Dex 16, Con 12, Int 1, Sag 12, Cha 8

**Particularités** étroite, vision nocturne.

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** armure naturelle +3

**Attaque** morsure (2d6)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

**Particularités** double morsure.

### *Oiseau (aigle, faucon, hibou)*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse de déplacement** 3 m (2 cases), vol 24 m (16 cases) (moyenne)

**CA** +1 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d4), 2 serres (1d4)

**Caractéristiques** For 10, Dex 15, Con 12, Int 2, Sag 14, Cha 6

**Particularité** vision nocturne

Développement au niveau 4

**Caractéristiques** For +2, Con +2

### *Orque épaulard*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** nage 24 m (16 c)

**CA** armure naturelle +1

**Attaque** morsure (1d6)

**Caractéristiques** For 11, Dex 19, Con 10, Int 2, Sag 14, Cha 6

**Particularités** retenir son souffle, vision nocturne.

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** armure naturelle +2

**Attaque** morsure (1d8)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

**Particularités** vision aveugle 36 m (24 c).

### *Ours*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse de déplacement** 12 m (8 cases)CA +2 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d4), 2 griffes (1d3)

**Caractéristiques** For 15, Dex 15, Con 13, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Particularités** odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** morsure (1d6), 2 griffes (1d4)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

### *Pieuvre*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse** 6 m (4 c), nage 9 m (6 c), propulsion 30 m (20 c)

**CA** armure naturelle +1

**Attaque** morsure (1d3), tentacules (étroite)

**Caractéristiques** For 12, Dex 17, Con 14, Int 2, Sag 12, Cha 3

**Particularités** nuage d'encre, vision nocturne.

Évolution au niveau 4

**Attaque** morsure (1d3 plus poison)

**Caractéristiques** For +2, Con +2.

### *Poney*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse de déplacement** 12 m (8 cases)CA +2 d'armure naturelle

**Attaque** 2 sabots (1d3)

**Caractéristiques** For 13, Dex 13, Con 12, Int 2, Sag 11, Cha 4

**Particularités** odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

**Caractéristiques** For +2, Con +2

**Particularité** entraîné au combat

### *Rat sanguinaire*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse de déplacement** 12 m (8 c), escalade 6 m (4 c), nage 6 m (4 c)

**Attaque** morsure (1d4)

**Caractéristiques** For 10, Dex 17, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 4

**Particularités** odorat, vision nocturne.

Évolution au niveau 4.

**Attaque** morsure (1d4 plus maladie)

**Caractéristiques** For +2, Con +2.

### *Requin*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse de déplacement** nage 18 m (12 cases)

**CA** +4 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d4)

**Caractéristiques** For 13, Dex 15, Con 15, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Particularité** odorat

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** morsure (1d6)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

**Particularité** perception aveugle, vision nocturne

### *Rhinocéros*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** 12 m (9 c)

**CA** armure naturelle +4

**Attaque** corne (1d8)

**Caractéristiques** For 14, Dex 14, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 5

**Particularités** odorat.

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** armure naturelle +3

**Attaque** corne (2d6)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

**Particularités** charge puissante.

### *Roc*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** 6 m (4 c), vol 24 m (16 c) (moyenne)

**CA** armure naturelle +5

**Attaque** 2 serres (1d4), morsure (1d6)

**Caractéristiques** For 12, Dex 19, Con 9, Int 2, Sag 13, Cha 11

**Particularités** vision nocturne.

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** armure naturelle +3

**Attaque** 2 serres (1d6) et étreinte, morsure (1d8)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4.

### *Sanglier*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse de déplacement** 12 m (8 cases)

**CA** +6 d'armure naturelle

**Attaque** défenses (1d6)

**Caractéristiques** For 13, Dex 12, Con 15, Int 2, Sag 13, Cha 4

**Particularités** odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** défenses (1d8)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

**Attaque spéciale** férocité

### *Serpent constricteur*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse de déplacement** 6 m (4 cases), escalade 6 m (4 cases), nage 6 m (4 cases)

**CA** +2 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d3)

**Caractéristiques** For 15, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Attaque spéciale** étreinte

**Particularité** odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

**Taille** G

**CA** +1 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d4)

**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

**Attaque spéciale** constriction 1d4

### *Serpent, vipère*

**Source** Manuel du Joueur

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse de déplacement** 6 m (4 cases), escalade 6 m (4 cases), nage 6 m (4 cases)

**CA** +2 d'armure naturelle

**Attaque** morsure (1d3 plus poison)

**Caractéristiques** For 8, Dex 17, Con 11, Int 1, Sag 12, Cha 2

**Attaque spéciale** poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 Con, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

**Particularité** odorat, vision nocturne

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** morsure (1d4 plus poison)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

### *Varan*

**Source** Bestiaire

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse** 9 m, nage 9 m

**CA** armure naturelle +1 ;

**Attaque** morsure (1d6 et étreinte)

**Caractéristiques** For 13, Dex 17, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 6

**Particularités** odorat, vision nocturne.

Développement au niveau 7

**Taille** M

**CA** armure naturelle +2

## Liste des compagnons vermines

*En plus des choix habituels de compagnons animaux que propose le Manuel des Joueurs, le druide qui ressent une affinité particulière avec les vermines peut en adopter une.*

Les compagnons vermines suivent les mêmes règles que les autres compagnons animaux. Leurs DV et leurs pouvoirs évoluent comme indiqué sur la table des Caractéristiques de base des compagnons animaux.

Le druide peut entraîner sa vermine à l'aide de la compétence Dressage comme n'importe quel autre animal et les règles qui suivent s'appliquent au compagnon vermine.

**Dépourvu d'intelligence.** Les compagnons vermines n'ont pas de valeur d'Intelligence et possèdent la caractéristique dénuée d'intelligence.

Malgré cela, ils peuvent apprendre un tour et les tours supplémentaires indiqués sur la table des Caractéristiques de base des compagnons animaux. Si le compagnon vermine gagne une amélioration dans une statistique (à 4 DV, 8 DV, etc.) le druide peut l'appliquer à son Intelligence qui passe de - à 1. La vermine perd alors la caractéristique dénuée d'intelligence et peut apprendre 3 tours par point d'Intelligence, plus les tours supplémentaires indiqués sur la table. Les compagnons vermines n'ont pas de point de compétence ni de dons tant qu'ils sont dénués d'intelligence.

**Croc-en-jambe.** Comme les vermines ont de nombreuses pattes, il est difficile de leur faire un croc-en-jambe, c'est pourquoi elles disposent d'un DMD qui indique leur bonus contre les attaques de croc-en-jambe.

### Araignée géante

**Source** Bestiaire, p.20

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse** 9 m (6 c) escalade 9 m (6 c)

**Attaque** morsure (1d4 plus poison)

**Attaque spéciale** poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 For, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

**Particularités** perception des vibrations à 9 m (6 c), vision dans le noir

**DMD** croc-en-jambe +12

**Caractéristiques** For 6, Dex 17, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2

**CA** armure naturelle +0

Développement au niveau 4

**Taille** M

**CA** armure naturelle +1

**Attaque** morsure (1d6 plus poison)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

### Coléoptère géant

**Source** Bestiaire, p.49

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse** 6 m (4 c), vol 6 m (4 c) (médiocre)

**Attaque** morsure (1d6)

**Particularité** vision dans le noir

**DMD** croc-en-jambe +8

**Caractéristiques** For 13, Dex 12, Con 13, Int -, Sag 11, Cha 4

**CA** armure naturelle +6

**Attaque** morsure (1d8 et étreinte et poison)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +4.

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** morsure (1d8)

**Attaque spéciale** piétinement (1d4)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

### Crabe géant

**Source** Bestiaire, p.51

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse** 9 m (6 c), nage 6 m (4 c)

**Attaque** 2 pinces (1d3 plus étreinte)

**Attaque spéciale** constriction (1d3)

**Particularités** aquatique, dépendant de l'eau (peut survivre hors de l'eau pendant 1 heure par point de Constitution, ensuite, il suffoque, comme s'il se noyait), vision dans le noir

**DMD** croc-en-jambe +12

**Caractéristiques** For 13, Dex 14, Con 13, Int -, Sag 11, Cha 4

**CA** armure naturelle +5

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** 2 pinces (1d4 plus étreinte)

**Attaque spéciale** constriction (1d4)

**Caractéristiques** For +2, Dex -2, Con +2

### Fourmi géante

**Source** Bestiaire, p.143

Caractéristiques de départ

**Taille** P

**Vitesse** 9 m (6 c), escalade 6 m (4 c)

**Attaque** morsure (1d4 plus étreinte)

**Particularités** odorat, vision nocturne

**DMD** croc-en-jambe +8

**Caractéristiques** For 10, Dex 12, Con 15, Int -, Sag 12, Cha 10

**CA** armure naturelle +2

Développement au niveau 4

**Taille** M

**Attaque** aiguillon (1d4 plus poison), morsure (1d6 plus étreinte)

**Attaque spéciale** poison (*Fréquence* 1 round (4), *Effet* affaiblissement temporaire 1 For, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

### Guêpe géante

**Source** Bestiaire, p.179

Caractéristiques de départ

**Taille** M

**Vitesse** 6 m (4 c), vol 18 m (12 c) (bonne)

**Attaque** dard (1d6 plus poison)

**Attaque spéciale** poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 Dex, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

**Particularité** vision dans le noir

**Caractéristiques** For 10, Dex 14, Con 11, Int -, Sag 13, Cha 4

**CA** armure naturelle +2

**DMD** croc-en-jambe +8

Développement au niveau 7

**Taille** G

**CA** armure naturelle +2  
**Attaque** dard (1d8 plus poison)  
**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4  
Limace géante  
**Source** Bestiaire, p.198  
Caractéristiques de départ  
**Taille** M  
**Vitesse** 6 m (4 c)  
**Attaque** langue (1d4 plus acide)  
**Attaque spéciale** crachat acide (attaque de contact à distance, 9 m (6 c) de portée, 1d6 points de dégâts d'acide)  
**Particularités** perception des vibrations 9 m (6 c), RD 5/tranchant ou perforant, susceptibilité au sel  
**Caractéristiques** For 13, Dex 8, Con 13, Int -, Sag 10, Cha 1  
**CA** armure naturelle +4  
**DMD** impossible de lui faire un croc-en-jambe  
Développement au niveau 7  
**Taille** G  
**CA** armure naturelle +2  
**Attaque** langue (1d6 plus 1d2 acide)  
**Caractéristiques** For +2, Dex -2, Con +2  
**Attaques spéciales** crachat acide (attaque de contact à distance, 9 mètres de portée, 1d8 points de dégâts d'acide)  
**Particularité** vision aveugle à 9 m (6 c)

### *Mante géante*

**Source** Bestiaire, p.207  
Caractéristiques de départ  
**Taille** M  
**Vitesse** 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c), vol 12 m (8 c) (moyenne)  
**CA** armure naturelle +3  
**Attaques** 2 griffes (1d4 plus étreinte)  
**Attaques spéciales** fente  
**Caractéristiques** For 10, Dex 15, Con 10, Int -, Sag 12, Cha 7  
**Particularité** vision dans le noir  
**DMD** croc-en-jambe +8  
Développement au niveau 7  
**Taille** G  
**CA** armure naturelle +2  
**Attaque** 2 griffes (1d6)  
**Attaques spéciales** attaque soudaine (attaque à outrance lors du round de surprise), mandibules (1d6 attaque secondaire contre une cible agrippée)  
**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

