DUNGEONS & DRAGONS®

FORCES DE LA NATURE™

Codex Barbares, Druides, Gardiens et Shamans



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Mike Mearls

DUNGEONS & DRAGONS®

FORCES DE LA NATURE™



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Mike Mearls

Introduction

Les racines de Forces de la Nature remontent jusqu'en 1976, quand on a voulu inclure le druide en tant que monstre dans le supplément *Greyhawk*®. Gary Gygax, le co-créateur de D&D®, ne réalisa pas à l'époque que la description qu'il en faisait allait influencer le jeu pour les trois décennies à venir : "Ces hommes sont les prêtres d'une religion neutre. Les druides peuvent changer de forme trois fois par jour et passer d'une taille aussi petite qu'un corbeau à celle d'un ours. Ils sont généralement (70%) accompagnés de nombreux suivants barbares (guerriers)." Telle est l'origine embryonnaire de la source de pouvoir primale. La première occurrence de la classe emblématique du personnage primal impliquait déjà un lien étroit avec la métamorphose et les guerriers barbares.

La définition du druide dans D&D a peu changé depuis 1976. De bien des façons, l'histoire de la création et de l'élaboration de la source de pouvoir primale est celle de l'enrichissement de ces racines druidiques : le druide est devenu le pivot des classes et de la source de pouvoir qui ont été conçues autour de lui.

Pendant de nombreuses années, le druide a été dépeint comme une sorte de prêtre, un lanceur de sorts divins qui prie les dieux de la nature, les éléments et les forces naturelles. En suivant cette optique, les druides auraient pu être des prêtres de Mélora ou de divinités similaires dans la 4e Edition. Mais cette approche aurait fait du druide une simple et pâle copie des autres classes divines et aurait créé un clivage dans la source de pouvoir divine. Les prêtres et les paladins partagent une thématique et une approche de la vie similaires, alors que les druides ont bien plus d'affinités avec les barbares.

En rassemblant le druide et le barbare, la source de pouvoir primale prenait vie. Ces deux classes ont de solides liens avec la nature et toutes deux sont une dimension sauvage très marquée. Leurs similarités sont à l'origine du long processus de conception et de développement qui a abouti au *Manuel des Joueurs*® 2 et à ce livre.

Le pouvoir primal renvoie à tout ce qui concerne le monde naturel, ce qui va bien au-delà des plantes, des animaux, des montagnes et des forêts. La magie primale est une force fondamentale de la nature, une force capable de tenir à distance les forces venues d'autres plans. Pourquoi les dieux résident-ils dans la Mer Astrale si tant de leurs adeptes vivent sur ce monde ? Qu'est-ce qui empêche un monstre de niveau 25 de réduire une ville en cendres ? Les esprits primaux sont les gardiens de l'équilibre de la nature. Ils garantissent que le cycle de la vie et de la mort, que le passage des saisons et que la toile de la vie qui relie entre elles toutes les choses vivantes demeurent intactes en dépit de la volonté des dieux, des originels, des démons ou des diables. Les esprits primaux sont les vrais protecteurs du monde, et non ses maîtres. En tant que porteur de la magie primale, votre personnage est l'héritier de cette tradition.

Utiliser ce manuel

Comme vous pouvez le voir en lisant la table des matières, *Forces de la Nature* offre un chapitre par classe. Que vous ayez déjà un personnage d'une classe particulière ou que vous vouliez créer un personnage de cette classe, tout ce qui vous reste à faire est de consulter le chapitre approprié pour découvrir des aptitudes de classe, des options de création, des pouvoirs et des voies parangoniques inédites. Le dernier chapitre de cet ouvrage contient un vaste passage consacré à la voie de esprits, des dizaines de nouveaux talents, huit destinées épiques primales, de nombreux rituels, des informations sur les esprits primaux ainsi que des historiques qui vous permettront d'enrichir votre expérience du jeu.

Table des matières

1 : BARBARE 4
Jouer un barbare 6
Nouvelles options de création 9
Nouveaux pouvoirs 11
Nouvelles voies parangoniques 25

2 : DRUIDE 32
Jouer un druide 34
Nouvelles options de création 36
Nouveaux pouvoirs 38
Nouvelles voies parangoniques 53

3 : GARDIEN 60
Jouer un gardien 62
Nouvelles options de création 64
Nouveaux pouvoirs 66
Nouvelles voies parangoniques 81

4 : SHAMAN 88
Jouer un shaman 90
Nouvelles options de création 92
Nouveaux pouvoirs 94
Nouvelles voies parangoniques 107

5 : OPTIONS PRIMALES 114
La voie des esprits 116
Les esprits primaux 121
Historiques primaux 130
Nouveaux talents 136
Talents tribaux 136
Talents héroïques 136
Talents parangoniques 143
Talents épiques 146
Talents de multiclassage 148
Destinées épiques 149
Bête souveraine 149
Champion réincarné 150
Croc du Serpent-Monde 151
Esprit mythique 152
Fureur de la nature sauvage 153
Gardien de l'Arbre-Monde 154
Gardien parfait 155
honorable ancêtre 156
Nouveaux rituels 157

CHAPITRE 1

BARBARE

« Ma Rage est mon arme. Ma Rage est mon armure. Ma Rage est ta mort. »

UN BARBARE peut être un guerrier silencieux qui se déchaîne ou un sauvage plein de férocité qui vit pour la violence. Vous battez-vous par devoir ou pour l'honneur, maniant votre arme avec une détermination sinistre, ou vous délectez-vous de chaque coup que vous assenez ? Quel que soit votre but, vous êtes un barbare, c'est-à-dire une force redoutable.

Malgré votre réputation de grande brutalité, il y a plus en vous que du muscle et de la sauvagerie. Votre lien avec les esprits primaux fait de vous une source inépuisable de force et de vitalité. Et ce sont les esprits qui font de vous un barbare : ils déversent leur pouvoir en votre corps, éveillent la rage dans votre cœur et répandent la destruction par votre arme.

Les barbares sanguinaires inspirent leurs alliés par leur férocité et leur endurance ; les barbares champions tribaux se renforcent en même temps que leurs camarades grâce à leur courage et à leur résistance. Un barbare fils du tonnerre est entouré, drapé d'esprits du même élément ; muni de ses deux armes, un barbare tournoyant traverse les rangs adverses comme un cyclone. Quel que soit votre type de barbare, vous trouverez dans ce chapitre des options pour vous.

- **Jouer un barbare :** des réflexions sur la place du barbare dans le monde et à la table de jeu vous aideront à insuffler vie à votre personnage.
- **Nouvelles options de création :** le barbare fils du tonnerre émet des cris de guerre menaçants qui font vaciller les ennemis de terreur. Le barbare tournoyant est un derviche de mort, maniant une arme dans chaque main.
- **Nouvelles aptitudes de classe :** avec la colère du fils du tonnerre, la mort de chaque ennemi vous permet semer la terreur et de disperser les autres adversaires. En utilisant l'aptitude faucheur tournoyant, vous traversez le champ de bataille comme une tornade.
- **Nouveaux pouvoirs :** votre voix peut résonner comme le tonnerre ou vous pouvez vous battre avec deux armes comme s'il s'agissait de griffes jumelles. Le chapitre développe également les options de création existantes au moyen de pouvoirs qui inspirent les alliés, ajoutent de la vitalité et distribuent des coups brutaux.
- **Nouvelles voies parangoniques :** vous pouvez exploiter la force primale à travers sept nouvelles voies parangoniques.



JASON A. ENGLE



JOUER UN BARBARE

Courant parmi les bêtes, un guerrier solitaire hante la forêt comme un fantôme, la protégeant contre les intrus. Sur un haut plateau de montagne, un chef guide avec gravité sa tribu décimée pour survivre au cruel hiver et aux prédateurs affamés. Juste à l'extérieur de la ville, un ermite enseigne à un jeune garçon comment maîtriser la bête qui est en lui et la canaliser dans son arme. Le barbare se manifeste de bien des manières et chacune a sa place dans le monde.

Vos racines primales

Votre lien avec les esprits primaux étant une part de ce qui fait de vous un barbare, songez donc à la nature de ce lien et à la manière dont vous l'avez établi. De nombreux barbares sont nés et ont grandi dans des cultures qui vénèrent les esprits primaux, pour ensuite suivre des rites initiatiques conçus pour renforcer leurs liens avec ces esprits. Au cours de vos rages, vous pourriez entrer en communion avec les mêmes esprits auxquels vos ancêtres ont fait appel durant des générations.

À l'inverse, vos liens avec les esprits primaux pourraient être personnels et intenses. Vous pourriez avoir grandi dans une ferme et avoir développé une relation mystique avec la nature et les esprits qui habitent les terres sauvages. Vous pourriez même être un citadin qui a reçu une révélation fondamentale concernant la puissance des esprits primaux, et qui a appris à faire appel à eux et à les canaliser en lui le temps des combats.

Même dans les contrées civilisées, certains ordres guerriers entraînent leurs membres à contrôler la puissance de la bête qui est en eux, canalisant des esprits primaux en rage et autres évocations. Certains de ces ordres vénèrent les esprits tandis que d'autres les considèrent comme des outils à manipuler afin de transformer un guerrier en tueur sanguinaire.

Quelle que soit la nature de votre relation avec les esprits, celle-ci définit vos aptitudes en tant que barbare et, jusqu'à un certain point, définit qui vous êtes.

Trophées

Certains barbares portent des trophées sur leur armure et sur leurs armes, à la fois pour attester de leurs prouesses au combat et pour témoigner des adversaires qu'ils ont vaincus. Les barbares mauvais se spécialisent en trophées sinistres et horribles, tels que têtes coupées, mains desséchées et ossements, pour inspirer la terreur chez leurs ennemis. Cependant, la plupart préfèrent des démonstrations moins macabres de leur talent.

Bien des barbares tirent leur fierté la plus grande des trophées pris à des adversaires qui leur ont fait perdre connaissance ou qui ont failli leur infliger une défaite. Les barbares utilisent également des trophées pour marquer une victoire contre un ennemi de longue date ou un adversaire puissant dont la défaite proclame haut et fort leur talent et leur prouesse.

Les meilleurs trophées symbolisent la force et l'agilité d'un adversaire. Un croc de dragon, une pièce d'armure d'un puissant guerrier ou l'extrémité rompue d'un bâton de nécromant représente la puissance et le danger de cet ennemi. En règle générale, un barbare fixe ces trophées à son armure et à son équipement, leur balancement désinvolte témoignant de ses capacités de combat.

Si vous décidez de récupérer des trophées sur les corps de vos ennemis, faites une liste de chaque objet que vous prenez à un adversaire. Ces trophées sont bien plus que des compteurs de victoire ; ils sont des symboles importants de votre histoire. Le fait d'en donner un sera un signe de confiance et de respect. Lorsque vous serez confronté à un adversaire particulièrement valeureux, vous pourrez éventuellement lui faire grâce à condition qu'il vous cède quelque objet en témoignage de votre victoire et magnanimité.

Animaux totems

Bien que vos pouvoirs ne l'exigent pas, vous pouvez adopter une créature totem, un animal dont la férocité et les caractéristiques vous fascinent et servent de modèle à vos propres exploits. Vous pouvez vous parer de tatouages, de fourrures, de griffes et de dents pour augmenter votre ressemblance avec votre animal élu. À l'image du totem sculpté en une représentation d'esprits spécifiques et qui sert de focaliseur au druide ou au shaman, votre corps par sa décoration attire les esprits de votre animal élu afin qu'ils vous accordent leur pouvoir.

La plupart des barbares qui possèdent des animaux totems prennent un nom correspondant. Yoreth Frère-du-faucon escalade les pics les plus hauts et fond sur ses adversaires comme un faucon en piqué. Darva Ourse-tonnant rugit quand elle charge ses ennemis et fait tournoyer son maillet avec une force d'ursidé à briser les os.

Vivre avec la rage

La rage définit votre prouesse magique au combat, et votre relation à cette rage en dit long sur la personnalité de votre personnage. En tant que barbare, vous avez un choix à faire. La rage résume-t-elle l'ensemble de votre être ou êtes-vous en paix sauf lorsque vous puisez au plus profond de vous et déclenchez la tempête ?