### *Mille-pattes géant*

**Source** Bestiaire, p.214  
Caractéristiques de départ  
**Taille** P  
**Vitesse** 6 m (4 c), escalade 6 m (4 c)  
**Attaque** morsure (1d4 plus poison)  
**Attaque spéciale** poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 Dex, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)

**Particularité** vision dans le noir 18 m (12 c)  
**Caractéristiques** For 8, Dex 17, Con 11, Int -, Sag 10, Cha 2  
**CA** armure naturelle +2  
**DMD** impossible de lui faire un croc-en-jambe  
Développement au niveau 4  
**Taille** M  
**Attaque** morsure (1d6 plus poison)  
**Caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2

### *Sangsue géante*

**Source** Bestiaire, p.254  
Caractéristiques de départ  
**Taille** P  
**Vitesse** 1,5 m (1 c), nage 6 m (4 c)  
**CA** armure naturelle +0  
**Attaque** morsure (1d4 plus fixation) ;  
**Caractéristiques** For 9, Dex 14, Con 12, Int -, Sag 10, Cha 1  
**Attaques spéciales** absorption de sang (1 For), fixation  
**Particularité** amphibie, odorat, perception aveugle 9 m (6 c), susceptibilité au sel  
**DMD** impossible de lui faire un croc-en-jambe  
Développement au niveau 7  
**Taille** M  
**Attaque** morsure (1d6 plus fixation)  
**Caractéristiques** For +2, Dex -2, Con +2 ;  
**Attaques spéciales** absorption de sang (affaiblissement 1 For et 1 Con)  
**Particularité** vision aveugle 9 m (6 c)

### *Scorpion géant*

**Source** Bestiaire, p.256  
Caractéristiques de départ  
**Taille** M  
**Vitesse** 12 m (8 c)  
**Attaque** aiguillon (1d4 plus poison) et 2 griffes (1d4 plus étreinte)  
**Attaque spéciale** poison (*Fréquence* 1 round (6), *Effet* affaiblissement temporaire 1 For, *Guérison* 1 jet de sauvegarde, *DD* dépendant de la Constitution)  
**Particularités** perception des vibrations 9 m (6 c), vision dans le noir  
**Caractéristiques** For 11, Dex 12, Con 12, Int -, Sag 10, Cha 2  
**CA** armure naturelle +1  
**DMD** croc-en-jambe +12  
Développement au niveau 7  
**Taille** G  
**CA** armure naturelle +3  
**Attaque** aiguillon (1d6 plus poison) et 2 griffes (1d6 plus étreinte)  
**Attaque spéciale** poison (fréquence 1 round (6), effet 1d2 affaiblissement temporaire de For, guérison 1 jet de sauvegarde, *DD* basé sur la Con)  
**Caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4  
**Particularité** perception des vibrations 18 m (12 c)



# Liste des sorts de druides

Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focalisateur qui ne se trouve normalement pas dans une sacoche à composantes.

**Ordre de présentation.** Dans la liste, les sorts et leur courte description sont présentés par ordre alphabétique, hormis quand ils appartiennent à une chaîne de sorts particulière.

**Dés de vie.** Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveau de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une

## Sorts de druide du niveau 0 (oraisons)

- **Assistance divine.** +1 à un jet d'attaque, à un jet de sauvegarde ou à un test de compétence.
- **Création d'eau.** Crée huit litres d'eau pure/niveau.
- **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- **Détection du poison.** Détecte le poison chez une créature ou un objet.
- **Étincelles (APG).** Met le feu à des objets inflammables.
- **Illumination.** Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).
- **Lecture de la magie.** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- **Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- **Purification de nourriture et d'eau.** Purifie 30 dm<sup>3</sup>/niveau de nourriture et d'eau.
- **Réparation.** Répare sommairement un objet.
- **Repérage.** Le PJ sait où se trouve le nord.
- **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- **Stabilisation.** Stabilise une créature agonisante.
- **Stimulant.** Confère 1 pv temporaire à la cible.

## Sorts de druide de 1er niveau

- **Apaisement des animaux.** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- **Appel d'un animal (APG).** Fait venir un animal au personnage.
- **Aspect du faucon (APG).** Accorde un bonus aux tests de Perception et aux attaques à distance.
- **Baie nourricière.** 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).
- **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
- **Bulle d'air (UC).** Crée une petite poche d'air autour de la tête du personnage ou autour d'un objet.
- **Caresse de la mer (APG).** Vitesse de nage de 9 m.
- **Charge de fourmi (APG).** Triple la capacité de charge d'une créature.
- **Charme-animal.** Un animal devient l'ami du PJ.
- **Communication avec les animaux.** Permet de communiquer avec les animaux.
- **Connaissances du Borgne (UC).** Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests de Survie et peut suivre une piste alors qu'il se déplace au maximum de sa vitesse.
- **Convocation d'alliés mineur (AdM).** Convoque 1d3 animaux TP.
- **Convocation d'alliés naturels I.** Appelle une créature luttant pour le PJ.

classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

**Niveau de lanceur de sorts.** La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui les lance, et non le niveau de sort.

**Créatures et personnages.** Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

- **Décomposition de cadavre (AdM).** Transforme un cadavre en squelette bien propre.
- **Démarche aérienne (APG).** Ignore les malus de mouvement en terrain difficile.
- **Détection de la faune ou de la flore.** Détecte les espèces de plantes et d'animaux.
- **Détection des aberrations (APG).** Révèle la présence des aberrations.
- **Détection des collets et des fosses.** Détecte pièges naturels et primitifs.
- **Diagnostic (AdM).** Détecte et identifie les maladies.
- **Dissipation de la fièvre (AdM).** Supprime les conditions malade, nauséux et fiévreux.
- **Enchevêtrement.** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- **Endurance aux énergies destructives.** Protège des environnements chauds et froids.
- **Excavation expéditive (APG).** Déplace 0,15 m (3) de terre.
- **Flammes.** 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- **Gourdin magique.** Transforme bâton ou gourdin en arme +1 (dégâts équivalent à une arme du même type de deux tailles supérieures) pendant 1 minute/niveau.
- **Grand pas.** Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.
- **Grandes illuminations (APG).** Comme *illumination* mais touche toutes les créatures dans un rayon de 3 m.
- **Invisibilité pour les animaux.** Les animaux ne voient pas un sujet/niveau.
- **Lueur féerique.** Illumine le sujet (annule flou, camouflage, etc.).
- **Manteau d'ombre (APG).** Réduit les effets de l'exposition au soleil et à la chaleur.
- **Modification des vents (APG).** Augmente/diminue la force des vents naturels.
- **Morsure du froid (AdM).** La cible reçoit des dégâts de froid et elle est fatiguée.
- **Morsure magique.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
- **Négation de l'arôme (APG).** Impossible de traquer le sujet à l'odeur.
- **Passage sans traces.** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
- **Pierre magique.** Trois projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.
- **Poing de pierre (APG).** Les dégâts à mains nues du personnage sont létaux.
- **Poudre affaiblie (UC).** Les munitions de l'arme touchée réduisent sa portée de moitié et imposent un malus de -2 aux jets de dégâts.

- **Poudre mouillée (UC)**. Les munitions chargées dans l'arme ciblées sont inutilisables.
- **Poussée hydraulique (APG)**. Vague d'eau qui bouscule un ennemi.
- **Rayon de fièvre (AdM)**. Le rayon rend la cible fiévreuse.
- **Restauration de cadavre (AdM)**. La chair recouvre un squelette.
- **Saut**. Confère un bonus aux tests de Saut.
- **Se hérissier (APG)**. Échange un bonus d'armure naturelle contre un bonus aux attaques avec des armes naturelles.
- **Sens surdéveloppés (APG)**. Gagne +2 en Perception et la vision nocturne.
- **Soins légers**. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

## Sorts de druide de 2e niveau

- **Abri de toile (AdM)**. Crée un abri confortable en toile d'araignée.
- **Accélération du poison (APG)**. Accélère le délai d'action du poison ciblé.
- **Ami de la forêt (UC)**. Les plantes forestières se montrent serviables envers le personnage et ses alliés au lieu d'entraver leurs déplacements.
- **Appel des pierres (APG)**. 2d6 points de dégâts à toutes les créatures de la zone.
- **Aspect animal (UC)**. Le personnage bénéficie des avantages d'un animal.
- **Aspect de l'ours (APG)**. +2 à la CA et aux jets de manœuvre de combat.
- **Boule de goudron (AdM)**. Un goudron brûlant blesse la cible et réduit sa Dextérité.
- **Bourrasque**. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- **Charge de fourmi (partagé) (UC)**. Comme charge de fourmi mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Chute de température (UC)**. Un froid glacial s'abat sur la zone.
- **Contact gelé (AdM)**. La cible reçoit des dégâts de froid et elle est chancelante.
- **Convocation d'alliés naturels II**. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Distorsion du bois**. Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).
- **Endurance aux énergies destructives (partagé) (UC)**. Comme endurance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Endurance de l'ours**. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
- **Façonnage du bois**. Permet de modeler le bois.
- **Festin de cendres (APG)**. La cible souffre d'une faim insatiable.
- **Feu de camp abrité (APG)**. Crée un abri autour d'un feu de camp.
- **Force de taureau**. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
- **Forme d'arbre**. Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
- **Grâce féline**. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
- **Hypnose des animaux**. Fascine 2d6 DV d'animaux.
- **Immobilisation d'animal**. Immobilise un animal pendant 1 round/niveau.
- **Lame de feu**. Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.

- **Langue élémentaire (APG)**. Permet au personnage de parler aux élémentaires et à certaines créatures.
- **Mâchoires d'acier (APG)**. La créature gagne l'aptitude étroite avec une attaque naturelle.
- **Messager animal**. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
- **Métal brûlant**. Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- **Métal gelé**. Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
- **Monture de guerre (AdM)**. Un animal devient entraîné au combat.
- **Nappe de brouillard**. Brume gênant la visibilité.
- **Nuée grouillante**. Convoque une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées.
- **Œil de faucon (APG)**. Crée un détecteur magique loin au-dessus du personnage.
- **Partage de la langue (APG)**. Le sujet comprend une langue choisie.
- **Pattes d'araignée**. Permet de grimper aux murs.
- **Peau d'écorce**. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
- **Piège à feu (M)**. L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.
- **Piste olfactive (APG)**. Laisse une piste que les alliés peuvent suivre.
- **Planer (APG)**. Le personnage ne reçoit pas de dégâts de chute, se déplace à 18 m/round pendant la chute.
- **Poigne sûre (UC)**. Le personnage gagne un bonus de compétence de +4 aux tests d'Acrobaties et d'Escalade et au DMD.
- **Poison pernicieux (AdM)**. La cible reçoit un malus de -4 contre le poison.
- **Ralentissement du poison**. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
- **Ramollissement de la terre et de la pierre**. Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
- **Rapetissement d'animal**. Réduit la taille d'un animal consentant.
- **Regard brûlant (APG)**. Inflige 1d6 points de dégâts de feu à une créature.
- **Résistance aux énergies destructives**. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 (ou plus) points de dégâts/attaque.
- **Restauration partielle**. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
- **Rythme naturel (APG)**. +1 aux jets de dégâts à chaque coup (max +5).
- **Sagesse du hibou**. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
- **Soldats de la nature (UC)**. Les plantes voisines aident le personnage quand il se bat.
- **Sphère de feu**. Roule au sol, 3d6 points de dégâts.
- **Transformation de maître (AdM)**. Transforme un objet ordinaire en objet de maître.
- **Vague (APG)**. Une vague augmente la vitesse de la créature.
- **Vérole (APG)**. Le sujet est fiévreux et subit -4 Dex.

## Sorts de druide de 3e niveau

- **Animal anthropomorphe (AdM)**. Un animal devient bipède.
- **Appel de la foudre**. Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).
- **Aspect animal supérieur (UC)**. Comme aspect animal mais donne droit à deux avantages animaux.

- **Cacher le camp (APG).** Cache toute trace du camp du personnage.
- **Collet.** Crée un piège magique tout simple.
- **Communication avec les plantes.** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
- **Contagion.** Infecte la cible.
- **Convocation d'alliés naturels III.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Coupe de poussière (APG).** Déshydrate une créature.
- **Crachat venimeux (AdM).** Crache du venin de vipère noire aveuglant.
- **Création de carte au trésor (M) (APG).** Crée une carte au trésor à partir du cadavre d'une créature.
- **Creusement (AdM).** La cible gagne une vitesse de creusement de 4,50 mètres.
- **Croissance d'épines.** 1d4 points de dégâts, ralentissement possible.
- **Croissance végétale.** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
- **Démarche aérienne de groupe (APG).** Comme *démarche aérienne* mais sur plusieurs créatures.
- **Domination d'animal.** L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
- **Empoisonnement.** Le sujet perd 1d3 points de Con/round pendant 6 rounds.
- **Exilé par la nature (APG).** Donne un malus de -10 aux tests de Survie.
- **Extinction des feux.** Éteint les feux.
- **Façonnage de la pierre.** Permet de modeler la pierre.
- **Férocité du blaireau (AdM).** Tant que le personnage se concentre, les armes sont acérées.
- **Forme de bébé (UC).** Le personnage transforme un animal ou une créature magique en une version plus jeune et plus mignonne d'elle-même, pour une courte durée.
- **Forme de vermine I (AdM).** Prend la forme et les pouvoirs de vermine P ou M.
- **Fusion dans la pierre.** Permet d'entrer dans la pierre.
- **Guérison des maladies.** Guérit tous les maux du sujet.
- **Infestation fongique (AdM).** La cible saigne quand on l'attaque.
- **Invasion d'orties (AdM).** Une explosion inflige 3d6 points de dégâts et 1d6 d'acide.
- **Lien mental avec le compagnon (UC).** Le personnage peut parler avec son compagnon animal et le gère avec une facilité surnaturelle.
- **Lumière du jour.** Vive lumière sur 18 m de rayon.
- **Manteau de vent (APG).** Crée un écran de vents violents autour du personnage.
- **Morsure magique suprême.** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).
- **Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
- **Neutralisation du poison.** Rend le poison inoffensif.
- **Orbe aqueux (APG).** Crée une sphère d'eau qui roule.
- **Partage de la langue (partagé) (UC).** Comme partage de la langue mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Pattes d'araignée (partagé) (UC).** Comme pattes d'araignée mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Peau résineuse (UC).** Le personnage gagne une RD 5/perforant et un bonus de +4 au DMD contre les tentatives de désarmement.
- **Pluie de grenouilles (AdM).** Convoque une nuée de grenouilles empoisonnées.

- **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
- **Rabougrissement des plantes.** Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.
- **Ralentissement du poison (partagé) (UC).** Comme ralentissement du poison mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Résistance aux énergies destructives (partagé) (UC).** Comme résistance aux énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Respiration aquatique.** Permet de respirer sous l'eau.
- **Sables changeants (APG).** Crée un terrain difficile et efface les traces ; peut emporter des créatures ou des objets.
- **Sentier de nénuphars (APG).** Traverse l'eau en marchant sur des nénuphars.
- **Singes fous (AdM).** Convoque une nuée de singes espiègles.
- **Soins modérés.** Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
- **Tempête de cendres (AdM).** Gêne la vision et le mouvement.
- **Tempête de neige.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
- **Torrent hydraulique (APG).** Crée un torrent d'eau qui renverse toutes les créatures qui se trouvent sur son passage.

## Sorts de druide de 4e niveau

- **Absorption de toxine (UC).** Le personnage est temporairement immunisé contre les maladies et les toxines, il en absorbe une et la transmet à autrui.
- **Aspect du cerf (APG).** +2 à la CA contre les attaques d'opportunités et augmentation de vitesse.
- **Atavisme (AdM).** Les animaux gagnent l'archétype simple de créature évoluée.
- **Bosquet reposant (APG).** Crée des arbres et une petite source.
- **Boule de foudre (APG).** Petites sphères de foudre volantes qui infligent chacune 3d6 points de dégâts d'électricité.
- **Bulle de vie (APG).** Protège les créatures contre l'environnement.
- **Caresse vaseuse (AdM).** Le contact infeste la cible de vase verte.
- **Chevaucher les vagues (AdM).** La cible peut respirer sous l'eau et nager.
- **Colonne de feu.** Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau.).
- **Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
- **Convocation d'alliés naturels IV.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Coquille antiplantes.** Empêche les plantes animées d'approcher.
- **Corps épineux (APG).** Ceux qui attaquent le personnage subissent 1d6+1 point de dégâts/niveau.
- **Dissipation de la magie.** Annule sorts et effets magiques.
- **Écholocalisation (AdM).** Les sens radars du personnage lui donnent la vision aveugle à 12 mètres.
- **Empire végétal.** Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
- **Flétrissement végétal.** Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.
- **Flot obsidien (UC).** Transforme une surface en verre fondu.
- **Forme de vermine II (AdM).** Prend la forme et les pouvoirs d'une vermine TP ou G.
- **Forme véritable (APG).** Dissipe les effets de métamorphose.
- **Geysier (APG).** Crée un geysier d'eau bouillante.
- **Griffes sanglantes (APG).** Provoque des dégâts de saignement sur les attaques naturelles.

- **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
- **Manteau de guêpes (AdM).** Une nuée de guêpes défend le personnage ou le porte.
- **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
- **Marteau arboricole (AdM).** Les branches des arbres attaquent les ennemis.
- **Pierres acérées.** 1d8 points de dégâts, lenteur possible.
- **Pleine lune (APG).** Le sujet est enragé et confus.
- **Porte- peste (AdM).** Les attaques de la cible transmettent la fièvre des marais.
- **Protection contre les énergies destructives (partagé) (UC).** Comme protection contre les énergies destructives mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Puissantes mâchoires (APG).** Les attaques naturelles infligent les mêmes dégâts que si elles étaient de deux tailles au-dessus.
- **Réincarnation.** Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.
- **Répulsif.** Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
- **Résistance à l'âge mineure (AdM).** Ignore les malus de l'âge moyen.
- **Rivière de vent (APG).** Crée un vent qui inflige des dégâts non létaux et peut renverser ou repousser des créatures.
- **Rouille.** Fait rouiller le métal d'un simple contact.
- **Scrutation (F).** Permet d'espionner le sujet à distance.
- **Soins importants.** Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
- **Tempête de grêle.** 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- **Tempête volcanique (AdM).** Des rochers brûlants infligent 5d6 points de dégâts.
- **Vermine géante.** Transforme les mille-pattes, les scorpions et les araignées en vermine géante.

## Sorts de druide de 5e niveau

- **Appel de la tempête.** Comme appel de la foudre, mais 5d6 points de dégâts par éclair.
- **Aspect du loup (APG).** +4 For et Dex, +2 bonus aux attaques de croc-en-jambe.
- **Bâton serpent (APG).** Transforme un bâton ou un autre objet de bois en serpents qui combattent pour le personnage.
- **Bénédictio de la salamandre (APG).** La cible gagne guérison accélérée 2, résistance au feu 10 et +2 au DMD.
- **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).
- **Contagion supérieure (AdM).** Infecte une cible avec une maladie magique.
- **Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.
- **Convocation d'alliés naturels V.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Croissance animale.** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.
- **Éveil (M).** Rend un animal ou un arbre intelligent.
- **Fléau d'insectes.** Nuée de guêpes attaquant des créatures.
- **Marche dans les airs (partagé) (UC).** Comme marche dans les airs mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Métamorphose funeste.** Transforme le sujet en animal inoffensif.
- **Mur de feu.** 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.
- **Mur d'épines.** Épines blessant quiconque tente de passer.

- **Peau de pierre (M).** Ignore 10 points de dégâts par attaque.
- **Protection contre la mort.** Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
- **Pénitence.** Permet au sujet d'expier ses fautes.
- **Rappel de compagnon animal (AdM).** Comme rappel à la vie mais pour un compagnon animal.
- **Repos éternel (M) (APG).** Impossible de ramener la créature morte à la vie.
- **Réprobation (AdM).** Les membres de la religion du personnage fuient la cible marquée.
- **Sanctification maléfique (M).** Rend un site maudit.
- **Sanctification (M).** Rend un site sacré.
- **Serpent de feu (APG).** Crée un chemin de feu sinueux de 1,50 m de long/niveau qui inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- **Soins intensifs.** Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
- **Transmutation de la boue en pierre.** Affecte deux cubes de 3 m d'arête par niveau.
- **Transmutation de la pierre en boue.** Affecte deux cubes de 3 m d'arête par niveau.
- **Triple aspect (F) (APG).** Le personnage paraît plus jeune ou plus âgé.
- **Vents capricieux (AdM).** Mur de vent qui bloque des attaques particulières.
- **Voyage par les arbres.** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

## Sorts de druide de 6e niveau

- **Aire de l'aigle (AdM).** Convoque 1 aigle géant/3 niveaux.
- **Bâton à sort.** Permet de stocker un sort dans un bâton.
- **Bois de fer.** Rend le bois aussi dur que le fer.
- **Chêne animé.** Transforme un chêne en sylvanien.
- **Convocation d'alliés naturels VI.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Coquille antivie.** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
- **Dissipation suprême.** Comme dissipation de la magie, mais affecte des cibles multiples.
- **Éloignement du bois.** Repousse les objets en bois.
- **Endurance de l'ours de groupe.** Comme endurance de l'ours, mais affecte un sujet/niveau.
- **Épidémie (AdM).** Infecte un sujet avec une maladie très contagieuse.
- **Force de taureau de groupe.** Comme force de taureau, mais affecte un sujet/niveau.
- **Forme de poussière (UC).** Le personnage devient temporairement une créature intangible faite de poussière.
- **Germes de feu.** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
- **Glissement de terrain.** Fait apparaître tranchées et collines.
- **Grâce féline de groupe.** Comme grâce féline, mais affecte un sujet/niveau.
- **Mur de pierre.** Crée un mur qui peut être façonné.
- **Nappe de goudron (UC).** Transforme la couche supérieure du sol en goudron brûlant.
- **Orientation.** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
- **Peau de nuée (APG).** Transforme le corps du lanceur de sorts en une nuée capable d'attaquer.
- **Peau de pierre (partagé) (UC) (M).** Comme peau de pierre mais la durée d'effet se divise entre les créatures touchées.
- **Pierres commères.** Permet de communiquer avec la pierre.
- **Résistance à l'âge (AdM).** Ignore les malus de l'âge avancé.
- **Sagesse du hibou de groupe.** Comme sagesse du hibou, mais affecte un sujet/niveau.