La colère bouillonnante sous-tend chacune de vos paroles et chacun de vos actes. Êtes-vous torturé par quelque injustice passée que vous cherchez à corriger ? Êtes-vous indigné par la mort d'un proche que vous espérez venger ? Ou le battement sourd et perpétuel de votre rage est-il comme les battements de cœur de la Bête primordiale, pas tant une colère latente que l'état de préparation au combat dans lequel un prédateur est plongé à tout instant ?

Ou alors vous pourriez être une âme tranquille et joyeuse, en paix avec le monde... jusqu'à ce que vos yeux se posent sur des ennemis. Alors vous ouvrez votre esprit à la fureur primale qui est tapie dans les profondeurs de votre âme et vous déchaînez une rage d'autant plus terrifiante qu'elle est à l'opposé de votre image normale.

Quel est votre degré de maîtrise de votre rage ? N'explose-t-elle que lorsque vous l'invoquez, ou lui est-il déjà arrivé d'échapper occasionnellement à votre contrôle, peut-être même avec des conséquences tragiques ? Il suffit d'un moment critique dans votre passé lors duquel

la colère a pris le dessus pour qu'il constitue un élément-clé de votre historique et de votre personnalité. Avez-vous tué quelqu'un que vous aimiez sous l'emprise d'une rage incontrôlée ? Peut-être vous êtes-vous déshonoré, ainsi que votre famille, en tuant un ennemi qui implorait votre grâce. Peut-être vous êtes-vous abandonné à une crise destructrice en plein milieu d'un marché avant de fuir votre village, accablé de honte.

Que se passe-t-il lorsque vous utilisez un pouvoir de Rage ? Vous canalisez l'esprit d'un puissant animal ou d'une force de la nature, ce qui altère la nature de vos attaques, parfois fondamentalement. La forme de l'esprit est-elle visible au-dessus ou autour de vous alors que vous êtes enragé ? Subissez-vous une transformation physique ? Votre corps est-il tordu et déformé par votre frénésie, ou vous pousse-t-il soudain des cornes, des griffes, des écailles, une fourrure ou d'autres traits bestiaux ?

Le pouvoir primal coule en vous et vous prête vitalité, donnant plus de puissance à vos attaques. Ce pouvoir est-il enivrant ou épuisant ? Est-ce une douleur ou une brûlure que vous ignorez dans le feu du combat, ou une sensation agréable qui adoucit la douleur de vos blessures ? Êtes-vous concentré sur le tumulte de la bataille autour de vous, ou en êtes-vous détaché comme si vous étiez spectateur de votre propre corps ?

Au combat, un barbare est toujours destructeur et brutalement efficace, mais il peut être intéressant d'explorer l'idée que votre personnalité change dramatiquement lorsque vous déchaînez votre fureur primale.

Danger et alliés

En tant que barbare, vous savez que vos alliés comptent sur vous pour frapper fort et abattre vos ennemis. Vous savez aussi que vous subirez inévitablement plus de dégâts que vos amis. Même si vous combattez au côté de protecteurs, tels que des gardiens ou des paladins, vous focalisez beaucoup l'attention ennemie à cause du danger que vous représentez.

Barbares civilisés

Au combat, les barbares sont des guerriers hurlants quasi suicidaires qui submergent leurs ennemis de force brute et de magie violente. Pour autant, tous les barbares ne conservent pas la même approche hors du champ de bataille. Un barbare pourrait déposer sa grande hache et se comporter comme une diplomate rusé, un négociateur habile ou un artisan talentueux.

De tels barbares comprennent le concept d'équilibre entre les manières civilisées des cultures humanoïdes et la nature primitive de la bête. Lorsque ces individus vivent ou voyagent dans un environnement civilisé, ils savent que les paroles sont plus puissantes que le maniement des armes. Un guerrier pourrait vaincre un ennemi par sa férocité, mais on se fait de meilleurs alliés, plus malléables, en usant de charme et de sagesse.

Ce genre de comportement de la part d'un barbare peut surprendre ceux qui ignorent tout des voies primales, surprise que de nombreux chefs de tribu et seigneurs ont exploitée à leur avantage. Le marchand d'une caravane, tout parfumé et de soie vêtu, ne se doutera peut-être pas que le chef assis face à lui a suivi des études dans quatre académies différentes. Tout ce que le marchand voit, c'est l'armure de cuir défraîchie du barbare et une cape taillée dans la fourrure d'un girallon.

Vous pourriez choisir de développer des talents et des pouvoirs qui s'appuient sur cette menace, acquérant des aptitudes qui attire encore plus l'attention de l'ennemi tout en préparant le terrain pour vos attaques les plus meurtrières. Ainsi, le pouvoir *grognement féroce* (page 12) marque un ennemi que vous touchez et vous permet de vous infliger mutuellement plus de dégâts. Cette approche fait de vous une cible encore plus importante, mettant en place une dynamique qu'on voit souvent dans les légendes et les contes : les barbares se comportent comme les rois du monde, mais voyagent fréquemment en compagnie d'un shaman ou d'un barde qui les aide à rester en vie.

Bien évidemment, vous n'êtes pas obligé de jouer votre barbare comme un amoureux du combat qui joue sa vie à la roulette. Même si c'est ainsi que vous avez démarré votre carrière d'aventurier, le cycle de vie des grands prédateurs vous présente des leçons qui peuvent vous affecter lors de vos passages aux échelons parangoniques et épiques. Comme dit le vieux proverbe primal, « tout vieux tigre est un tigre prudent. » Vous pouvez avoir combattu avec insouciance au début de votre carrière, mais en être venu à intégrer un peu plus de stratégie en gagnant en pouvoir. Vous avez appris à utiliser vos pouvoirs les plus meurtriers à des moments plus judicieux et à prendre du recul pour laisser un allié gérer un combat à votre place.



BEN WOOTEN

Interpréter votre option de création

Si vous choisissez une option précise pour votre barbare, vous pourriez laisser votre choix orienter la manière dont vous interprétez le personnage ainsi que celle dont vous menez les combats. Même si vous sélectionnez des pouvoirs en rapport avec des options de création différentes, votre personnage peut se retrouver avec l'un ou l'autre des profils de barbare pour évoquer autant de facettes de sa personnalité.

Les barbares sanguinaires présentent le plus de risque d'être submergés par la rage (cf. « Né sous le signe de la Bête », page 23). Vous pouvez ne ressentir aucune douleur lorsque les esprits primaux de la bataille s'emparent de vous, et être empli d'une vitalité exubérante lorsque vous abattez un ennemi. Hors du combat, vous pouvez être un chasseur discret, patient comme un tigre, ou un aventurier impétueux et bruyant, plus à l'image d'un sanglier en plein fouissage.

Les barbares champions tribaux conservent leur présence impressionnante même sous l'emprise de la rage, et ils restent généralement maîtres d'eux-mêmes. Vous pouvez crier des encouragements à vos alliés tout en distribuant les coups de hache afin de les exhorter à suivre votre exemple. Hors du combat, la sagesse dont vous ferez preuve déterminera ou non si vos alliés continuent à se tourner vers vous. Si vous vous ruez impétueusement dans des situations mortelles, ils apprendront sans doute à ignorer la fascination qu'exerce votre personnalité pour écouter les conseils d'esprits plus sages.

Si vous êtes un barbare fils du tonnerre, vous êtes constamment entouré de la fureur de l'orage. Vous pourriez être d'une humeur vive qui explose comme l'éclair dès que quelqu'un vous met en colère, ou votre courroux pourrait prendre progressivement de l'ampleur, comme le grondement distant du tonnerre au fur et à mesure que l'orage se rapproche. Au combat, vous pourriez laisser le tonnerre parler pour vous, ou hurler des cris de guerre et des exhortations qui résonnent dans le fracas de la tempête. Enveloppés de leur rage comme d'une cape, les barbares fils du tonnerre auront le plus de mal à s'en défaire et éprouveront des difficultés à dissiper leur colère lorsqu'elle n'est pas nécessaire.

Qui est un barbare ?

Comme les membres de toutes les autres classes, les barbares ne sont pas courants dans le monde. Les personnes de cette classe sont exceptionnels et habituellement des héros... ou des méchants. Des hordes enragées de berserkers orques ou humains pourraient parfois dévaster sur leur passage les restes d'une civilisation, mais leurs rangs ne comporteront au plus qu'une poignée de véritables barbares à des postes de commandement. Un barbare possède un lien particulier avec les esprits primaux, une relation à laquelle peu d'autres personnes dans le monde peuvent prétendre.

Style de jeu : restez simple

Interpréter un barbare peut être un plaisir des plus simples. On n'attend pas nécessairement de vous que vous étudiiez la situation pour choisir l'approche optimale. Vous pouvez dire : « Écoutez, je sais qu'il y a peut-être des options tactiques excellentes à entreprendre, comme faire boire une potion de guérison à untel ou utiliser mon second souffle. Mais ce n'est pas pour moi. Je vais juste frapper ce gars de toutes mes forces. » Tout le monde autour de la table va hocher de la tête parce que, après tout, vous êtes le barbare. Si vous n'assenez pas de coup terrible à l'ennemi, qui le fera ?

Les barbares tournoyants sont généralement insouciants et joyeux comparés aux autres barbares. Même au cœur de la rage, vous déplaçant à une vitesse époustouflante parmi vos adversaires, vous pourriez les railler ou rire de leur infortune. Votre rage relève peut-être plus d'un état physique que d'un état émotionnel, comme une poussée d'adrénaline qui vous procure une vitesse et une force supérieure sans embrumer votre esprit. Si c'est le cas, il vous est probablement facile de mettre votre rage de côté lorsque vous n'êtes pas en combat, auquel cas vous vous comportez sûrement avec la fierté d'un chasseur expérimenté ou l'aisance joviale d'un héros confiant.

Barbare et armure lourde

Certains pensent que les barbares méprisent les armures lourdes, et il y a effectivement des barbares pour considérer que quiconque ayant besoin d'endosser une coque de métal avant de se lancer au combat ferait mieux de rester chez lui. Mais la plupart n'ont que faire de la manière dont leurs ennemis et leurs alliés se protègent, ou de leurs raisons. Un guerrier doit avant tout compter sur son courage et son talent, pas ses possessions.

Les barbares n'ont aucune aversion naturelle envers les armures lourdes, mais leurs avantages évidents ne sont acquis qu'après de longues heures d'entraînement. Un barbare qui se distingue en utilisant une armure lourde la modifiera et la décorera habituellement avec des motifs, des runes et des trophées évocateurs des esprits primaux. Les nains blasonnent des visages bestiaux et grimaçants sur leurs protections d'épaule et leurs genouillères pour conjurer le mauvais sort. Les barbares humains remplacent le rembourrage de leur armure par des fourrures de lions, d'ours-hiboux, et d'autres bêtes féroces qu'ils ont vaincues au combat. Les goliaths peignent leur armure, inscrivant des représentations de leurs batailles sur chaque section d'armure d'écailles ou en travers de leurs vastes cuirasses.

Au bout du compte, un barbare en armure lourde ne ressemblera peut-être pas au berserker type, mais on ne pourra toujours pas le prendre pour un guerrier. Si vous décidez d'endosser une armure lourde, prenez le temps de décrire comment votre personnage l'a modifiée. Donnez à votre équipement un cachet primal, une marque déclarant que votre armure est une extension de votre style de combat et de vos croyances.

NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION

Les deux nouvelles options de création de cette section élargissent les possibilités de personnalisation de votre barbare. Le barbare fils du tonnerre, comme son nom l'indique, utilise la puissance du tonnerre pour infliger des dégâts aux ennemis et briser leur moral. Le barbare tournoyant compte sur la vitesse et la précision pour effectuer des attaques à deux armes particulièrement meurtrières.

Barbare fils du tonnerre

On peut prendre certains barbares pour des guerriers primitifs dépourvus de magie tant qu'ils n'entrent pas en rage. Que vous soyez enragé ou non, personne ne fait l'erreur en ce qui vous concerne. Votre férocité et votre puissance vous ont gagné la faveur des esprits primaux du tonnerre. Ils tournent autour de vous, attendant le moment où vous les lancerez sur vos ennemis.