- **Sirocco (APG).** Vent chaud qui inflige 4D6 points de dégâts, fatigue les créatures touchées et les renverse.
- **Soins légers de groupe.** Rend 1d8 pv+1/niveau à une créature/niveau.
- **Tempête de peste (AdM).** Un nuage infecte les créatures comme contagion.
- **Voie végétale.** Le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

## Sorts de druide de 7e niveau

- **Animation des plantes.** Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
- **Arbres de siège (UC).** Transforme des arbres G en catapultes végétales de même taille.
- **Bâton sylvanien.** Transforme le bâton du PJ en sylvanien.
- **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
- **Convocation d'alliés naturels VII.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Guérison suprême.** Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
- **Mort rampante.** Nuée de mille-pattes tuant tout sur son passage.
- **Rayon de soleil.** Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
- **Rempart (APG).** Crée une barrière de terre de 1,50 m d'épaisseur.
- **Résistance à l'âge supérieure (AdM).** Ignore les malus de l'âge vénérable.
- **Scrutation suprême.** Comme scrutation, mais plus rapidement et plus longtemps.
- **Soins modérés de groupe.** Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- **Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
- **Transmutation du métal en bois.** Affecte tout métal à moins de 12 m.
- **Vent divin.** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
- **Vents cinglants (AdM).** Le vent bloque la visibilité et inflige 3d6 points de dégâts.
- **Vision lucide (M).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
- **Vortex (APG).** Crée un tourbillon dans l'eau.

## Sorts de druide de 8e niveau

- **Aspect terrifiant (UC).** Le personnage se transforme en une version G terrifiante de lui-même et émet une aura qui secoue ou effraie les créatures.
- **Atavisme de groupe (AdM).** 1 animal/niveau gagne l'archétype évolué.
- **Brume sanglante (AdM).** La brume cause un affaiblissement de Sagesse et déclenche la rage.
- **Contrôle des plantes.** Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales.
- **Convocation d'alliés naturels VIII.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.

- **Doigt de mort.** Inflige 10 pts de dégâts/niveau à une cible.
- **Éloignement du métal et de la pierre.** Repousse le métal et la pierre.
- **Explosion de lumière.** Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
- **Inversion de la gravité.** Objets et créatures tombent vers le haut.
- **Manteau marin (APG).** Enveloppe la créature d'une couche d'eau protectrice.
- **Métamorphose animale.** Un allié/niveau se transforme en un animal choisi.
- **Mot de rappel.** Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.
- **Mur de lave (APG).** Un mur blesse les ennemis qui tentent de le franchir et envoie régulièrement de la lave sur les cibles voisines.
- **Nuées d'orage (APG).** 1d8 dégâts/niveau (max 20d8) aux cibles.
- **Tranquillité euphorique (APG).** Rend une unique créature pacifique et amicale.
- **Tremblement de terre.** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.

## Sorts de druide de 9e niveau

- **Arbres de siège supérieur (UC).** Comme arbres de siège mais transforme aussi des arbres TG ou Gig en catapultes végétales de même taille.
- **Attirance (M).** Objet ou lieu attire certaines créatures.
- **Aversion.** Objet ou lieu repousse certaines créatures.
- **Changement de forme (F).** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).
- **Convocation d'alliés naturels IX.** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- **Convocation de froghémoth (AdM).** Convoque un froghémoth.
- **Convocation de ver vénérable (AdM).** Convoque un vert pourpre géant.
- **Grand tertre.** Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.
- **Heurt de pierres (APG).** Inflige 20d6 points de dégâts aux créatures cibles.
- **Nuée d'élémentaires.** Appelle plusieurs élémentaires.
- **Nuit polaire (AdM).** De froides ténèbres paralysent les créatures et leur infligent des dégâts.
- **Prémonition.** Sixième sens avertissant le PJ en cas de danger.
- **Régénération.** Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
- **Soins intensifs de groupe.** Rend 4d8 pv+1/niveau à une créature/niveau.
- **Tempête vengeresse.** Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.
- **Tsunami (APG).** Une vague gigantesque abîme et balaye tout ce qui se trouve sur son passage.
- **Vague mondiale (APG).** Une vague d'eau ou de terre emporte le personnage sur une grande distance et abîme tout ce qui n'appartient pas au monde naturel.
- **Vents de la vengeance (APG).** Permet de voler et d'attaquer avec le vent.



# Les archétypes de druide

## Arpenteur de monde

Tous les druides se déplacent facilement dans la nature mais l'arpenteur de monde se fait un devoir de parcourir le monde entier. Certains servent de messagers et d'éclaireurs pour les cercles druidiques tandis que d'autres semblent simplement victimes d'une inextinguible soif de voyager. Chaque pays leur permet de découvrir de nouveaux mystères et d'acquérir un peu plus de sagesse.

**Environnement de prédilection (Ext).** Au niveau 3, l'arpenteur de monde gagne le pouvoir de rôdeur environnement de prédilection. Il utilise son niveau de druide comme niveau de rôdeur. S'il possède des niveaux dans les deux classes, il les cumule quand il s'agit de déterminer les effets de ce pouvoir qui remplace passage sans trace et résistance à l'appel de la nature.

**Sentier d'arbres (Sur).** Au niveau 9, le druide peut, une fois par jour, entrer dans un arbre et se téléporter dans un autre, comme avec *voyage par les arbres*. Au niveau 12, il peut se servir de ce pouvoir une fois de plus par jour et une troisième fois au niveau 15. De plus, un arpenteur de monde de niveau 13 ou plus peut utiliser le sentier d'arbres pour arriver dans un arbre de même type que celui de départ mais situé dans un rayon de 150 km. Ce pouvoir remplace immunité aux venins et éternelle jeunesse.

## Chamanes animaux

Certains druides nouent des liens très étroits avec un certain type d'animal. Les chamanes animaux présentés ci-dessous ne sont que quelques-unes des nombreuses possibilités existantes et ils explorent la relation unique qu'entretient le druide avec son totem.

### **Règles communes de fonctionnement des aptitudes du chaman animal**

**Pacte avec la nature (Ext).** Le chaman animal doit choisir entre un compagnon animal ou un domaine en lien avec l'animal totem qu'il a choisi.

**Empathie sauvage (Ext).** Par une action complexe, le chaman animal peut utiliser la capacité empathie sauvage sur des animaux en lien avec l'animal totem qu'il a choisi avec un bonus de +4.

**Métamorphose totémique.** Au niveau 2, un chaman animal peut prendre un aspect de son animal totem tout en conservant sa forme humaine. Il obtient alors un ensemble de bonus qui dépend de son totem.

Au niveau 2, l'activation de ce pouvoir nécessite une action simple, au niveau 7 une action de mouvement et au niveau 12 une action rapide. Chaque jour, le chaman peut utiliser ce pouvoir pendant un nombre de minutes égal à son niveau de druide. Cette durée n'est pas forcément continue mais doit se découper en segments d'une minute. C'est un effet de métamorphose que le druide ne peut pas utiliser quand il est affecté par un autre effet de même type comme forme animale.

**Convocation totémique.** Au niveau 5, un chaman animal peut lancer convocation d'alliés naturels par une action simple lorsqu'il convoque des animaux d'une espèce liée à son animal totem qui varie pour chaque chaman animal. Ces animaux reçoivent un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de druide.

Le chaman peut choisir d'appliquer l'archétype jeune à n'importe quel animal convoqué afin de réduire de un le niveau du sort de

convocation requis, augmenter le niveau du sort de convocation requis de un pour appliquer l'archétype évolué ou géant, ou encore augmenter le niveau du sort de convocation requis de deux pour appliquer ces deux archétypes simultanément. Cette capacité remplace mille visages.

**Choix des dons supplémentaires.** Au niveau 9 et tous les quatre niveaux au-delà, le chaman animal reçoit l'un des dons supplémentaires qui dépend de son animal totem. Il doit toujours remplir les conditions requises par le don pour pouvoir en bénéficier. Cette capacité remplace immunité contre le venin.

## *Chaman Aigle*

*Le chaman en appelle au noble aigle, fier et sévère, dont le cri s'élève haut au-dessus du monde et dont le regard acéré et impitoyable voit tout.*

### **Pacte avec la nature (Ext).**

Compagnon animal : aigle.

Domaine : Air, Faune, Noblesse ou Climat.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les oiseaux.

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, un chaman aigle peut prendre un aspect de l'animal tout en conservant sa forme humaine. Le chaman aigle doit choisir l'un des ensembles de bonus suivants :

- déplacement (vol 9 mètres (6 c) (moyen), le druide doit avoir atteint le niveau 5 pour choisir ce pouvoir),
- sens (vision nocturne, bonus racial de +4 sur les tests de Perception)
- ou armes naturelles (morsure 1d4, 2 serres 1d4 pour un chaman de taille M).

Lorsqu'il utilise la métamorphose totémique, il peut parler normalement et lancer à volonté *communication avec les animaux* (oiseaux seuls).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, un chaman aigle peut lancer *convocation d'alliés naturels* par une action simple lorsqu'il convoque des aigles, des rocs et des aigles géants (ajoutés à la liste de niveau 4).

**Forme animale (Sur).** Un chaman aigle reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2 (+2 s'il adopte la forme d'un aigle ou d'un roc). **Choix des dons supplémentaires.** Attaque en vol, Science des réflexes surhumains, Réflexes surhumains, Talent (Perception) ou Comme le vent.

## *Chaman Chauve-souris*

*Le chaman a pour totem l'agile chauve-souris qui vole et virevolte à une vitesse incroyable, même dans les labyrinthes les plus complexes. Ses ennemis ignorent quand elle va apparaître et, quand elle arrive, elle frappe vite et fort avant de se fondre dans la nuit.*

### **Pacte avec la nature.**

Compagnon animal : Chauve-souris

Domaine : Air, Faune, Obscurité (sous-domaine de la nuit) ou Duperie.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les chauves-souris.

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, le chaman chauve-souris peut adopter l'aspect d'une chauve-souris tout en gardant sa forme habituelle. Il gagne l'un des ensembles de bonus suivants :

- armes naturelles (morsure 1d4 pour un chaman de taille M),
- déplacement (vol 9 mètres (6 c) moyenne ; le druide doit être au moins de niveau 5 pour choisir ce pouvoir),
- ou sens (vision aveugle 6 mètres (4 c)).

Quand le druide utilise la transformation totémique, il peut tout de même parler normalement et lancer *communication avec les animaux* à volonté (uniquement avec les mammifères).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, le chaman chauve-souris lance *convocation d'alliés naturels* comme une action simple quand il appelle des chauves-souris.

**Forme animale (Sur).** Au niveau 6, le pouvoir de forme animale du chaman chauve-souris fonctionne avec un malus de -2 sur son niveau. En revanche, s'il prend la forme d'une chauve-souris, il fonctionne avec un bonus de +2.

**Choix des dons supplémentaires.** Voltigeur, Manœuvres agiles, Réflexes surhumains, Science de l'initiative et Talent (Perception).