Lorsque vous avancez au combat, un grondement de tonnerre sourd vous environne. Même sous terre ou par un temps dégagé, le murmure grave des orages lointains vous accompagne. Lorsque vous chargez, le grondement monte et se mue en coups de tonnerre voisins. Lorsque vous poussez votre cri de guerre, un rugissement tonnant retentit au-dessus de vos ennemis.

Les faibles se terrent devant vous. Ceux qui sont suffisamment courageux ou inconscients pour se dresser face au roulement de votre approche sont mis à bas par vos armes et votre rage.

Nouvelle aptitude de classe

Lorsque vous choisissez votre force indomptable, vous pouvez choisir colère du fils du tonnerre à la place d'une autre option comme celles présentées dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Colère du fils du tonnerre : vous gagnez le pouvoir *cri de guerre*. De plus, une fois par round, lorsque votre attaque met un ennemi en péril, chaque ennemi adjacent à vous subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Constitution.

Cri de guerre — Aptitude de barbare

Votre puissant cri de victoire fait vaciller de terreur les ennemis proches.

Rencontre ✦ primale, terreur
Action libre **Proximité** décharge 3
Déclencheur : votre attaque réduit un ennemi à 0 point de vie
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Effet : vous poussez chaque cible de 1 case.

Suggestion d'options

Les barbares fils du tonnerre tendent vers le rôle secondaire de contrôleur. Comme les pouvoirs améliorés par colère du fils du tonnerre comprennent des décharges qui vous permettent d'affecter de petits groupes d'ennemis, cela vaut le coup de s'approcher du plus grand nombre possible d'adversaires. Songez à favoriser des talents et des pouvoirs qui vous permettent de vous déplacer plus facilement sur le champ de bataille.

Comme tous les autres barbares, vous devriez faire de la Force votre meilleure caractéristique. La Constitution devrait être en second rang puisque les pouvoirs de colère du fils du tonnerre en dépendent souvent.

Aptitude de classe suggérée : colère du fils du tonnerre*
Talent suggéré : Rage du fils du tonnerre*
Compétences suggérées : Athlétisme, Intimidation, Nature
Pouvoirs à volonté suggérés : *attaque rugissante, hurlement de fureur**
Pouvoir de rencontre suggéré : *cri de terreur**
Pouvoir quotidien suggéré : *rage du tyran**
*Nouvelle option présentée dans ce manuel



CHIPPY

Barbare tournoyant

Certains barbares, surtout des elfes et des demi-orques, comptent sur leur rapidité et une force surprenante pour éliminer leurs ennemis. Les histoires évoquant de tels barbares, capables de faucher un groupe entier de bandits en un clin d'œil, abondent. Ces barbares tournoyants combinent vitesse et agilité suprême avec une grande force.

Les barbares tournoyants se battent avec deux armes, souvent une paire de haches ou d'épées. Les barbares tournoyants nains préfèrent les haches d'armes et les pics de guerre, alors que les demi-orques ont un faible pour les gourdins et les masses.

Comparés aux autres barbares, les barbares tournoyants sont plus mobiles et plus à même d'infliger des dégâts à plusieurs ennemis à la fois. Ils parcourent le champ de bataille, balayant l'air de leurs armes plus vite que l'œil ne peut le percevoir et découpant tout adversaire assez imprudent pour s'approcher.

Nouvelle aptitude de classe

Lorsque vous choisissez votre force indomptable, vous pouvez choisir faucheur tournoyant à la place d'une autre option, comme celles présentées dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Faucheur tournoyant : vous gagnez le pouvoir *fente tournoyante*, et vous pouvez manier une arme à une main dans votre main secondaire et la considérer comme une arme secondaire. De plus, une fois par round lorsque votre attaque met un ennemi en péril, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action libre, et vous jouissez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un avantage de combat contre chaque ennemi adjacent à vous à la fin de ce décalage.

Fente tournoyante — Aptitude de barbare

Abattant un adversaire, vous tournoyez plus profondément dans les rangs ennemis.

Rencontre ✦ arme, primale
Action libre — **Corps à corps 1**
Déclencheur : votre attaque réduit un ennemi à 0 point de vie
Effet : vous vous décalez de 2 cases, puis infligez 1[A] dégâts (arme secondaire) à un ennemi adjacent à vous que vous pouvez voir.

Suggestion d'options

Vous pouvez choisir parmi plusieurs méthodes pour améliorer un barbare tournoyant. Les talents qui augmentent votre prouesse dans le maniement de deux armes de corps à corps constituent un bon investissement puisque les pouvoirs de faucheur tournoyant nécessitent tous le maniement de deux armes. Songez à manier une arme de jet dans une main pour vous laisser l'option de combattre à distance. Le multiclassage en rôdeur vous offrira un choix encore plus vaste de pouvoirs pour deux armes.

La Force devrait être votre meilleure caractéristique, puisqu'elle augmente toutes vos attaques de barbare. Vous devriez mettre Dextérité en second car elle est souvent exploitée par les pouvoirs de faucheur tournoyant.

Aptitude de classe suggérée : faucheur tournoyant*
Talent suggéré : Combat à deux armes
Compétences suggérées : Acrobaties, Athlétisme, Perception
Pouvoirs à volonté suggérés : *attaque de percée, tournoiement déchiquetant**
Pouvoir de rencontre suggéré : *frénésie tournoyante**
Pouvoir quotidien suggéré : *rage des sabots tonnerre**
*Nouvelle option présentée dans ce manuel



WILLIAM O'CONNOR

NOUVEAUX POUVOIRS

Les nouveaux pouvoirs présentés dans ce chapitre s'ajoutent à ceux déjà accessibles aux barbares. De nombreux pouvoirs appuient les aptitudes de classe colère du fils du tonnerre et faucheur tournoyant, mais leur grande variété offre des options utiles à n'importe quel barbare.

Évocations à volonté de niveau 1

Hurlement de fureur — Barbare Attaque 1

Vous assenez un coup solide puis lâchez un cri de bataille à percer les tympans.

À volonté ✦ arme, primale, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge, autre que la cible, subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Constitution. Si vous êtes en rage, les dégâts de tonnerre sont égaux à 3 + votre modificateur de Constitution.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et ajoutez 5 aux dégâts de tonnerre, que vous soyez ou non en rage.

Tournoiement déchiquetant — Barbare Attaque 1

Vous frappez dans deux directions, faisant couler le sang de deux ennemis différents.

À volonté ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et un ennemi, autre que la cible, adjacent à vous subit 1[A] dégâts (arme secondaire). Si vous êtes en rage, ajoutez votre modificateur de Dextérité aux deux jets de dégâts.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et 2[A] dégâts (arme secondaire).

Évocations de rencontre de niveau 1

Coup vivifiant — Barbare Attaque 1

Vous tailladez, vous êtes revigoré, et le sang de votre ennemi coule.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : soit vous gagnez 3 + votre modificateur de Constitution points de vie temporaires, soit vous mettez fin à un effet hébétant ou affaiblissant qui vous affecte. Puis la cible subit 2[A] + votre modificateur de Force dégâts.

Cri de terreur — Barbare Attaque 1

La tempête primale qui se déchaîne en vous se manifeste sous forme d'un cri de bataille terrifiant qui fait hésiter vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, primale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Colère du fils du tonnerre : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts contre les créatures ralenties égal à votre modificateur de Constitution.

Escalade de violence — Barbare Attaque 1

Vous taillez dans votre ennemi et le défiez, ainsi que ses compagnons, de vous pousser à une fureur encore plus grande.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si vous subissez des dégâts avant le début de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts de votre prochaine attaque.
Triomphe du champion : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, un allié situé dans un rayon de 5 cases de vous bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts contre la cible égal à votre modificateur de Charisme.

Frénésie tournoyante — Barbare Attaque 1

Quelqu'un va saigner après chaque coup de cette frénésie. Vous préférez voir le sang de votre ennemi, mais vous êtes prêt à voir le vôtre.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Faucheur tournoyant : l'attaque peut cibler les Réflexes à la place de la CA.
Réussite : 1[A] + 1[A] (arme secondaire) + modificateur de Force dégâts.
Échec : vous subissez 1d6 dégâts.

Furie désespérée — Barbare Attaque 1

Même si cela doit vous tuer, vous n'accepterez rien de moins qu'un coup appuyé.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Ardeur sanguinaire : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.
Échec : vous pouvez subir 5 dégâts pour relancer le jet d'attaque. Si le nouveau jet réussit, utilisez l'effet de réussite ci-dessus. S'il rate, vous subissez 5 dégâts.

Évocations quotidiennes de niveau 1

Rage de l'ours de sang — Barbare Attaque 1

Vous frappez, puis faites appel à l'esprit de l'ours de sang, puisant dans sa force formidable et son étreinte écrasante pour détruire vos adversaires.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de l'ours de sang. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux attaques pour étreindre. Si un ennemi débute son tour de jeu étreint par vous, il subit 5 + votre modificateur de Force dégâts.

Rage de sauvagerie irrésistible — Barbare Attaque 1

Votre coup déclenche une colère intérieure qui devient de plus en plus irrésistible à chaque ennemi que vous abattez.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de sauvagerie irrésistible. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque égal au nombre de créatures, autres que des sbires, que vous avez réduites à 0 point de vie depuis que vous êtes entré dans la rage.

Rage des sabots tonnerre — Barbare Attaque 1

Vous assenez un grand coup à l'ennemi et les esprits d'animaux en pleine charge vous remplissent de force.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage des sabots tonnerre. Jusqu'à la fin de la rage, vous pouvez vous déplacer à travers l'espace de un ou deux ennemis au cours de chacun de vos tours de jeu. Votre prochaine attaque contre un tel ennemi effectuée au cours du même tour inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

Rage du seigneur de vie — Barbare Attaque 1

Au moment où vous frappez, une énergie rageuse s'échappe de vous à gros bouillons sous forme de brume vivifiante, vous soignant et revigorant vos alliés.

Quotidien ✦ arme, guérison, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous pouvez dépenser une récupération. Vous entrez dans la rage du seigneur de vie. Jusqu'à la fin de la rage, tout allié qui débute son tour de jeu dans un rayon de 3 cases de vous gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Charisme.



Rage du tyran — Barbare Attaque 1

Votre coup est le prélude à un furieux cri strident. Votre visage affiche une fureur de berserker qui déclenche un mouvement de recul chez vos adversaires.

Quotidien ✦ arme, primale, rage, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous entrez dans la rage du tyran. Jusqu'à la fin de la rage, vous pouvez pousser tous les ennemis adjacents à vous de 1 case au prix d'une action mineure une fois par round.

Évocations utilitaires de niveau 2

Foulée légère — Barbare Utilitaire 2

Mû par vos blessures, vous parcourez le champ de bataille en enchaînant les grandes enjambées.

Rencontre ✦ primale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous déplacez de votre VD + 2, ou de votre VD + 6 si vous êtes en péril.

Grognement féroce — Barbare Utilitaire 2

Si le coup que vous avez assené n'a pas suffi à attirer l'attention de votre adversaire, votre grognement menaçant ne peut être ignoré.

Rencontre ✦ primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous réussissez une attaque contre un ennemi et ne le réduisez pas à 0 point de vie
Cible : l'ennemi que vous avez touché
Effet : vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Jusqu'à la fin de la marque, la cible et vous vous infligez mutuellement 1d8 dégâts supplémentaires.

STEVE ARGYLE

Jouvence sauvage — Barbare Utilitaire 2

Vous faites appel aux esprits pour qu'ils referment vos plaies, affichant fièrement le sang que vous avez versé en leur nom.

Quotidien ✦ guérison, primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : votre attaque inflige des dégâts à un ennemi
Effet : vous dépensez une récupération. Si l'attaque déclencheuse a réduit un ennemi à 0 point de vie, vous récupérez un nombre de points de vie supplémentaires égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Charisme.

Laisser glisser — Barbare Utilitaire 2

D'un violent coup de tête, vous vous débarrassez d'une gêne avant qu'elle ne puisse vous affecter.