### Chaman Dragon

*Le personnage a pour totem le légendaire dragon, dangereux et terrifiant mais aussi sage et rusé, une créature née de la magie et de la fureur des éléments dans une coquille de crocs, de griffes et d'écaillés que bien peu osent défier. Même si le druide se concentre d'abord sur les cousins les plus répandus des dragons, il entre en communion avec les véritables dragons quand ses pouvoirs grandissent.*

**Pacte avec la nature.**

Compagnon animal : un crocodile ou un Varan.

Domaine : Air, Destruction, Eau, Faune, Feu, Guerre ou Terre.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les lézards.**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, le chaman peut adopter un aspect du dragon tout en conservant sa forme naturelle. Il gagne l'un des bonus suivants :

- armes naturelles (2 griffes (1d4) et morsure (1d6) pour une créature de taille M, bonus de +2 au BMO sur les tests de lutte),
- déplacement (vol 3 m (2 c) (moyenne), le druide doit être au moins de niveau 5),
- robuste (+2 armure naturelle à la CA, Endurance)
- ou sens (vision nocturne, bonus racial de +4 aux tests de Perception).

Quand le chaman utilise la métamorphose totémique, il peut parler normalement et lancer à volonté *communication avec les animaux* (mais seulement avec les lézards).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, le chaman dragon lance *convocation d'alliés naturels* par une action simple quand il appelle des lézards.

**Forme animale (Sur).** Au niveau 6, le pouvoir de forme animale du chaman dragon fonctionne avec un malus de -4 sur son niveau. En revanche, s'il prend la forme d'un lézard, il fonctionne normalement.

**Morsure de dragon (Sur).** Au niveau 8, quand le druide utilise sa transformation totémique ou sa forme animale pour se transformer en lézard, son attaque de morsure inflige +1d6 de points de dégâts d'énergie (acide, électricité, feu ou froid). Il choisit la nature de ces dégâts à chaque fois qu'il mord. Ce pouvoir remplace l'utilisation supplémentaire de forme animale du niveau 8.

**Choix des dons supplémentaires.** Aptitude magique, Démonstration, Efficacité des sorts accrue, Magie de guerre et Talent (Connaissances (mystères)).

### Chaman Lion

*Le chaman en appelle au lion fier, imposant et majestueux, le chef puissant de mortels chasseurs.*

**Pacte avec la nature (Ext).**

Compagnon animal : lion.

Domaine : Faune, Gloire, Noblesse ou Soleil.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les félins.

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, un chaman lion peut prendre un aspect de l'animal tout en conservant sa forme humaine. Il doit choisir l'un des ensembles de bonus suivants :

- déplacement (bonus d'altération de +6 mètres (4 c) à sa vitesse de déplacement),
- sens (vision nocturne, odorat)
- ou armes naturelles (morsure 1d4, 2 griffes 1d4 pour un chaman de taille M, pattes arrière, DMD +2 sur les tests de lutte).

Lorsqu'il utilise la métamorphose totémique, il peut parler normalement et lancer à volonté *communication avec les animaux* (félins seuls).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, un chaman lion peut lancer *convocation d'alliés naturels* par une action simple lorsqu'il convoque des félins.

**Forme animale (Sur).** Un chaman lion reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2 (+2 s'il adopte la forme d'un félin).

**Choix des dons supplémentaires.** Esquive, Fente, Science de la volonté de fer, Volonté de fer ou Talent (Acrobaties).

### Chaman Loup

*Le chaman en appelle au chasseur solitaire, malin et suffisamment sage pour se déplacer en meute lorsque les dangers qu'il affronte sont trop grands pour un seul.*

**Pacte avec la nature (Ext).**

Compagnon animal : Loup

Domaine : Faune, Communauté, Libération ou Voyage.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les canidés.

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, un chaman loup peut prendre un aspect de l'animal tout en conservant sa forme humaine. Il doit choisir parmi l'un des ensembles de bonus suivants :

- déplacement (bonus d'altération de +6 m (4 c) à sa vitesse de déplacement),
- sens (vision nocturne, odorat, bonus racial de +4 sur les tests de Survie lorsqu'il piste à l'odeur)
- ou armes naturelles (morsure 1d4 et croc-en-jambe pour un druide de taille M, DMD +2 sur le croc-en-jambe).

Lorsqu'il utilise la métamorphose totémique, il peut parler normalement et lancer à volonté *communication avec les animaux* (canidés seuls).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, un chaman serpent peut lancer *convocation d'alliés naturels* par une action simple lorsqu'il convoque des canins.

**Forme animale (Sur).** Un chaman loup reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2 (+2 s'il adopte la forme d'un canidé).

**Choix des dons supplémentaires.** Croc-en-jambe supérieur, Science du croc-en-jambe, Souplesse du serpent, Talent (Discrétion) ou Attaque éclair.

### Chaman Primate

*Un chaman qui adopte ce totem puise sa force dans celle des primates, de puissants singes pacifiques dotés d'une force inégalée. Le chaman primate est un protecteur de la forêt, amical et pourtant capable de broyer les ennemis qui ont provoqué sa colère.*

**Pacte avec la nature.**

Compagnon animal : gorille ou primate apparenté.

Domaine : Communauté (sous-domaine de la Famille), Destruction (sous-domaine de la Rage), Faune ou Force.

**Empathie sauvage (Ext).** Par une action complexe, le chaman primate peut utiliser l'empathie sauvage avec les gorilles et autres primates avec un bonus de +4.

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, le chaman primate peut adopter l'aspect d'un primate tout en gardant sa forme habituelle. Il gagne l'un des ensembles de bonus suivants :

- armes naturelles (2 coups 1d6 pour un chaman de taille M, +2 aux tests de manœuvre offensive pour une lutte),
- déplacement (escalade 6 mètres (4 c), bonus racial de +4 aux tests d'Escalade),
- robustesse (bonus d'armure naturelle de +2 à CA, Endurance),
- ou sens (odorat, vision nocturne).

Quand le druide utilise la métamorphose totémique, il peut tout de même parler normalement et lancer *communication avec les animaux* à volonté (uniquement avec les primates).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, le chaman primate lance *convocation d'alliés naturels* par une action simple quand il appelle des primates.

**Forme animale (Sur).** Au niveau 6, le pouvoir de forme animale du chaman primate fonctionne avec un malus de -2 sur son niveau. En revanche, s'il prend la forme d'un primate, il fonctionne avec un bonus de +2.

**Choix des dons supplémentaires.** Dur à cuire, Endurance, Robustesse, Science de la bousculade et Vigueur surhumaine.

### Chaman Ours

*Le chaman en appelle au puissant ours, le titan des forêts et des montagnes, le paragon de la force et de la férocité mais aussi le protecteur sage et tranquille.*

**Pacte avec la nature (Ext).**

Compagnon animal : ours.

Domaine : Faune, Force, Protection ou Terre.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les ours et les gloutons

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, un chaman ours peut prendre un aspect de l'animal tout en conservant sa forme humaine. Il reçoit l'un des ensembles de bonus suivants :

- mouvement (bonus d'altération de +3 m (2 c) à sa vitesse de déplacement, bonus racial de +4 sur ses tests de Natation),
- sens (vision nocturne, odorat),
- robustesse (bonus d'armure naturelle de +2 à sa CA, don Endurance)
- ou armes naturelles (morsure 1d6, 2 griffes 1d4 pour un chaman de taille M, DMD +2 sur les tests de lutte).

Lorsqu'il utilise la métamorphose totémique, il peut parler normalement et lancer à volonté *communication avec les animaux* (mammifères seuls).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, un chaman ours peut lancer *convocation d'alliés naturels* par une action simple lorsqu'il convoque des ours.

**Forme animale (Sur).** Un chaman ours reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2 (+2 s'il adopte la forme d'ours).

**Choix des dons supplémentaires.** Dur à cuire, Endurance, Vigueur surhumaine, Science de la vigueur surhumaine, Robustesse.

### Chaman Requin

*Certains druides prennent modèle sur le dangereux requin, ce chasseur sans remords craint de tous les habitants des mers. Comme lui, le druide laisse sang et terreur dans son sillage.*

**Pacte avec la nature.**

Compagnon animal : requin.

Domaine : Eau, la Faune, la Guerre ou Mort.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les poissons.

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, le chaman peut adopter un aspect des requins tout en conservant sa forme naturelle. Il reçoit l'un des ensembles de bonus suivants :

- armes naturelles (morsure 1d6 pour une créature de taille M),

- déplacement (respire sous l'eau, vitesse de nage 9 mètres (6 c)),
- peau de requin (+2 armure naturelle, les créatures qui luttent avec le chaman requin reçoivent 1 point de dégâts tranchant à chaque round de lutte)
- ou sens (odorat 9 mètres (6 c), odorat 21 mètres (14 c) sous l'eau).

Quand le chaman utilise la métamorphose totémique, il peut parler normalement et lancer à volonté *communication avec les animaux* (mais seulement avec les poissons).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, le chaman requin peut lancer le sort *convocation d'alliés naturels* pour convoquer une raie à aiguillon et le sort *convocation d'alliés naturels II* pour convoquer une raie manta. Il utilise une action simple quand il appelle des raies et des requins.

**Forme animale (Sur).** Au niveau 6, le pouvoir de forme animale du chaman requin fonctionne avec un malus de -2 sur son niveau. En revanche, s'il prend la forme d'un requin, il fonctionne avec un bonus de +2 au niveau.

**Choix des dons supplémentaires.** Autonome, Critique sanglant, Réflexes surhumains, Science de l'initiative ou Talent (Natation).

### Chaman Sanglier

*Le chaman choisit pour totem le flegmatique et féroce sanglier. Il aime qu'on le laisse tranquille et, si on le provoque, il devient l'une des créatures les plus dangereuses de la nature.*

**Pacte avec la nature.**

Compagnon animal : sanglier.

Domaine : Destruction (Rage), Faune, Force, Protection.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les sangliers

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, le chaman sanglier peut adopter l'aspect d'un sanglier tout en gardant sa forme habituelle. Il gagne l'un des ensembles de bonus suivants :

- armes naturelles (défenses 1d8 pour un chaman de taille M),
- déplacement (bonus d'altération de +3 m à la vitesse de base),
- robustesse (bonus d'armure naturelle de +2 à la CA, Endurance)
- ou sens (odorat, vision nocturne).

Quand le druide utilise la métamorphose totémique, il peut tout de même parler normalement et lancer *communication avec les animaux* à volonté (uniquement avec les sangliers et créatures apparentées).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, le chaman sanglier lance *convocation d'alliés naturels* comme une action simple quand il appelle des sangliers ou autres créatures porcines.

**Forme animale (Sur).** Au niveau 6, le pouvoir de forme animale du chaman sanglier fonctionne avec un malus de -2 sur son niveau. En revanche, s'il prend la forme d'un sanglier, il fonctionne avec un bonus de +2.

**Choix des dons supplémentaires.** Combat en aveugle, Critique sanglant, Dur à cuire, Science du renversement.

### Chaman Saurien

*Un chaman avec cette spécialité se concentre sur les dinosaures primitifs, les horreurs archaïques qui s'attardent aux frontières de l'écosystème, comme autant d'étrangers ataviques et affamés, des destructeurs craints de tous les autres animaux.*

**Pacte avec la nature.**

Compagnon animal : Dinosaur

Domaine : Destruction, la Faune, la Force et la Guerre.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les dinosaures et les reptiles.

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, le chaman peut adopter un aspect des sauriens tout en conservant sa forme naturelle. Il doit choisir parmi les ensembles de bonus suivants :



- armes naturelles (2 griffes (1d4), morsure (1d6) pour une créature de taille M, pattes arrière, +2 BMO pour la lutte),
- déplacement (bonus d'amélioration de +3 m (2 c) à la vitesse de base),
- écailles (bonus d'armure naturelle +2 à la CA)
- ou sens (odorat, vision nocturne).

Quand le chaman utilise la métamorphose totémique, il peut parler normalement et lancer à volonté *communication avec les animaux* (mais seulement avec les reptiles et les dinosaures).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, le chaman saurien lance *convocation d'alliés naturels* par une action simple quand il appelle des reptiles et des dinosaures.

**Forme animale (Sur).** Au niveau 6, le pouvoir de forme animale du chaman saurien fonctionne avec un malus de -2 sur son niveau. En revanche, s'il prend la forme d'un reptile ou d'un dinosaure, il fonctionne avec un bonus de +2 au niveau.

**Choix des dons supplémentaires.** Aisance, Attaque en puissance, Frappe décisive, Science du renversement ou Talent (Intimidation).

### Chaman Serpent

*Le chaman en appelle au rusé serpent, au séducteur discret qui s'insinue dans les esprits faibles et frappe lorsqu'ils ne sont plus sur leurs gardes. Certains haïssent sa nature perfide alors que d'autres louent son pragmatisme réfléchi.*

**Pacte avec la nature (Ext).**

Compagnon animal : serpent

Domaine : Charme, Duperie, Eau ou Faune.

**Empathie sauvage (Ext).** Avec les reptiles.

**Métamorphose totémique (Sur).** Au niveau 2, un chaman serpent peut prendre un aspect de l'animal tout en conservant sa forme humaine. Il doit choisir l'un des ensembles de bonus suivants :

- déplacement (vitesse d'escalade 6 mètres (4 c), vitesse de nage 6 mètres (4 c)),
- écailles (bonus d'armure naturelle à la CA +2),
- sens (vision nocturne, odorat)
- ou armes naturelles (morsure 1d4, poison fréquence 1 round (6), effet 1 affaiblissement temporaire de Constitution, guérison 1 JdS, DD basé sur la Con, pour un druide de taille M, DMD +2 sur les tests de lutte).

Lorsqu'il utilise la métamorphose du totem, il peut parler normalement et lancer à volonté *communication avec les animaux* (reptiles seuls).

**Convocation totémique (Sur).** Au niveau 5, un chaman serpent peut lancer convocation d'alliés naturels par une action simple lorsqu'il convoque des reptiles.

**Forme animale (Sur).** Un chaman serpent reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2 (+2 s'il adopte la forme d'un serpent).

**Choix des dons supplémentaires.** Expertise du combat, Science de la Feinte, Talent (Bluff), Discret ou Riposte.

### Druide aquatique

*Bergers des lacs et des rivières, le druide aquatique veille sur les étendues d'eau. Des rivières peu profondes aux fosses des océans, il s'occupe de leurs habitants et communité avec les flots.*

**Empathie sauvage (Ext).** Cette aptitude ne marche qu'avec les créatures qui ont une vitesse de déplacement dans l'eau ou qui possèdent le sous-type aquatique ou Eau. Le druide peut cependant améliorer l'attitude de celles ayant une Intelligence de 2 ou moins, y compris celles dénuées d'intelligence, et ce quel que soit le type de ces créatures.

**Adaptation à l'eau (Ext).** Au niveau 2 et lorsqu'il se trouve en terrain aquatique, le personnage reçoit un bonus d'intuition égal à la moitié de son niveau de druide sur ses jets d'initiative, ses tests de Connaissances (géographie), Discrétion, Natation, Perception et Survie. Il est impossible de le pister dans de tels environnements. Cette capacité remplace déplacement facilité.

**Nageur inné (Ext).** Au niveau 3, le personnage a une vitesse de déplacement dans l'eau égale à la moitié de sa vitesse de déplacement sur terre. Cette capacité remplace absence de traces.

**Résistance à la fureur des océans (Ext).** Au niveau 4, le druide aquatique bénéficie d'un bonus de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts qui utilisent ou qui ciblent l'eau, ou contre les capacités exceptionnelles et les pouvoirs surnaturels des créatures possédant le sous-type aquatique ou Eau. Cette capacité remplace résistance à l'appel de la nature.

**Forme animale (Ext).** Un druide des eaux reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2.

**Né de la mer (Ext).** Au niveau 9, le personnage reçoit le sous-type aquatique, la caractéristique raciale amphibie et une vitesse de déplacement dans l'eau égale à sa vitesse de déplacement sur terre. Il peut également résister aux effets du froid naturel comme avec *endurance aux énergies destructives*. Cette capacité remplace immunités contre le venin.

**Plongée profonde (Ext).** Au niveau 13, le personnage reçoit une RD/tranchante ou perforante égale à la moitié de son niveau de druide. Cette réduction des dégâts s'applique aussi contre les sorts et les pouvoirs magiques qui infligent des dommages en agrippant ou en broyant (par exemple *main broyeuse* ou *tentacules noirs*). Il est insensible à la pression des profondeurs. Cette capacité remplace mille visages.

### Druide arctique

*Il veille sur le paysage désolé des lointaines frontières glacées du monde, s'occupe de la vie chétive et pourtant acharnée qui s'accroche à sa survie dans les contrées les plus inhospitalières.*

**Né dans la neige (Ext).** Au niveau 2, le personnage reçoit un bonus égal à la moitié de son niveau de druide sur ses jets d'initiative et sur ses tests de Connaissances (géographie), Discrétion, Perception et Survie, lorsqu'il se trouve en terrain froid ou recouvert de glace. Il est également impossible de le pister. Cette capacité remplace déplacement facilité.

**Marcheur sur glace (Ext).** Au niveau 3, le druide arctique ne subit aucune pénalité à sa vitesse de déplacement ou sur ses tests d'Acrobaties, de Discrétion ou d'Escalade lorsqu'il se trouve en terrain recouvert de neige ou de glace, ou lorsqu'il neige ou qu'il gèle. Il peut marcher sur la neige ou la glace peu épaisse sans passer à travers. Cette capacité remplace absence de traces.

**Endurance arctique (Ext).** Au niveau 4, le personnage n'est pas affecté par les effets du froid naturel, comme avec *endurance aux énergies destructives*. Il ne peut pas non plus être étourdi. Cette capacité remplace résistance à l'appel de la nature.

**Forme animale (Sur).** Un druide arctique reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2.

**Lanceur des neiges (Ext).** Au niveau 9, le druide arctique peut voir normalement dans une tempête de grêle et de neige naturelle et magique. De plus, il peut préparer n'importe quel sort du registre du Feu comme s'il appartenait au registre du Froid. Les effets d'un tel sort seront identiques à la version originale, mais les dégâts infligés seront des dégâts de froid. Cette capacité remplace immunité contre le venin.

**Forme tourbillonnante (Ext).** Au niveau 13, le personnage peut prendre à volonté la forme d'une colonne de neige tourbillonnante comme avec *état gazeux*. Il reçoit alors un bonus de circonstance égal à son niveau de druide sur les tests de Discrétion effectués en terrain froid. Cette capacité remplace mille visages.

## Druide de la jungle

*La vie abonde dans les jungles fertiles des régions équatoriales et elles sont riches de traditions anciennes. Druides gardiens de mares sacrées, arbres vénérables et volcans frémissants regardent le cœur battant une nature indomptée reprendre inéluctablement ses droits sur des temples en ruines et des civilisations perdues.*

**Gardien de la jungle (Ext).** Au niveau 2, le personnage reçoit un bonus égal à la moitié de son niveau de druide sur ses jets d'initiative et sur ses tests de Connaissances (géographie), de Discrétion, d'Escalade, de Perception et de Survie. Il est également impossible de le pister. Cette capacité remplace déplacement facilité.

**Déplacement facilité (Ext).** Le druide reçoit cette capacité au niveau 3 à la place de absence de traces.

**Endurance à la canicule (Ext).** Au niveau 4, le personnage n'est pas affecté par les effets de la chaleur naturelle, comme avec *endurance aux énergies destructives*. Il reçoit également un bonus de +2 sur ses jets de sauvegarde contre la maladie et les capacités exceptionnelles des animaux et des créatures magiques. Cette capacité remplace résistance à l'appel de la nature.

**Forme animale (Sur).** Un druide de la jungle reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2.

**Sentinelles verdoyantes (Ext).** Au niveau 13, le personnage peut lancer à volonté *forme d'arbre*. Cette capacité remplace mille visages.

## Druide des cavernes

*Loin des contrées verdoyantes de la surface s'étend un monde d'obscurité. Cette sombre féerie possède une beauté et des merveilles naturelles qui lui sont propres, et rares sont les druides qui cherchent à préserver ce royaume caché et à le purifier de toutes les horreurs qui rampent vers la lumière.*

**Sens des cavernes (Ext).** Connaissances (exploration souterraine) est une compétence de classe et remplace Connaissances (géographie). Il reçoit un bonus de +2 sur les tests impliquant cette compétence et sur ses tests de Survie. Cette capacité remplace instinct naturel.

**Pacte avec la nature (Ext).** Le personnage a accès au domaine de l'Obscurité, en plus de ceux normalement permis à sa classe, mais pas aux domaines de l'Air et du Climat.

**Empathie sauvage (Sur).** Le personnage peut influencer les vases à la place des créatures magiques, mais il subira une pénalité de -4 sur son jet.

**Ami des souterrains (Ext).** Au niveau 2, un druide des cavernes peut se déplacer à sa vitesse normale et sans pénalité dans des zones encombrées de gravats ou dans des passages étroits. Cette capacité remplace déplacement facilité.

**Pied léger (Ext).** Au niveau 3, il est impossible de détecter le personnage par la perception des vibrations. Cette capacité remplace absence de traces.

**Résistance à la corruption souterraine (Sur).** Au niveau 4, le druide des cavernes reçoit un bonus de +2 sur ses jets de sauve-

garde contre les capacités exceptionnelles et surnaturelles et sur les pouvoirs magiques des vases et des aberrations. Cette capacité remplace résistance à l'appel de la nature.

**Forme animale (Sur).** Un druide des cavernes reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2. Il ne peut utiliser ce pouvoir pour adopter une forme végétale. Au niveau 10, il peut se transformer en vase de taille P ou M comme avec *forme bestiale III*, et en vase de taille TP ou G au niveau 12 comme avec *forme bestiale IV* (considérez les vases comme des créatures magiques sans bonus d'armure naturelle). Lorsqu'il est sous cette forme, il n'a aucune anatomie identifiable et est immunisé aux effets du poison, de l'attaque sournoise et des coups critiques.

## Druide des déserts

*Il n'y a pas que des paradis verdoyants à travers le monde. Pourtant, même le plus aride des déserts est d'une beauté brute et désolée, et on y trouve la vie – elle se cache souvent du soleil et est rarement amicale. Les druides des déserts y vont pour lui rendre hommage, pour protéger et entretenir les rares lieux habitables et pour contempler la grandeur de la nature dans toute sa brûlante et impitoyable splendeur.*

**Né dans le désert (Ext).** Au niveau 2, le personnage reçoit un bonus égal à la moitié de son niveau de druide sur ses jets d'initiative et sur ses tests de Connaissances (géographie), Discrétion, Perception et Survie lorsqu'il se trouve en terrain désertique. Il est également impossible de le pister. Cette capacité remplace déplacement facilité.