Rencontre ✦ primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes soumis à un effet qu'un jet de sauvegarde peut annuler
Effet : vous effectuez un jet de sauvegarde contre l'effet déclencheur. S'il est réussi, vous vous décalez de 1 case au prix d'une action libre.

Rebond féroce — Barbare Utilitaire 2

Un ennemi essaie de vous restreindre, mais vous vous libérez en ignorant la blessure que vous subissez.

Quotidien ✦ primale
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes conscient et ratez un jet de sauvegarde
Effet : vous subissez 2d6 dégâts et réussissez le jet de sauvegarde.

Évocations de rencontre de niveau 3

Dévastation imprudente — Barbare Attaque 3

Au fur et à mesure de votre progression, les attaques ennemies alimentent une colère qui rejaillit avec une force indéniable contre la cible que vous avez choisie.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous déplacez de votre VD. Si un ennemi effectue une attaque d'opportunité contre vous déclenchée par ce déplacement, vous bénéficiez d'un avantage de combat contre la cible de cette attaque.
Ardeur sanguinaire : ajoutez votre modificateur de Constitution à la distance dont vous pouvez vous déplacer
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

Préjugé et récompenses

Le préjugé le plus courant auquel vous aurez à faire face dans les contrées civilisées est celui selon lequel vous êtes un sauvage aussi dangereux pour ses amis que ses ennemis. L'avantage, c'est que ceux qui pensent ainsi ont tendance à surévaluer vos services en tant que mercenaire. Dans les régions où ces préjugés ont cours, un noble ou un marchand qui embauche un barbare s'attend à ce que ses rivaux et ses ennemis tiennent largement leurs distances.

Hurlement tonitruant — Barbare Attaque 3

Vous frappez puis lâchez un cri de bataille tonitruant qui repousse vos adversaires.

Rencontre ✦ arme, primale, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge subit 1d6 dégâts de tonnerre et est poussé de 1 case.
Colère du fils du tonnerre : vous poussez chaque ennemi d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

Impact brutal — Barbare Attaque 3

Votre coup appuyé repousse votre adversaire contre un de ses compagnons.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases et elle se retrouve à terre. Puis un ennemi adjacent à la cible subit 1d8 + votre modificateur de Force dégâts.

Ondulation de lames — Barbare Attaque 3

Si votre adversaire évite votre attaque, vous acceptez un coup superficiel pour placer votre adversaire dans une position de faiblesse, parfaite pour l'attaque de votre ami.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : vous pouvez subir 5 dégâts pour permettre à un allié adjacent à la cible d'effectuer contre elle une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.
Triomphe du champion : l'allié bénéficie d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Charisme.

Pas tournoyant — Barbare Attaque 3

Vous décochez une attaque et continuez à vous déplacer. À votre passage, le sang de nombreux ennemis coule.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous vous décalez de 2 cases. Si l'attaque réussit, vous infligez 1[A] dégâts (arme secondaire) à un ou deux ennemis qui vous sont adjacents au cours de votre décalage.
Faucheur tournoyant : vous vous décalez d'un nombre de case égal à votre modificateur de Dextérité.

Évocations quotidiennes de niveau 5

Rage de la griffe du tigre — Barbare Attaque 5

Votre attaque éveille l'esprit du tigre qui est en vous. Ses griffes lacèrent tout ennemi qui évite vos coups.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de la griffe du tigre. Jusqu'à la fin de la rage, lorsqu'une de vos attaques de corps à corps rate une créature, cette dernière subit 1[A] dégâts.

Rage de l'ouragan écarlate — Barbare Attaque 5

Votre attaque balaie l'air autour de vous et la rage vous transforme en une tempête tourbillonnante de mort, dangereuse pour tout ennemi à proximité.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : chaque cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Vous entrez dans la rage de l'ouragan écarlate. Jusqu'à la fin de la rage, lorsque vous réussissez un pouvoir primal de corps à corps contre un ennemi, chaque ennemi adjacent à vous subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Rage des anciens berserkers

Kavaki rugit en abattant sa hache, et le monde se mit à bouger au ralenti. Il vit la lame luire à la lumière de la torche, la vit fendre l'armure de l'orque, contempla le flot de sang jaillir du flanc de la créature. Il entendit le craquement des côtes brisées, suivi du cri de l'orque, étouffé par le sang dans ses poumons, alors qu'il tentait de donner un dernier coup de sa propre hache. Le pied de Kavaki jaillit et arracha l'arme de la main de l'orque.

En réponse, le sol trembla sous l'acclamation rugissante des ancêtres guerriers de Kavaki. Le temps d'un instant, il les vit, leurs armes luisant d'une lumière dorée et se rassemblant autour de lui. Il leva sa hache, dégoulinante de sang orque, et les ancêtres l'acclamèrent de nouveau.

Les orques ne pouvaient bien sûr pas entendre les ancêtres, pourtant ils tremblaient, leur férocité remplacée par la peur au moment où il se lança en leur sein, tranchant de tous côtés. Des voix lointaines l'encourageaient, et il se battit avec une force empruntée aux générations de guerriers qui l'avaient précédé.

Il sentit les mains de ces guerriers lui donner l'accolade et le taper dans le dos en félicitation et, le dernier orque achevé, il s'accorda un instant pour jouir de leur approbation. Il y a des années de cela, son clan l'avait laissé pour mort. Peut-être l'était-il effectivement, mais si cela lui permettait de combattre aux côtés des plus grands guerriers du passé, Kavaki n'y voyait pas d'inconvénient.

Rage des anciens berserkers — Barbare Attaque 5

Vous lancez une attaque et les esprits d'ancêtres berserkers vous acclament bruyamment. Comme toujours, ils n'attendent que l'occasion de combattre aux côtés d'un membre du clan.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage des anciens berserkers. Au début de chacun de vos tours de jeu jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un avantage de combat contre chaque ennemi adjacent et d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts contre eux égal à votre modificateur de Charisme. Ces avantages durent jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Rage du vent tranchant — Barbare Attaque 5

Votre coup malmène les ennemis amassés, exutoire à votre rage. À partir de là, après chaque coup dévastateur, des vents primaux vous portent.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du vent tranchant. Jusqu'à la fin de la rage, chaque fois que votre aptitude de classe carnage est déclenchée, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité et ensuite effectuer une attaque de base de corps à corps contre chaque ennemi adjacent à vous au prix d'une action libre, à la place de l'unique attaque de base de corps à corps prévue.

Évocations utilitaires de niveau 6

Charge primale — Barbare Utilitaire 6

Vous traversez le champ de bataille avec fracas, tel un éclair tourbillonnant de métal.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 à la VD quand vous chargez.

Élan implacable — Barbare Utilitaire 6

Inspirant profondément, vous puisez de la vitalité au fond de vous.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous gagnez 5 + votre modificateur de Constitution points de vie temporaires.

Griffes du grimpeur — Barbare Utilitaire 6

D'épaisses griffes jaillissent de vos mains, vous permettant d'escalader rapidement des parois.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous gagnez une vitesse d'escalade égale à votre VD.

Le mors aux dents — Barbare Utilitaire 6

D'une puissance bestiale, vous vous libérez et avancez pour reprendre le combat au plus vite.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous effectuez soit une tentative d'évasion, soit un jet de sauvegarde contre un effet qui vous immobilise, vous maîtrise ou vous ralentit. Vous bénéficiez d'un bonus au jet égal à votre modificateur de Force.

Rébellion animale — Barbare Utilitaire 6

Votre sang coule et cela éveille en vous l'instinct animal de faire payer l'agresseur.

Quotidien ✦ primale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : une attaque réussit contre vous et vous inflige des dégâts
Effet : l'attaque ne vous inflige que demi-dégâts et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre l'attaquant jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Évocations de rencontre de niveau 7

Annonciateur funeste — Barbare Attaque 7

Vous fendez un adversaire et votre cri de bataille annonce à vos ennemis restants leur fin imminente.

Rencontre ✦ arme, primale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Colère du fils du tonnerre : la vulnérabilité est égale à 3 + votre modificateur de Constitution.

Coup d'impact impressionnant — Barbare Attaque 7

Enfonçant de votre arme la défense adverse, vous malmenez à la fois le corps et l'esprit.

Rencontre ✦ arme, primale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Triomphe du champion : le malus aux jets d'attaque est égal à 1 + votre modificateur de Charisme.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir contre un ennemi adjacent au prix d'une réaction immédiate qui se déclenche lorsque cet ennemi réussit une attaque contre vous.

Menace imminente — Barbare Attaque 7

Un allié s'est attiré le courroux d'un adversaire, mais une fois que vous avez frappé, cet ennemi doit se tourner vers vous.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est marquée par un allié, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires. Puis vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Ardeur sanguinaire : jusqu'à la fin de la marque, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts contre la cible égal à votre modificateur de Constitution.

Sacrifice de sang — Barbare Attaque 7

Vous vous infligez une blessure et offrez votre douleur aux esprits en échange d'un coup plus précis.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, vous pouvez subir 1d10 dégâts, auquel cas vous bénéficiez d'un bonus au jet de dégâts égal aux dégâts que vous avez subis + votre modificateur de Constitution.
Attaque : Force contre Vigueur.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.



BEN WOOTEN

Trancher et encore trancher — Barbare Attaque 7

Vous assenez une frappe puissante puis distribuez des coups à tous les ennemis autour de vous.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez utiliser une action libre pour infliger 1[A] dégâts (arme secondaire) à tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à vous.
Faucheur tournoyant : ajoutez votre modificateur de Dextérité aux dégâts de votre arme secondaire.

Évocations quotidiennes de niveau 9

Rage de l'esprit de mort — Barbare Attaque 9

Au moment où vous frappez et dérobez la force de votre adversaire, vous éveillez un esprit qui focalise l'attention de vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous entrez dans la rage de l'esprit de mort. Jusqu'à la fin de la rage, comme première action à chacun de vos tours de jeu, vous pouvez utiliser une action libre pour marquer chaque ennemi dans un rayon de 2 cases jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre les ennemis marqués par vous.

Rage de la banshee primale — Barbare Attaque 9

Vous amenez des esprits hurleurs à se manifester au moment où vous frappez votre ennemi. Tant que les esprits restent, vos adversaires ne peuvent se décider à se ruer sur vos alliés.

Quotidien ✦ arme, primale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases.
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.
Effet : vous entrez dans la rage de la banshee primale. Jusqu'à la fin de la rage, les ennemis ne peuvent pas charger un de vos alliés situé à une distance de vous inférieure ou égale à votre modificateur de Charisme.

Rage du croc de serpent — Barbare Attaque 9

Des tatouages en forme d'écailles de serpent apparaissent sur vos bras et vous frappez avec une arme subitement empoisonnée. Après cela, les inscriptions colorées par la rage qui vous recouvrent déconcentrent ceux à qui vous infligez des dégâts.

Quotidien ✦ arme, poison, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de poison, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du croc de serpent. Jusqu'à la fin de la rage, chaque fois que vous réussissez une attaque contre un ennemi, celui-ci confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Rage du serpent volant — Barbare Attaque 9

Enroulé, crachant et jaillissant, vous réagissez à la charge ennemie avec une vivacité brutale.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Réaction immédiate **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi vous charge, vous ou un allié
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 6 cases
Cible : l'ennemi déclencheur
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du serpent volant. Jusqu'à la fin de la rage, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action de mouvement. De plus, après avoir effectué une attaque de charge à votre tour de jeu, vous pouvez effectuer des actions supplémentaires au cours de ce tour de jeu.

Rage du tyran des batailles — Barbare Attaque 9

Votre frappe éveille en vous une rage qui incite vos alliés à se déplacer en toute impunité sur le champ de bataille chaque fois que vous réussissez une attaque.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du tyran des batailles. Jusqu'à la fin de la rage, lorsque vous réussissez une attaque contre un ennemi avec un pouvoir primal, un allié situé dans un rayon de 2 cases de cet ennemi peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

Évocations quotidiennes de niveau 9

Élan enragé — Barbare Utilitaire 10

Votre coup mal ajusté attise votre colère, renforçant vos attaques pendant un bref moment.

Rencontre ✦ primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes enragé et ratez une attaque
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et de dégâts de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Hurlement du loup alpha — Barbare Utilitaire 10

Vous grognez des ordres pratiquement incompréhensibles à vos alliés et ils se hâtent d'obéir.

Rencontre ✦ primale
Action de mouvement **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion, ou chaque allié pris dans l'explosion si vous avez réduit un ennemi à 0 point de vie au cours de ce tour de jeu
Effet : vous faites glisser chaque cible de 2 cases. Puis vous vous décalez de 3 cases.

Instinct barbare — Barbare Utilitaire 10

Submergeant toute pensée consciente, vous taillez dans la brume qui menace d'enserrer votre esprit.

Quotidien ✦ primale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes soumis à un effet hébétant ou étourdissant
Effet : si l'effet doit vous hébéter, vous n'êtes pas hébété. Si l'effet doit étourdir, vous êtes hébété à la place.

Offrande barbare — Barbare Utilitaire 10

Vous dévastez votre adversaire et les esprits du triomphe vous renforcent, permettant de résister à un handicap.

Rencontre ✦ primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous mettez un ennemi en péril ou vous le réduisez à 0 point de vie
Effet : vous effectuez un jet de sauvegarde contre un effet qu'un jet de sauvegarde peut annuler avec un bonus égal à votre modificateur de Charisme (minimum +1).

Scarification totémique — Barbare Utilitaire 10

Alors que vous abandonnez toute prudence au profit de la détermination, des symboles totémiques se creusent dans votre peau et luisent.

Quotidien ✦ persistant, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que le pouvoir dure, vous subissez un malus de -2 à toutes les défenses mais vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

Évocations de rencontre de niveau 13

Coup ancestral du clan — Barbare Attaque 13

Vos tatouages, vos cicatrices et vos marques brûlent d'énergie primale, guidant et renforçant un coup meurtrier.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, vous pouvez subir 3d6 dégâts, auquel cas vous bénéficiez d'un bonus de +1 au jet d'attaque et vous ne dépensez pas ce pouvoir si vous ratez.
Ardeur sanguinaire : si vous subissez les dégâts, vous bénéficiez également d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.

Coup de frénésie sanguinaire — Barbare Attaque 13

Votre coup puissant verse le sang et sape la résolution de l'ennemi à la perspective de dégâts encore plus importants.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Triomphe du champion : la vulnérabilité est égale à 3 + votre modificateur de Charisme.

Cri du briseur de fer — Barbare Attaque 13

Vous assenez un coup impressionnant, puis lancez un cri de bataille si féroce qu'il affaiblit les défenses de vos adversaires.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge subit un malus à toutes les défenses égal à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Colère du fils du tonnerre : le malus à toutes les défenses est égal à 1 + votre modificateur de Constitution.

Rocher qui roule — Barbare Attaque 13

Vous déboulez sur vos ennemis et les bousculez pour atteindre l'adversaire que vous avez sélectionné.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible principale : une créature
Effet : la cible principale se retrouve à terre. Puis vous vous décalez de 3 cases et pouvez vous déplacer à travers les espaces des ennemis à terre au cours de ce décalage. Effectuez une attaque secondaire.
Faucheur tournoyant : vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Dextérité.
Cible secondaire : un ennemi autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + 1[A] (arme secondaire) + modificateur de Force dégâts.

Sourire de la chance — Barbare Attaque 13

Vous choisissez un angle d'attaque bizarre, pariant que votre ennemi réagira incorrectement et se placera devant la force du coup.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Vous pouvez relancer l'attaque. Si le nouveau résultat touche, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires. Si le nouveau résultat rate, l'attaque inflige 1[A] dégâts de moins.

Évocations quotidiennes de niveau 15

Rage de la peau de gel — Barbare Attaque 15

Lorsque vous frappez, votre arme devient glaciale. Ensuite, la glace se propage et vous recouvre, vous protégeant du mal.

Quotidien ✦ arme, froid, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de la peau de gel. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution.

Rage de la troupe de guerre ancestrale — Barbare Attaque 15

Vous découpez votre ennemi et les esprits d'ancêtres guerriers s'éveillent pour vous aider.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de la troupe de guerre ancestrale. Jusqu'à la fin de la rage, tout ennemi contre lequel vous effectuez une attaque primale de corps à corps vous confère un avantage de combat. De plus, chaque fois que vous obtenez un résultat égal à 1 sur un dé de dégâts d'une attaque primale, le résultat devient la valeur maximale du dé.

Rage déferlante — Barbare Attaque 15

Vous balayez l'air devant vous de votre arme et des vagues de fureur s'en déversent. Puis vous maîtrisez vos adversaires et les déplacez sur le champ de bataille à votre guise.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous glissez la cible de 4 cases.
Échec : demi-dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.
Effet : vous entrez dans la rage déferlante. Jusqu'à la fin de la rage, une fois par round, lorsque vous réussissez une attaque contre un ennemi adjacent avec un pouvoir primal, vous faites glisser chaque ennemi adjacent à vous de 1 case.

Rage du belliciste — Barbare Attaque 15

Votre coup résonne et vous débordez de colère. Vous incitez vos alliés à frapper juste.

Quotidien ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du belliciste. Jusqu'à la fin de la rage, tout allié qui vous a en ligne de mire bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts de corps à corps égal à votre modificateur de Charisme.

Rage du serpegriffe — Barbare Attaque 15

Vous martelez un adversaire jusqu'à ce qu'il tombe au sol et canalisez l'esprit d'un drake serpegriffe. Alors même que vous maniez votre arme, vous distribuez coups de pied et coups de poing pour maintenir vos adversaires éloignés.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la cible se retrouve à terre. Vous entrez dans la rage du drake serpegriffe. Jusqu'à la fin de la rage et une fois par round, vous pouvez pousser un ennemi adjacent à vous de 2 cases au prix d'une action mineure.

Évocations utilitaires de niveau 16

Force de la douleur persistante — Barbare Utilitaire 16

La blessure vous brûle, mais cette douleur ne fait qu'ajouter à la capacité destructrice de vos coups.

Rencontre ✦ primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous subissez des dégâts continus
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts égal aux dégâts continus (si vous subissez plusieurs types de dégâts continus, le bonus est égal au plus élevé).

Ivresse du combat — Barbare Utilitaire 16

Votre ivresse sanguinaire vous ramène des portes de la mort.

Quotidien ✦ guérison, primale
Aucune **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes mourant au début de votre tour de jeu
Effet : vous dépensez une récupération, et vous pouvez vous relever au prix d'une action libre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et un bonus de +4 aux jets de dégâts.

Odeur du sang — Barbare Utilitaire 16

Alors que la vie vous échappe à flots rouges, l'odeur de votre sang réveille un pouvoir primal, renforçant vos coups et vous aidant à récupérer.

Rencontre ✦ primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous met en péril
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus égal à votre modificateur de Constitution aux jets de dégâts et à votre valeur de récupération.

Progression bondissante — Barbare Utilitaire 16

Vous dépassez vos adversaires en bondissant.

Rencontre ✦ primale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous décalez de 5 cases avec possibilité de traverser les espaces occupés par les ennemis.

Sournoiserie — Barbare Utilitaire 16

Vous profitez de ce que l'attention d'un adversaire soit tournée vers votre camarade pour vous positionner et préparer votre coup.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu, vous jouissez d'un avantage de combat contre tout ennemi qui est marqué par un de vos alliés.

Évocations de rencontre de niveau 17

Coup effrayant — Barbare Attaque 17

Votre coup violent et votre regard empli de folie réduisent la résolution des ennemis qui vous entourent comme peau de chagrin.

Rencontre ✦ arme, primale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque ennemi adjacent à vous subit un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Triomphe du champion : le malus aux jets d'attaque est égal à 1 + votre modificateur de Charisme.

Escarmouche tournoyante — Barbare Attaque 17

Utilisant l'élan de votre coup, vous vous taillez un chemin à travers le champ de bataille, évitant les attaques et menaçant vos adversaires.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vous vous décalez de 3 cases puis infligez 2[A] dégâts (arme secondaire) à chaque ennemi adjacent à vous.
Faucheur tournoyant : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Dextérité.

Frénésie des gouttes de sang — Barbare Attaque 17

Vous tournoyez sur vous-même, baignant vos ennemis dans leur propre sang.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Proximité** explosion 1
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Faucheur tournoyant : l'attaque peut cibler les Réflexes à la place de la CA.
Réussite : 2[A] + 1[A] (arme secondaire) + modificateur de Force dégâts.

Lignes de rage — Barbare Attaque 17

Bandant vos muscles à vous faire insupportablement mal, vous canalisez la douleur en un coup dévastateur.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, vous pouvez subir 2d8 dégâts, auquel cas l'attaque inflige 2d8 dégâts supplémentaires.
Ardeur sanguinaire : vous pouvez subir 1d8 dégâts à la place de 2d8.
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.

Rugissement à fendre pierre — Barbare Attaque 17

Votre coup puise sa force dans celle de la terre et est suivi d'un tonitruant cri de bataille qui ébranle vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, primale, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge subit 2d6 dégâts de tonnerre et confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Colère du fils du tonnerre : ajoutez votre modificateur de Constitution aux dégâts de tonnerre.

Évocations quotidiennes de niveau 19

Rage du frère sanglier — Barbare Attaque 19

Vous jetant sur un ennemi, vous exécutez une attaque à laquelle on ne peut se soustraire. L'esprit du frère sanglier vous inspire, ajoutant de la puissance à vos charges.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du frère sanglier. Jusqu'à la fin de la rage, chaque fois que vous réussissez une charge contre un ennemi, vous le poussez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Un grand ancêtre

Les ombres de puissants barbares s'attardent fréquemment dans le monde sous forme d'esprits d'ancêtres. Parfois, la mort apporte une mise en perspective qu'il peut être difficile d'apprécier dans la vie. Dans d'autres cas, les barbares qui ont eu la vie dure et qui sont mort jeunes se sentent obligés d'en savoir plus sur l'histoire du peuple qu'ils ont à peine eu le temps de découvrir de leur vivant. Dans d'autres cas encore, des barbares qui meurent plus tôt que prévu laissent d'importantes tâches inachevées. L'esprit d'un puissant ancêtre barbare pourrait attendre son heure pendant des générations, guettant l'avènement d'un nouveau héros barbare capable d'accomplir la quête qu'il n'a pu compléter de son vivant. Séparé de toute tribu ou de tout village, privé de contact avec le pouvoir nourrisseur des esprits primaux, un tel ancêtre pourrait être devenu un fantôme triste ou vengeur. Cependant, à la façon des esprits, il fonctionne plus ou moins comme un conseiller patient qui attend le jour où ses devoirs inachevés auront été remplis.

Rage de l'arbre pierre — Barbare Attaque 19

Votre coup irrésistible invoque l'esprit du grand arbre pierre, vous enracinant et vous permettant d'attaquer les ennemis qui s'approchent.

Quotidien ✦ **arme, primale, rage**
Réaction **immédiate** **Corps à corps** arme
Déclencheur : un ennemi entre dans une case adjacente
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de l'arbre pierre. Jusqu'à la fin de la rage, chaque fois qu'un ennemi entre dans une case adjacente, vous pouvez effectuer une attaque d'opportunité contre cet ennemi. De plus, si vous êtes glissé, poussé ou tiré, vous pouvez réduire la distance du déplacement forcé de 2 cases.



Rage de la troupe de guerre primale — Barbare Attaque 19

Les esprits d'une ancienne troupe de guerre décrivent une spirale autour de vous, détournant l'attention de vos adversaires.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de la troupe de guerre primale. Jusqu'à la fin de la rage, chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases de vous confère un avantage de combat.

Rage du vent du désert — Barbare Attaque 19

Un vent du désert se lève à la suite de votre coup, aveuglant votre adversaire. Le sirocco se déploie ensuite et s'installe, accablant même les ennemis distants.

Quotidien ✦ arme, feu, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du vent du désert. Jusqu'à la fin de la rage, au début de chacun de vos tours de jeu, vous infligez 5 + votre modificateur de Force dégâts de feu à chaque ennemi situé dans un rayon de 5 cases.