**Marcheur des sables (Ext).** Au niveau 3, le druide des déserts ne subit aucune pénalité à sa vitesse de déplacement ou sur ses tests d'Acrobaties ou de Discrétion lorsqu'il est sur un terrain sablonneux ou désertique. Cette capacité remplace absence de traces.

**Endurance au désert (Ext).** Au niveau 4, le personnage n'est pas affecté par les effets de la chaleur naturelle, comme avec *endurance aux énergies destructives*. Il a également des besoins en eau et en nourriture réduits comme avec un anneau de subsistance, mais il a toujours besoin de dormir. Cette capacité remplace résistance à l'appel de la nature.

**Forme animale (Sur).** Un druide des déserts reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2. Il ne peut utiliser ce pouvoir pour adopter une forme végétale. Au niveau 10, il peut se transformer en une vermine de taille P ou M, de taille TP ou G au niveau 12 et de taille Min ou TG au niveau 14. Cet effet est semblable à *forme bestiale IV* (considérez les vermines comme des animaux pour déterminer leurs modificateurs de caractéristiques et d'armure naturelle).

**Vision protégée (Ext).** Au niveau 9, le druide est immunisé aux effets qui pourraient l'aveugler ou l'éblouir. Il reçoit un bonus de +2 sur les jets de sauvegarde contre les attaques de regard et les illusions des branches de magie chimère et mirage. Cette aptitude remplace immunité contre le venin.

**Fusion dans les dunes (Ext).** Au niveau 13, le personnage peut prendre à volonté la forme d'une masse de sable tourbillonnante comme avec *état gazeux*, mais il bénéficie d'une vitesse de creusement et de déplacement au sol à la place d'une vitesse de déplacement en vol. Lorsqu'il est sous cette forme, il reçoit alors un bonus de circonstance égal à son niveau de druide sur les tests de Discrétion effectués en terrain désertique. Cette capacité remplace mille visages.



## Druide des marais

*Certains druides se désintéressent des clairières et des bosquets plaisants. Ils sont chez eux dans les marécages froids et humides, les tourbières, les landes brumeuses et les marais déserts, et ils en prennent grand soin. À leurs yeux, ces lieux que peu voudraient visiter regorgent de vie et de beauté.*

**Créature des marécages (Ext).** Au niveau 2, le personnage reçoit un bonus égal à la moitié de son niveau de druide sur ses jets d'initiative et sur ses tests de Connaissances (géographie), de Discrétion, d'Escalade, de Perception et de Survie lorsqu'il se trouve en terrain marécageux. Cette capacité remplace déplacement facilité.

**Coureur des marais (Ext).** Au niveau 3, le druide des marais ne subit aucune pénalité à sa vitesse de déplacement ou sur ses tests d'Acrobaties ou de Discrétion lorsqu'il se trouve dans un marais ou un sous-bois. Cette capacité remplace absence de traces.

**Mousse de l'étang (Ext).** Au niveau 4, le personnage reçoit un bonus de +4 contre les maladies, les capacités exceptionnelles et surnaturelles et les pouvoirs magiques des humanoïdes monstrueux. Il reçoit également une RD/- égale à la moitié de son niveau de druide lorsqu'il est attaqué par des nuées et s'il ne subit aucun dommage grâce à elle, il ne sera ni distrait, ni sujet à un effet du même genre produit par la nuée. Cette capacité remplace résistance à l'appel de la nature.

**Forme animale (Sur).** Un druide des marais reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2.

**Glissant (Ext).** Au niveau 13, le druide reçoit une *liberté de mouvement* permanente. Cette capacité remplace mille visages.

## Druide des montagnes

*Alors que de plus en plus de terres fertiles et faciles d'accès sont cultivées et civilisées, nombreux sont les druides qui cherchent refuge et solitude dans les sommets éternels des plus hautes montagnes.*

**Montagnard (Ext).** Au niveau 2, le personnage reçoit un bonus égal à la moitié de son niveau de druide sur ses jets d'initiative et sur ses tests de Connaissances (géographie), de Discrétion, d'Escalade, de Perception et de Survie lorsqu'il se trouve en terrain montagneux. Il est également impossible de le pister. Cette capacité remplace déplacement facilité.

**Pied sûr (Ext).** Au niveau 3, le druide des déserts ne subit aucune pénalité à sa vitesse de déplacement ou sur ses tests d'Acrobaties ou de Discrétion lorsqu'il marche sur des pentes escarpées, des éboulis ou des pierres. Cette capacité remplace absence de traces.

**Alpiniste (Ext).** Au niveau 4, le personnage ne perd pas son bonus de Dextérité lorsqu'il escalade. Il est immunisé au vertige et n'est pas affecté par les effets du froid naturel, comme avec *endurance aux énergies destructives*. Cette capacité remplace résister à l'appel de la nature.

**Forme animale (Sur).** Un druide des montagnes reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2. Il ne peut utiliser ce pouvoir pour adopter une forme végétale. Au niveau 12, il peut se transformer en un géant de taille G comme avec *forme de géant I*, et au niveau 16 en un géant de taille TG comme avec *forme de géant II*.

**Impassibilité de la montagne (Ext).** Au niveau 9, le personnage est immunisé à la pétrification. Il reçoit un bonus de +4 sur ses jets de sauvegarde ou son DMD lorsqu'on tente de le pousser, de le

tirer, de le charger à mains nues ou de le traîner, ou pour résister aux effets qui pourraient le faire bouger de sa position actuelle (être la cible de sorts comme *éloignement du bois*, *inversion de la gravité* ou être renversé par des vents violents). Cela ne le protège pas contre les croc-en-jambe, ni n'empêche qu'on l'agrippe ou qu'on le renverse. Cette capacité remplace immunité contre le venin.

**Granite (Ext).** Au niveau 13, un druide des montagnes peut à volonté se transformer en affleurement rocheux, comme avec *statue*. Cette capacité remplace mille visages.

## Druide des plaines

*Dans les plaines vallonnées et les vastes savanes, les druides des plaines surveillent les pâturages et les parcourent de long en large, gardant un oeil sur les tribus nomades et les troupeaux errants qui s'y déplacent et protégeant l'écosystème parfois fragile de ces grands espaces.*

**Coureur des plaines (Ext).** Au niveau 2, le personnage reçoit un bonus égal à la moitié de son niveau de druide sur ses jets d'initiative et sur ses tests de Connaissances (géographie), de Discrétion, d'Escalade, de Perception et de Survie lorsqu'il se trouve en plaine. Cette capacité remplace déplacement facilité.

**Filer comme le vent (Ext).** Au niveau 3, le druide reçoit un bonus de +3 mètres (2 c) à sa vitesse de déplacement lorsqu'il est en armure légère ou qu'il ne porte pas d'armure et qu'il ne porte qu'une charge légère. Une fois par heure, il peut courir ou charger au double de la vitesse normale pendant 1 round et s'il chevauche son compagnon animal, c'est ce dernier qui en bénéficie. Cette capacité remplace absence de traces.

**Embuscade (Ext).** Au niveau 4, le personnage peut se camoufler lorsqu'il est sur le sol dans un environnement naturel. Il peut faire un test de Discrétion sans pénalité quand il est sur le sol et immobile, ou avec un malus de -5 s'il rampe. Il peut aussi se relever par une action immédiate pendant un round de surprise. Cette capacité remplace résistance à l'appel de la nature.

**Forme animale (Sur).** Un druide des plaines reçoit cette aptitude au niveau 6 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -2.

**Charge sélective (Ext).** Au niveau 9, le druide peut charger dans les espaces occupés par ses alliés sans difficulté, et ce qu'il soit à pied ou sur une monture. Une fois par charge, il peut effectuer un virage à 90° si les 2 dernières cases entre lui et sa cible sont en ligne droite. Il reçoit également un bonus d'esquive de +4 à sa CA en cas de charge ennemie, ainsi que d'un bonus de +4 à ses jets de dégâts sur une action préparée contre des adversaires qui le chargent. Cette capacité remplace immunité contre les venins.

**Évasion (Ext).** Au niveau 13, le personnage bénéficie de l'aptitude du roublard esquive totale s'il est en armure légère ou ne porte pas d'armure et qu'il est en charge légère. Cette capacité remplace mille visages.

## Druide des tempêtes

*La plupart des druides se concentrent sur les richesses de la terre et la générosité de la nature, mais le druide des tempêtes lève les yeux vers les cieux et leurs étendues bleues infinies, canalisant les aspects les plus sauvages et les plus primitifs du monde.*

**Incantation de domaine spontanée.** Le druide des tempêtes peut transférer l'énergie emmagasinée dans ses sorts vers des sorts de domaine qu'il n'a pas préparés. Il « perd » le sort préparé afin de lancer n'importe quel sort de domaine du même niveau ou de niveau inférieur. Ce pouvoir remplace l'incantation spontanée.

**Pacte avec la nature (Ext).** Le druide des tempêtes ne peut pas choisir de compagnon animal. Il doit choisir le domaine de l'Air ou du Climat ou les sous-domaines des Nuages, des Tempêtes ou du Vent.

**Marchevent (Ext).** Au niveau 2, les malus des effets de vent, magiques ou non, sont réduits d'un cran au profit du druide des tempêtes. Ce pouvoir remplace déplacement facilité.

**Voix des tempêtes (Ext).** Au niveau 3, grâce à sa magie, la voix du druide des tempêtes couvre les hurlements du vent et le fracas du tonnerre. Quand il faut faire un test de Perception pour entendre la voix du druide, le DD est réduit d'une valeur égale au niveau du druide. Ce pouvoir remplace absence de trace.

**Yeux des tempêtes (Ext).** Au niveau 4, le druide des tempêtes peut voir à 3 mètres (2 c) à travers un brouillard, une brume, un gaz, un vent, une pluie ou une autre condition climatique peu élémentaire similaire d'origine magique. Il ignore le camouflage qu'elle procure. La distance de visibilité augmente de 1,50 mètre (1 c) tous les quatre niveaux après le 4. Ce pouvoir remplace résistance à l'appel de la nature.

**Seigneur des vents.** Au niveau 9, le druide des tempêtes peut choisir un nouveau domaine ou sous-domaine dans la liste proposée par le pouvoir pacte avec la nature. Ce pouvoir remplace l'immunité contre le venin.

**Seigneur des tempêtes (Ext).** Au niveau 13, le druide des tempêtes n'est plus affecté par les vents, magiques ou non. Il est immunisé contre la surdité et gagne un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets sonores. Ce pouvoir remplace mille visages.

## Druide urbain

*Si la plupart des druides s'occupent des étendues sauvages, certains choisissent de s'installer dans des villages, où ils communient avec les animaux et la vermine qui y vivent et parlent au nom d'une nature qui envahit le berceau même de la civilisation.*

**Incantation spontanée (Ext).** Le personnage peut canaliser l'énergie réservée à un sort pour la transformer spontanément en un sort de domaine qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Il « perd » ce sort et lance à la place un sortilège de puissance inférieure ou égale. Cette capacité remplace celle permettant de lancer spontanément les sorts de convocation d'alliés naturels.