Rage du prédateur vorace — Barbare Attaque 19

Votre geste est puissant, et les esprits prédateurs surgissent, renforçant vos coups chaque fois que vous laissez un corps gisant dans votre sillage.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est déjà en péril, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du prédateur vorace. Jusqu'à la fin de la rage, lorsque vous réduisez un ennemi à 0 point de vie avec une attaque, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à votre prochain jet d'attaque avec une arme, et cette attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires si elle réussit.

Évocations utilitaires de niveau 22

Courage dynamisant — Barbare Utilitaire 22

Vos alliés sont encouragés par votre caractère implacable et se positionnent pour vous soutenir.

Rencontre ✦ primale
Action libre **Proximité** explosion 3
Déclencheur : vous réussissez ou ratez une attaque de charge contre un ennemi
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : au prix d'une action libre, chaque cible peut se décaler de 3 cases en se rapprochant de l'ennemi.

WILLIAM O'CONNOR



Lucidité inattendue — Barbare Utilitaire 22

Un coup époustouflant vous crée de nouvelles ouvertures.

Quotidien ✦ primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque de barbare et n'avez pas encore utilisé Carnage ce round-ci
Effet : plutôt que d'effectuer une attaque de base de corps à corps suite à un Carnage, vous pouvez entreprendre une action simple supplémentaire à votre tour de jeu suivant.

Poursuite du traqueur de sang — Barbare Utilitaire 22

Les adversaires au seuil de la mort vous attirent et leurs blessures vous fortifient.

Rencontre ✦ primale
Action de mouvement **Personnelle**
Condition : aucun ennemi n'est adjacent à vous.
Effet : vous vous décalez de votre VD. Vous gagnez 1d8 + votre modificateur de Constitution points de vie temporaires, plus 1d8 points de vie temporaires pour chaque ennemi en péril qui vous est adjacent à la fin du décalage.

Réplique brutale — Barbare Utilitaire 22

Vous absorbez un coup puissant et transformer brièvement votre douleur en pouvoir.

Rencontre ✦ primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi réussit un coup critique contre vous
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +4 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Résurgence rageuse — Barbare Utilitaire 22

Les esprits se réjouissent du coup manqué de votre ennemi et leur exultation vous revigore.

Quotidien ✦ guérison, primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : l'attaque d'un ennemi vous rate
Effet : vous dépensez une récupération et récupérez un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Constitution.

Évocations de rencontre de niveau 23

Bête enragée — Barbare Attaque 23

Vous traquez imprudemment un ennemi éloigné et les attaques que vous subissez en route ne font que vous motiver.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : vous conférez un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Puis vous vous déplacez de votre VD et effectuez l'attaque suivante. Si un ennemi effectue une attaque d'opportunité contre vous à l'occasion de ce déplacement, votre attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.

JASON A. ENGLE

Déluge du berserker — Barbare Attaque 23

Vous frappez profondément, puis étendez vos armes en lançant un tourbillon de rage, attaquant les adversaires qui s'aventurent trop près.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous infligez 1[A] dégâts (arme secondaire) à tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à vous.
Faucheur tournoyant : ajoutez votre modificateur de Dextérité aux dégâts de l'arme secondaire.

Feuilles sous le vent — Barbare Attaque 23

Le cri de bataille qui suit votre frappe disperse vos adversaires.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Vous faites glisser chaque ennemi pris dans la décharge de 3 cases.
Colère du fils du tonnerre : vous glissez chaque ennemi d'un nombre de cases égal à 2 + votre modificateur de Constitution.

Il est à moi ! — Barbare Attaque 23

Tirant profit d'un ennemi concentré sur un de vos alliés, vous lui assenez un coup terrible qui mobilise son attention.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre tout ennemi marqué par un de vos alliés. Puis vous effectuez l'attaque suivante.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et vous marquez l'ennemi jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Ardeur sanguinaire : jusqu'à la fin de la marque, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts contre la cible égal à votre modificateur de Constitution.

Se frayer un chemin — Barbare Attaque 23

Vous repoussez les ennemis les plus proches, puis vous vous élancez à travers le champ de bataille pour attaquer un adversaire précis.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible principale : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque principale : Force contre Vigueur
Réussite : vous poussez la cible principale de 2 cases et elle se retrouve à terre.
Effet : vous vous déplacez de votre VD, puis vous effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que les cibles principales
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.

Évocations quotidiennes de niveau 25

Rage de l'ancêtre griffu — Barbare Attaque 25

Vous assenez un coup terrible, puis vous rapprochez l'ennemi de vous. L'ombre de la présence du Grand Ours gronde en vous, rugissant jusqu'à entrer en pleine frénésie lorsque vous enserrez un adversaire.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de l'ancêtre griffu. Jusqu'à la fin de la rage, une fois par round, vous pouvez tenter une étreinte au prix d'une action mineure. Vous ajoutez le bonus d'altération de votre arme à cette tentative d'étreinte. De plus, si un ennemi débute son tour de jeu étreint par vous, il subit 10 + votre modificateur de Force dégâts.

Rage de l'œil du rapace — Barbare Attaque 25

Doté de la vision d'un oiseau de proie, vous frappez avec une précision mortelle.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Vous effectuez deux jets d'attaque et conservez le résultat de votre choix.
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de l'œil du rapace. Jusqu'à la fin de la rage, vous pouvez relancer un et un seul dé de dégâts à chaque fois que vous déterminez les dégâts.

Rage de la bête déchaînée — Barbare Attaque 25

Votre coup met les défenses de votre adversaire en pièces et libère votre bête intérieure, accélérant vos réflexes et torturant tout adversaire qui s'approche.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus à la CA égal à votre modificateur de Constitution (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit un malus à la CA égal à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous entrez dans la rage de la bête déchaînée. Jusqu'à la fin de la rage, lorsqu'un ennemi pénètre dans une case adjacente, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre lui au prix d'une action d'opportunité.

Rage du cercle de sang — Barbare Attaque 25

Vous pivotez, taillant dans vos ennemis. L'image du cercle de sang employé dans vos rites d'initiation s'empare de votre esprit et donne de la puissance à vos attaques suivantes.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du cercle de sang. Jusqu'à la fin de la rage, lorsque vous utilisez des pouvoirs d'attaque de barbare à volonté ou *frappe enragée*, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir aux jets d'attaque égal au nombre de créatures que vous avez ciblées avec ce pouvoir.

Évocations de rencontre de niveau 27

Assaut incapacitant — Barbare Attaque 27

Votre frappe démoralise votre ennemi, le rendant plus vulnérable aux coups qui s'ensuivent.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible acquiert vulnérabilité 5 à tous les dégâts jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Triomphe du champion : la vulnérabilité est égale à 3 + votre modificateur de Charisme.
Spécial : lorsque vous chargez, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Né sous le signe de la bête

Certains barbares ne conservent que peu de souvenirs du temps passé en rage, ou même des grandes lignes de la bataille. Une fois le combat engagé, c'est littéralement comme s'ils devenaient quelqu'un ou quelque chose d'autre. Dans le chaos qui suit un affrontement, ils ne se rappellent que des pensées décousues, des images floues et des sentiments de triomphe et de puissance.

Certaines cultures déclarent ces guerriers « nés sous le signe de la bête ». Ces barbares ne reçoivent guère d'entraînement rigoureux ; la bête qui est tapie en eux, ou la Bête Primordiale elle-même, guide leur main au combat. De nombreuses histoires courent à propos d'un guerrier né sous le signe de la bête qui aurait empoigné une hache de lancer alors qu'il était encore enfant et sauvé sa famille en découpant une douzaine de maraudeurs ennemis.

Vu leur manque relatif d'entraînement rigoureux, ceux qui sont nés sous le signe de la bête préfèrent les armes simples comme les gourdins et les masses. Au combat, de tels guerriers hurlent et crient comme des animaux sauvages, leurs muscles pulsant de magie primale pure.

Cette bénédiction a un prix. Si un barbare né sous le signe de la bête ne parvient pas à entrer en relation avec des créatures plus sages ou moins sauvages, ou des esprits ancestraux, il risque d'être complètement submergé par la bête et d'être réduit à l'état de berserker errant, un animal dangereux dont la soif de combat ne peut conduire qu'à la mort. La Bête Primordiale est trop primitive pour considérer cette éventuelle issue comme un problème.

Coup des ancêtres sauvages — Barbare Attaque 27

Vous ressentez la douleur de votre propre furie, ce qui rend votre coup encore plus dangereux pour votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous pouvez subir 5d6 dégâts pour bénéficier d'un bonus de +2 au jet d'attaque, auquel cas vous ne dépensez pas ce pouvoir si vous ratez.
Ardeur sanguinaire : vous pouvez subir 3d6 dégâts à la place de 5d6.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Décalage frénétique — Barbare Attaque 27

Vous percutez votre ennemi de votre arme, puis vous vous retournez sur d'autres adversaires pour leur faire ressentir leur part de douleur.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Vous vous décalez de 3 cases, puis infligez 2[A] dégâts (arme secondaire) à chaque ennemi adjacent à vous.
Faucheur tournoyant : ajoutez votre modificateur de Dextérité aux dégâts de l'arme secondaire.

Frappe menaçante — Barbare Attaque 27

Votre attaque féroce calme votre adversaire et le prépare pour des punitions supplémentaires.

Rencontre ✦ arme, primale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Hurlement terrifiant — Barbare Attaque 27

Vous engagez l'ennemi et votre cri de bataille tonitruant s'abat sur vos adversaires, les ébranlant tant et si bien qu'ils ne peuvent plus bouger.

Rencontre ✦ arme, primale, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge est immobilisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Colère du fils du tonnerre : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez contre les ennemis immobilisés d'un bonus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Constitution.



Évocations quotidiennes de niveau 29

Rage de l'orage — Barbare Attaque 29

Vous percutez votre adversaire d'un coup foudroyant, allumant une rage qui fait tonner l'orage au-dessus de vos ennemis.

Quotidien ✦ arme, électricité, primale, rage, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 15 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts d'électricité continus (sauvegarde annule).
Effet : vous entrez dans la rage de l'orage. Jusqu'à la fin de la rage, une fois par round au moment où vous réussissez un jet d'attaque contre un ennemi, vous pouvez effectuer un second jet d'attaque contre cet ennemi. Si le second réussit, l'attaque inflige 2[A] dégâts de tonnerre supplémentaires.

Rage de représailles — Barbare Attaque 29

Des vagues de force irradient de votre impact, blessant les ennemis avoisinants. Votre rage jaillit et châtie immédiatement les ennemis qui vous blessent.

Quotidien ✦ arme, force, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque ennemi, autre que la cible, situé dans un rayon de 5 cases de vous subit 2[A] dégâts de force.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de représailles. Jusqu'à la fin de la rage, chaque fois qu'une attaque vous inflige 20 dégâts ou plus à elle seule, vous pouvez infliger 10 dégâts à chaque ennemi dans un rayon de 5 cases de vous au prix d'une action libre.

Rage des grands anciens — Barbare Attaque 29

Vous infligez un coup dévastateur et les esprits de vos lointains ancêtres amplifient vos autres attaques.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 6[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage des grands anciens. Jusqu'à la fin de la rage, chaque fois que vous obtenez un résultat de 1 ou 2 sur un dé de dégâts lors d'une attaque primale, le résultat change pour être égal à la valeur maximale du dé.

Rage du rhinocéros qui charge — Barbare Attaque 29

Vous canalisez votre attaque pour éveiller la rage du rhinocéros qui charge. Lorsque vous touchez un adversaire, vous l'envoyez valdinguer.

Quotidien ✦ arme, primale, rage, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous déplacez de votre VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution. Puis la cible ainsi que chaque créature adjacente à elle se retrouvent à terre.
Échec : demi-dégâts, et vous poussez la cible de 1 case.
Effet : vous entrez dans la rage du rhinocéros qui charge. Jusqu'à la fin de la rage, chaque fois que vous réussissez une attaque de base contre un ennemi, cette attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires de tonnerre, et vous poussez cet ennemi de 1 case.

STEVE ARGYLE

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

ARME ANCESTRALE

« Qu'y a-t-il de mieux dans la vie ? Terminer chaque bataille honorablement et victorieusement. »

Prérequis : barbare, aptitude de classe carnage

Les anciens racontent aux jeunes des histoires sur l'époque où des ancêtres révérés parcouraient le pays. Si l'on en croit ces histoires, ces ancêtres étaient une race à part, plus forte, plus sage et plus en phase avec les vertus de la voie des esprits que les gens d'aujourd'hui. Les esprits des ancêtres se gardent bien de décourager de tels contes. Il est bon qu'on se souvienne d'eux en bien et avec respect, afin que les jeunes écoutent les leçons anciennes, avant de grandir et de finir par s'apercevoir que tous ont été à peu près identiques à toute époque.

Vous, par contre, êtes réellement exceptionnel. Vous êtes un vrai membre de cette race à part. Vous êtes un puissant tueur, un champion qui peut maintenir une communauté en vie à travers les pires épreuves. Vous pouvez inspirer votre peuple à engager des combats qu'il ne pourrait normalement pas remporter, et votre bravoure pourrait faire de vous un héros pour l'éternité.

Des esprits ancestraux vous ont désigné comme leur guerrier élu et restent donc près de vous. S'ils peuvent contribuer à votre survie, tout le monde y gagne. Si vous tombez, ils seront là pour vous accueillir dans leur troupe de guerre ancestrale.

APTITUDES D'ARME ANCESTRALE

Esprit fort (niveau 11) : vous ajoutez votre modificateur de Charisme à votre valeur de récupération.

Toucher de l'esprit des batailles (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque qui réussit contre au moins une de ses cibles, vous pouvez dépenser une récupération.

Carnage meurtrier (niveau 16) : plutôt que d'effectuer une attaque de base de corps à corps dans le cadre d'un Carnage, vous pouvez utiliser un pouvoir d'attaque à volonté de corps à corps.

ÉVOCATIONS D'ARME ANCESTRALE

Furie des gouttes de sang Arme ancestrale Attaque 11

Vous partez dans une explosion de violence, agressant vos ennemis et focalisant le courroux de vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Jusqu'à la fin de la marque, la cible et vous vous infligez mutuellement 1[A] dégâts supplémentaires.

Présence de l'ancêtre Arme ancestrale Utilitaire 12

Faisant appel à l'esprit d'un ancêtre révéré, vous vous concentrez sur la destruction d'un adversaire sélectionné.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un ennemi pris dans l'explosion
Effet : vous marquez la cible jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois que la cible effectue une attaque avant que cette marque disparaisse, vous bénéficiez contre elle d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Charisme. Le bonus de pouvoir dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Rage de l'arme ancestrale Arme ancestrale Attaque 20

Vous frappez fort et l'incroyable pouvoir des ancêtres passe par vous. Afin de protéger vos alliés, vous volez alors la colère de vos ennemis et la faites vôtre.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous entrez dans la rage de l'arme ancestrale. Jusqu'à la fin de la rage, vous marquez chaque ennemi que vous attaquez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, vous infligez 1[A] dégâts supplémentaires contre les ennemis marqués par vous.



EVA WIDERMANN



Berserker pierrefeu

« La rage de la terre réside dans les profondeurs sous nos pieds. Lorsqu'on la réveille, elle se contorsionne et se soulève, ne laissant nulle part où courir se cacher. »

Prérequis : barbare

Bien des barbares se battent avec la hargne d'un animal sauvage. D'autres tirent leur force de la violence des tempêtes ou du caractère destructeur du feu. Vous préférez une source plus stable : la puissance de la terre et de la pierre. Bien que la terre résiste à tout avec calme, des cités entières sont détruites lorsque sa colère est déclenchée. Vous avez étudié sa puissance et avez appris à l'incorporer dans vos évocations barbares. Vous combinez la fureur rageuse du magma et la patience de la pierre.

Les berserkers pierrefeu sont courants chez les nains et les goliaths. Ils escaladent les plus hauts pics du monde pour communier avec les esprits des montagnes. Ici et là, de petits monastères se dressent au sommet de montagnes où les berserkers pierrefeu se rassemblent. Au premier abord, les moines guerriers de ces endroits ont l'air de simples ascètes. Malheur à l'importun qui ose déranger leurs méditations.

Aptitudes de berserker pierrefeu

Calme devant la flamme (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, chaque cible que vous touchez subit des dégâts supplémentaires de feu égaux à votre modificateur de Constitution et se retrouve à terre.

Résilience de la pierre (niveau 11) : lorsqu'un ennemi réussit un coup critique contre vous, vous pouvez lancer un d20. Sur un résultat supérieur ou égal à 10, cette attaque devient une réussite normale.

Courroux du feu (niveau 16) : quand vous êtes en péril, vous bénéficiez de résistance feu 10 et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts.

Évocations de berserker pierrefeu

Marée pyroclastique Berserker pierrefeu Attaque 11

Vous maniez puissamment votre arme, canalisant un feu primal qui se déverse sur vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, feu, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque ennemi situé dans un rayon de 2 cases de vous subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Force.

Sérénité de la pierre Berserker pierrefeu Utilitaire 12

Votre peau devient aussi dure que la pierre, vous permettant d'ignorer les attaques, aussi puissantes soient-elles.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous ne devez pas être en rage.
Effet : vous bénéficiez de résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à ce que vous utilisiez un pouvoir de rage ou jusqu'à la fin de la rencontre.

Rage volcanique Berserker pierrefeu Attaque 20

Lorsque vous frappez, votre arme est entourée de flammes. Votre colère déborde, irradiant à travers votre peau cuivrée et brûlant les adversaires les plus proches.

Quotidien ✦ arme, feu, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts de feu.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du volcan. Jusqu'à la fin de la rage, comme première action à chacun de vos tours de jeu, vous pouvez infliger 5 + votre modificateur de Constitution dégâts de feu à chaque ennemi dans un rayon de 3 cases au prix d'une action libre. De plus, si un ennemi adjacent réussit une attaque contre vous, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre celui-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

WARREN MAHY

Collecteur funeste

« Fuyez-moi, imbéciles ! Mon cri de bataille précède l'écho des pas de la mort elle-même. »

Prérequis : barbare, aptitude de classe Colère du fils du tonnerre

Très jeune déjà, vous avez étudié le cycle des saisons et l'implacable progression du temps. Au bout du compte, toutes les choses meurent. Vous avez reconnu cette vérité et, en acceptant la certitude de la mort, vous avez découvert que vous n'éprouviez aucune peur à sa perspective. La mort est aussi banale que la pluie sur votre visage ou le vent dans vos cheveux. Pourquoi s'en détourner comme un lapin terrifié ?

En tant que barbare, la mort est votre compagnon fidèle sur le champ de bataille. L'acceptation profonde de votre mortalité combinée à votre maîtrise de la magie primale vous transforme en héraut de la mort. Vous canalisez le passage éphémère de la vie et le caractère inéluctable de la tombe dans vos formidables cris de guerre. Votre simple présence sur le champ de bataille suffit à repousser les plus superstitieux de vos ennemis. Pour les autres, ils tombent comme le blé sous la faux du moissonneur.



WARREN MAHY

Aptitudes de collecteur funeste

Main droite de la mort (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire alors que vous avez réduit un ennemi à 0 point de vie au cours du même tour de jeu, vous bénéficiez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.

Cri de mort (niveau 11) : chaque cible que vous poussez avec votre *cri de guerre* subit des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur de Constitution.

Mort inéluctable (niveau 16) : vous effectuez vos jets de sauvegarde contre la mort au début de votre tour de jeu, plutôt qu'à la fin. Chaque fois que vous ratez un jet de sauvegarde contre la mort, chaque ennemi dans un rayon de 3 cases subit 5 dégâts nécrotiques.

Évocations de collecteur funeste

Clameur de mort — Collecteur funeste Attaque 11

Vous frappez et laissez échapper un hurlement macabre qui draine l'énergie des ennemis devant vous.

Rencontre ✦ arme, nécrotique, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts nécrotiques. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge est affaibli jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Terrain de massacre — Collecteur funeste Utilitaire 12

Après avoir fait passer un adversaire de vie à trépas, vous émettez un cri qui imprègne une zone du pouvoir de la mort primale.

Quotidien ✦ périmètre, primale
Action libre **Proximité** décharge 5
Déclencheur : votre attaque réduit un ennemi à 0 point de vie
Effet : la décharge crée un périmètre de mort qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +4 aux jets de dégâts contre tout ennemi situé à l'intérieur du périmètre.

Rage du faucheur — Collecteur funeste Attaque 20

Vous frappez avec une détermination meurtrière et poussez un rugissement tonitruant qui sème le désespoir parmi vos ennemis. Dès lors, vous incarnez la mort implacable.

Quotidien ✦ arme, nécrotique, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts nécrotiques.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge est immobilisé (sauvegarde annule). Vous entrez dans la rage du faucheur. Jusqu'à la fin de la rage, chaque fois qu'un ennemi termine son tour de jeu situé dans un rayon de 3 cases de vous, vous pouvez vous décaler de 3 cases jusqu'à une case adjacente à cet ennemi au prix d'une action libre.

Furie de l'hiver

« Le monde se réveillera au printemps. Pas toi. »

Prérequis : barbare

L'hiver et la mort font partie du cycle naturel, un nettoyage de l'ancien pour faire place à une vie nouvelle. Vous êtes un tueur, un agent de l'hiver. Vous tranchez dans le vif de vos ennemis pour qu'une nouvelle vie puisse croître.

L'hiver est l'outil de la nature, un test qui élimine les faibles. Vous avez recherché l'étreinte de l'hiver. Vous avez communié avec des esprits des ténèbres au-delà des montagnes et des glaciers, là où le froid règne sans partage. Vous portez quelque chose en vous, un morceau de furie glacée provenant de l'esprit d'une terre désolée et gelée. Armé de votre courroux glacial, vous condamnez vos adversaires à finir brisés et ensevelis sous l'avalanche de votre assaut.



Aptitudes de furie de l'hiver

Glace saisissante (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, la première cible touchée par l'attaque et chaque ennemi qui lui est adjacent sont immobilisés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Faucheur au cœur de glace (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les cibles immobilisées.

Faucheur glacial (niveau 16) : vous gagnez résistance 10 au froid. Chaque fois que vous infligez des dégâts dépourvus de type, vous pouvez en faire des dégâts de froid.

Évocations de furie de l'hiver

Prise de l'hiver — Furie de l'hiver Attaque 11

Vous balancez votre arme glacée en un arc meurtrier, gelant votre adversaire sur place.

Rencontre ✦ arme, froid, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure des glaciers — Furie de l'hiver Utilitaire 12

Une couche de gel primal vous recouvre, déviant les attaques de vos adversaires jusqu'à ce qu'elle ait été détruite.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous gagnez résistance 20 à tous les dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque fois que cette résistance réduit des dégâts, la résistance diminue de 5 et disparaît lorsqu'elle atteint 0. Si vous subissez des dégâts de feu, la résistance prend fin après avoir réduit ces dégâts.

Rage de fin du monde — Furie de l'hiver Attaque 20

Votre coup enferme votre adversaire dans la glace. Puis la neige tourbillonne autour de vous et gèle vos ennemis tandis que vous donnez libre cours à votre rage sur le champ de bataille.

Quotidien ✦ arme, froid, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage de fin du monde. Jusqu'à la fin de la rage, lorsqu'un de vos pouvoirs d'attaque à volonté réussit contre un ennemi, cet ennemi est immobilisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

MITCH COTIE

Furie tranquille

« Bien que je brûle de rage, je vais chercher profondément en moi le calme de la vraie férocité. »

Prérequis : barbare, pouvoir *frappe enragée*

Par le passé, vous entriez en rage comme tout autre barbare. Puis vous avez appris la puissance secrète qui vient de la capacité à dompter votre fureur. Vous atteignez maintenant une lucidité furieuse qui se situe au-delà de la rage. Vous vivez précisément sur un fil du rasoir au potentiel meurtrier.