**Pacte avec la nature (Ext).** Un druide urbain ne peut pas avoir de compagnon animal. Il choisit à la place le domaine auquel il a accès parmi ceux de la liste suivante (et non dans celle disponible habituellement pour les druides) : Charme, Communauté, Connaissance, Noblesse, Protection, Repos, Runes ou Climat.

**Gardien du savoir (Ext).** Au niveau 2, le druide ajoute à sa liste de compétences de classe Diplomatie, Connaissances (histoire), Connaissances (folklore local), Connaissances (noblesse), pour lesquelles il reçoit un bonus de +2. Cette capacité remplace déplacement facilité et absence de traces.

**Résistance à la tentation (Ext).** Au niveau 4, le personnage reçoit un bonus de +2 sur ses jets de sauvegarde contre les divinations et les enchantements. Cette capacité remplace résistance à l'appel de la nature.

**Mille visages (Ext).** Un druide urbain reçoit cette aptitude au niveau 6.

**Forme animale (Sur).** Un druide urbain reçoit cette aptitude au niveau 8 et son niveau effectif sera égal à son niveau de druide -4.

**Force de l'esprit (Ext).** Au niveau 9, le personnage est immunisé aux effets des charmes et des coercitions. Cette capacité remplace immunité contre le venin.

## Druide réincarné

*Le druide réincarné est issu du cycle éternel de la vie et représente le renouveau infini de la nature. Il vit de nombreuses existences et parcourt le monde, sans attaches, étranger à tout et pourtant il fait qu'un avec la vie.*

**Mystérieux étranger (Ext).** Au niveau 2, le druide réincarné ajoute la moitié de son niveau de druide au DD des tests de Connaissances, de Diplomatie et de Psychologie faits pour apprendre quelque chose le concernant. Ce pouvoir remplace déplacement facilité.

**Résistance à la caresse de la mort (Ext).** Au niveau 4, le druide réincarné gagne un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de mort, les absorptions d'énergie et les effets de nécromancie, ainsi qu'aux tests de stabilisation quand il est mourant. Ce pouvoir remplace résistance à l'appel de la nature.

**Nombreuses vies (Ext).** Au niveau 5, si le druide réincarné se fait tuer, il peut automatiquement se réincarner (comme avec le sort) 1 jour plus tard. Le druide réincarné apparaît dans un endroit sûr à moins de 1,5 kilomètre de son ancien corps. Dans les 7 jours qui suivent, il peut sentir la présence de ses restes comme avec un sort de *localisation d'objet*. S'il se fait tuer pendant ces 7 jours, il reste mort et ne se réincarne pas. Le pouvoir de nombreuses vies ne fonctionne pas si le druide se fait tuer par un effet de mort. Il est impossible de ressusciter le druide ou de le ramener d'entre les morts mais on peut le réincarner.

**Forme animale (Sur).** Le druide réincarné obtient ce pouvoir au niveau 6 et il fonctionne avec un malus de -2 au niveau du druide.

**Tromper la mort (Ext).** Au niveau 9, une fois par jour, le druide réincarné peut refaire un jet de sauvegarde contre un effet de mort, une absorption d'énergie ou un effet de nécromancie avant de connaître le résultat du jet, ou refaire un test de stabilisation raté quand il est mourant. Il doit accepter le second résultat, même s'il est pire que le premier. Ce pouvoir remplace l'immunité contre le venin.

**Langue du soleil et de la lune (Ext).** Au niveau 15, le druide réincarné peut parler à n'importe quelle créature vivante. Ce pouvoir remplace éternelle jeunesse.

## Enfant de la lune

*L'enfant de la lune dépend de la subtile influence de cet astre versatile et du cycle infini de l'obscurité et de la lumière.*

**Vision de nuit (Ext).** Au niveau 2, l'enfant de la lune gagne vision nocturne. S'il l'a déjà, il gagne vision dans le noir à 9 mètres (6 c). S'il l'a déjà, sa portée augmente de 9 mètres. Ce pouvoir remplace déplacement facilité."

**Résistance à l'appel de la folie (Ext).** Au niveau 4, l'enfant de la lune gagne un bonus de +4 aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de confusion, d'hébétément, de débilité et de démence. Il gagne également un bonus de +4 contre les pouvoirs extraordinaires, magiques et surnaturels des créatures de sous-type métamorphe. Ce pouvoir remplace résistance à l'appel de la nature.

**Pureté physique (Ext).** Au niveau 9, l'enfant de la lune s'immunise contre toutes les maladies, y compris les maladies magiques ou surnaturelles. Ce pouvoir remplace immunité contre le venin.

**Aconit (Sur).** Au niveau 13, l'enfant de la lune gagne une RD 3/argent. Elle passe à 4/argent au niveau 16 et à 5/argent au niveau 19. Ce pouvoir remplace mille visages.

## Flétrisseur

*Serviteurs dévoués d'une nature corrompue, ruinée et détruite, les flétrisseurs prennent soin des terres ravagées par une catastrophe naturelle. Si certains se consacrent à régénérer les endroits que la civilisation a souillés afin de les rendre à la nature, d'autres recherchent la violence qui lui est propre et festoient sur la pourriture et la décomposition qui mettent fin à toute chose.*

**Pacte avec la nature (Ext).** Un flétrisseur ne peut avoir de compagnon animal, mais peut par contre appeler un familier comme un magicien du même niveau que son niveau de druide, ou bien avoir accès aux domaines de l'Obscurité, de la Mort et de la Destruction en plus de ceux normalement permis à sa classe.

**Ami de la vermine (Sur).** Le personnage peut améliorer l'attitude Inamicale de départ des insectes de la même manière qu'un druide le fait avec les animaux. S'il accepte de subir une pénalité de -4 sur son jet, il peut faire de même avec les animaux et les créatures morts-vivants dénués d'Intelligence qui étaient auparavant des animaux. Cette pénalité ne s'applique pas s'ils possèdent l'attaque spéciale maladie. Cette capacité remplace empathie sauvage.

**Miasme (Ext).** À partir du niveau 5, si le druide occupe l'espace voisin de celui d'une créature au début du round de celle-ci, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau de druide + le modificateur de Sagesse du druide) ou être malade pendant 1 round. Si elle possède le type animal, fée ou plante et qu'elle rate ce jet de Vigueur, elle est nauséuse durant 1 round et malade durant la minute suivante. Si elle le réussit, elle est immunisée aux effets de ce pouvoir pendant 24 heures, comme le sont les créatures immunisées aux maladies. Cette capacité remplace absence de traces et résistance à l'appel de la nature.

**Bénédictio de la flétrissure (Ext).** Au niveau 9, le personnage est immunisé à toutes les maladies naturelles et surnaturelles, ainsi qu'aux effets qui pourraient le rendre malade ou nauséux. Cette capacité remplace immunité contre le venin.

**Vecteur de la peste (Sur).** À partir du niveau 13, si une créature réussit une attaque de corps à corps, une attaque à mains nues ou une attaque avec une arme naturelle sur le druide, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + la moitié du niveau de druide + le modificateur de Sagesse du druide) sous peine de contracter une maladie, comme avec *contagion*. Si elle y parvient, elle est immunisée aux effets de ce pouvoir pendant 24 heures. Cette capacité remplace mille visages.

## Sage des menhirs

*Certains druides étudient les chemins qu'emprunte le pouvoir de la nature à travers les noeuds et les lignes telluriques qui relient les pierres dressées et les cercles de mégalithes, avant d'apprendre à puiser dans leur énergie.*

**Perception spirituelle (Mag).** Au niveau 1, le sage des menhirs apprend à détecter la présence des morts-vivants, des fées, des extérieurs ainsi que des créatures astrales, éthérées ou intangibles. Ce pouvoir fonctionne comme *détection des morts-vivants* et repère toutes créatures, il ne peut pas essayer de repérer une catégorie particulière. Ce pouvoir remplace instinct naturel et empathie sauvage.

**Magie locale (Sur).** Au niveau 2, le sage des menhirs apprend à identifier les lignes telluriques des divers types de terrain et à puiser dedans. Par une action libre, il peut puiser dans la magie d'une ligne tellurique voisine et augmenter ainsi son niveau de lanceur de sorts de 1 pendant 1 round. Chaque jour, le personnage peut utiliser ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Sagesse. Ce pouvoir remplace déplacement facilité et absence de trace.

**Arpenter les lignes (Sur).** Au niveau 9, le sage des menhirs peut utiliser chaque jour sa connexion avec les lignes telluriques pour lancer *voie végétale* un nombre de fois égal à son bonus de Sagesse.

**Corps vide (Sur).** Au niveau 13, le sage des menhirs peut utiliser une action simple pour devenir éthéré, comme avec *forme éthérée*. Chaque jour, il peut rester ainsi un nombre de rounds égal à son niveau de druide. Ces rounds ne sont pas nécessairement consécutifs. Ce pouvoir remplace mille visages.

## Seigneur de la meute

*Certains druides se lient avec de nombreux compagnons animaux plutôt qu'un seul. Ils atteignent alors un niveau de communion rarement égalé, même dans les cercles druidiques. Ils dirigent leur meute avec une autorité absolue.*

**Lien avec la meute (Ext).** Le seigneur de la meute ne peut pas choisir de domaine mais doit choisir un compagnon animal. Il gagne un bonus de +2 à l'empathie sauvage et aux tests de Dressage en ce qui concerne ce compagnon. Le seigneur de la meute peut avoir plusieurs compagnons mais il doit diviser son niveau effectif de druide entre eux pour déterminer les aptitudes de chacun.

Par exemple, un druide de niveau 4 peut avoir un compagnon animal de niveau 4, ou deux de niveau 2 ou un de niveau 1 et un de niveau 3. À chaque fois que le niveau du seigneur de la meute augmente, il doit décider comment répartir cette hausse entre ses compagnons (ou adopter un nouveau compagnon de niveau 1). Une fois que le druide a attribué un niveau à un compagnon, il ne peut pas changer tant que ce compagnon est dans sa meute (il doit le libérer ou attendre qu'il meure pour attribuer le niveau à un autre compagnon, ce qu'il pourra faire la prochaine fois qu'il prépare un sort).

Le pouvoir de transfert des sorts s'applique uniquement à un compagnon à la fois, le seigneur de la meute ne peut pas l'utiliser pour lancer un sort à cible unique dans l'espoir d'affecter tous ses compagnons.

Ce pouvoir remplace pacte avec la nature.

**Lien empathique renforcé (Sur).** Le seigneur de la meute obtient un lien empathique avec tous ses compagnons animaux. Ceci fonctionne comme un lien empathique avec un familier. De plus, par une action rapide, le seigneur de la meute peut faire passer sa perception d'un compagnon à l'autre, ce qui lui permet de ressentir ce qu'il voit, ce qu'il sent, etc. Il peut garder ce lien aussi longtemps qu'il le souhaite (tant que son compagnon se trouve dans un rayon de 1,5 kilomètre). Le druide ne peut utiliser ce pouvoir sur plus d'un compagnon à la fois et il ne peut pas voir, entendre ni sentir à l'aide de son propre corps tant qu'il maintient son lien.

Ce pouvoir remplace l'utilisation supplémentaire de la forme animale du niveau 6.