Cette voie vers un plan supérieur de la rage vous a peut-être été révélée par une catastrophe particulière, un instant lors duquel vous aviez épuisé tout ce que vous aviez à force de sauvagerie et ne pouviez vous opposer à un nouveau danger encore plus important. Ou peut-être avez-vous ressenti l'appel d'une plus profonde compréhension de la rage, insaisissable des autres barbares.

Vous avez l'esprit et la compréhension d'un ancien. Vous êtes capable de regarder au-delà des prochains instants sanglants pour appréhender ce qui est le mieux pour l'avenir. Les esprits primaux auxquels vous faites appel sont sages et forts. Ils partagent avec vous une perspective étendue, le savoir qu'une furie contrôlée peut être plus forte qu'une rage sans limites.

Aptitudes de furie tranquille

Force en action (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Force.

Sauvagerie assurée (niveau 11) : vous n'avez pas besoin d'être entré en rage pour utiliser *frappe enragée*. Si vous ratez votre attaque, votre *frappe enragée* n'inflige aucun dégât, vous ne dépensez pas de pouvoir de rage, et vous ne dépensez pas d'utilisation de *frappe enragée*.

Rythme implacable (niveau 16) : vous pouvez utiliser *frappe enragée* trois fois par jour, et elle inflige 1[A] dégâts supplémentaires.

Évocations de furie tranquille

Tranquillité furieuse Furie tranquille Attaque 11

D'un coup appuyé, vous vous installez dans votre fureur, ce qui vous permet de puiser dans des réserves d'endurance.

Rencontre ✦ arme, guérison, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez dépenser une récupération.

Carnage délibéré Furie tranquille Utilitaire 12

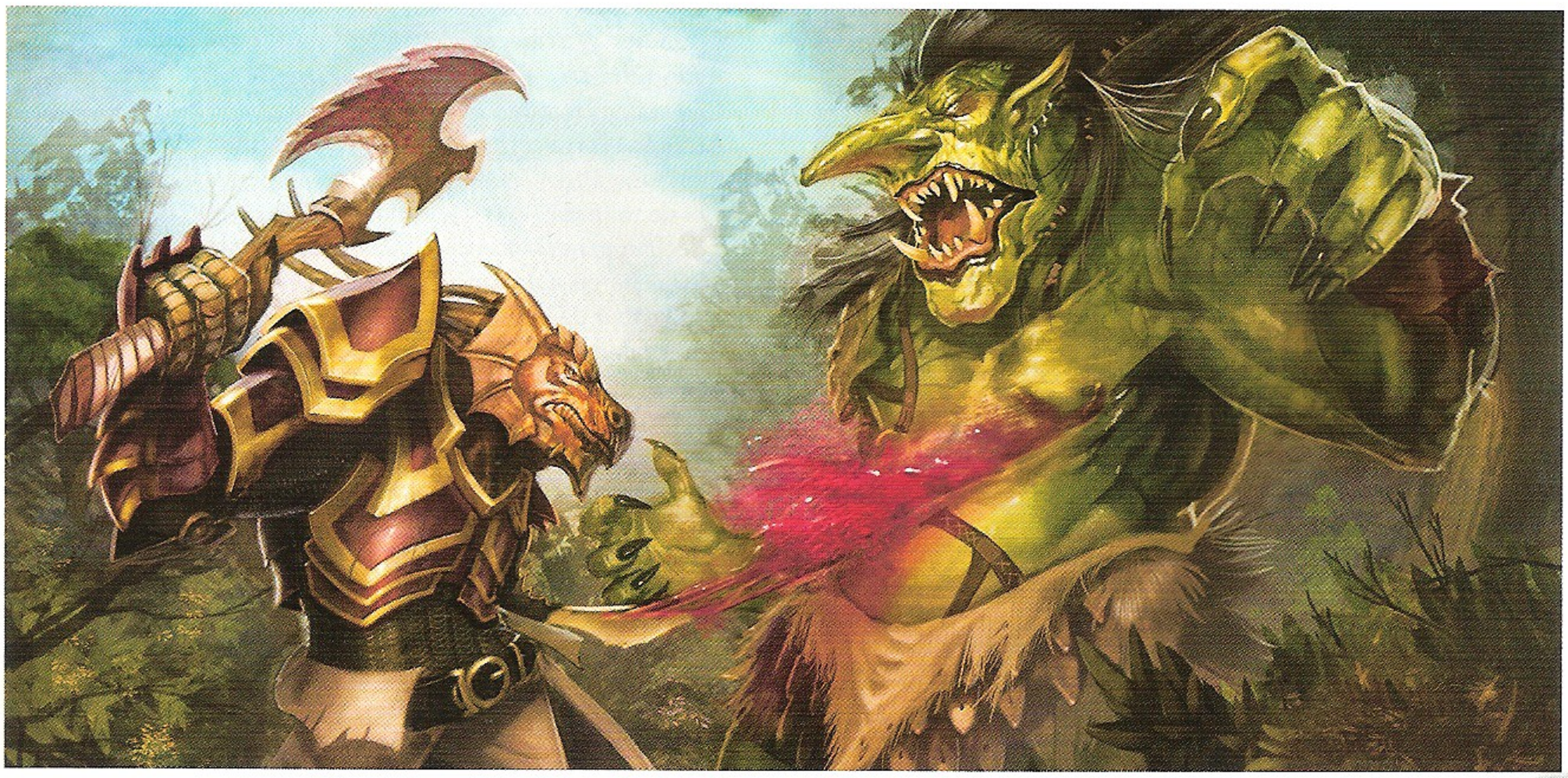
Le coup dévastateur que vous venez d'assener vous a offert l'occasion de frapper de nouveau et d'utiliser votre rage pour vous revigorer.

Rencontre ✦ primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous réussissez un coup critique avec un pouvoir d'attaque de barbare et vous n'avez pas utilisé Carnage ce round-ci
Effet : plutôt que d'effectuer une attaque de base de corps à corps dans le cadre de Carnage, vous pouvez utiliser *tranquillité furieuse*, même si vous l'avez déjà utilisé au cours de cette rencontre.

Rage meurtrière de l'ancêtre Furie tranquille Attaque 20

Un ancêtre vous enveloppe de pouvoir, renforçant vos attaques et vous prêtant vitalité.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage meurtrière de l'ancêtre. Jusqu'à la fin de la rage, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque de vos pouvoirs à volonté et de *frappe enragée*. De plus, lorsqu'un pouvoir d'attaque à volonté ou *frappe enragée* réussit contre un ennemi, vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Force.



RALPH BEISNER

Tonnerre montant

« Dragon, les esprits te réprimandent par le tonnerre ! »

Prérequis : barbare, aptitude de classe Colère du fils du tonnerre

Au fur et à mesure que vous avez gagnez en puissance, les esprits du tonnerre qui chevauchent vos cris de guerre ont pris eux-mêmes de la force. Lorsque votre arme atteint sa cible, les esprits se déversent de vous pour former une tempête sans pareil, écrasant les ennemis qui auraient pu encaisser vos coups physiques sans broncher ou ignorer les cris de guerre d'un barbare fils du tonnerre inférieur.

Tel un grand orage qui amasse des nuages sombres de plus en plus haut et de plus en plus noirs, vous accroissez votre force au fur et à mesure des batailles livrées et des blessures subies. Là où des guerriers plus prudents restent en arrière ou battent en retraite lorsqu'ils accumulent les blessures, vous atteignez le sommet de vos capacités lorsque vos réserves sont pratiquement épuisées.

Lorsque l'orage éclate enfin, votre voix appelle les esprits des éclairs en plus de ceux du tonnerre. Vous maîtrisez l'arsenal complet de l'orage.



Aptitudes de tonnerre montant

Le tonnerre débarque (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour utiliser un pouvoir de tonnerre, vous pouvez transformer toute décharge 3 créée par ce pouvoir en décharge 5.

Écho tonnant (niveau 11) : lorsque vous touchez un ennemi avec un pouvoir de tonnerre, vous infligez des dégâts de tonnerre supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution à la première créature que vous touchez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Déflagration électrique (niveau 16) : vos pouvoirs de tonnerre infligent des dégâts à la fois d'électricité et de tonnerre lorsqu'ils infligent des dégâts de tonnerre.

Évocations de tonnerre montant

Tonnerre achevant — Tonnerre montant Attaque 11

Vous attaquez, puis vous libérez un cri tonitruant qui souffle les ennemis blessés.

Rencontre ✦ arme, primale, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi en péril pris dans la décharge subit 5 + votre modificateur de Constitution dégâts de tonnerre.

Préparation d'orage — Tonnerre montant Utilitaire 12

Par la pure force de votre volonté, vous tournez la fatigue d'une journée de combats à votre avantage.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos attaques infligent des dégâts supplémentaires de tonnerre égaux au nombre de récupérations que vous avez dépensées depuis votre dernier repos prolongé.

Rage du dragon des tempêtes — Tonnerre montant Attaque 20

Des arcs électriques partent de votre arme alors que vous vous élancez contre ceux qui défient la tempête.

Quotidien ✦ arme, électricité, primale, rage, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité et de tonnerre. Puis vous poussez un hurlement en une décharge 3 qui inclut la cible. Chaque ennemi pris dans la décharge, autre que la cible, est hébété jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du dragon des tempêtes. Jusqu'à la fin de la rage, une fois par round lorsque vous réussissez une attaque avec un pouvoir à volonté, vous infligez 1[A] dégâts d'électricité et de tonnerre à chaque ennemi situé dans un rayon de 3 cases de vous. De plus, vous gagnez une vitesse de vol égale à votre VD, et vous devez atterrir à la fin de votre tour de jeu lorsque vous volez en utilisant cette rage.

WARREN MAHY

Tueur doublegriffes

« Tiens-toi fièrement et affronte-moi, chien ! »

Prérequis : barbare, aptitude de classe Faucheur tournoyant

Votre prouesse n'a rien de secret pour ceux qui vous contemplent. Vous tenez une arme dans la main droite et une autre dans la gauche. Vous conservez une maîtrise approximative de votre être intérieur jusqu'à ce que la bataille commence. À ce stade, vous vous jetez sur autant d'ennemis que possible. Les deux armes que vous tenez dans vos mains, extensions de vos bras tournoyants, sont les griffes meurtrières d'un grand prédateur. La meute spirituelle sur vos talons gronde de soif sanguinaire et se délecte de chaque victime.

Vous cultivez l'esprit d'un grand serval, d'un drake serpegriffe, d'un ancien héros de la tribu ou d'un autre combattant violent. L'esprit vous montre la voie, se manifestant enfin à travers vous lorsque vous avez acquis la maîtrise de la rage *du berserker doublegriffes*.



EVA WIDERMANN

Aptitudes de tueur doublegriffes

Destruction par proximité (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, vous bénéficiez d'un bonus à ses jets d'attaque égal au nombre d'ennemis adjacents à vous.

Volée rapprochée (niveau 11) : lorsque l'une de vos attaques inflige des dégâts à la fois avec votre arme principale et votre arme secondaire à la même cible, vous pouvez vous décaler d'une case dans une case adjacente à la cible au prix d'une action libre.

Prix sanglant (niveau 16) : lorsque vous maniez deux armes de corps à corps, une fois par tour, vous pouvez relancer une attaque d'opportunité ratée et utiliser le résultat de votre choix.

Évocations de tueur doublegriffes

Déchiquetage doublegriffes — Tueur doublegriffes Attaque 11

Vos deux armes mordent profondément et vos prochains coups suivent l'odeur du sang frais.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple — **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + 1[A] (arme secondaire) + modificateur de Force dégâts. Vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place d'une attaque de base de corps à corps.

Dangereuse vivacité — Tueur doublegriffes Utilitaire 12

Vous faites tournoyer vos armes au plus près d'un adversaire, jurant de vous venger.

Rencontre ✦ primale
Réaction immédiate — **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi adjacent réussit une attaque contre vous
Effet : la prochaine attaque que vous effectuez contre l'ennemi déclencheur avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige 1[A] dégâts supplémentaires (arme secondaire).

Rage du berserker doublegriffes — Tueur doublegriffes Attaque 20

Vous attaquez vos ennemis de près comme de loin. Puis votre rage se transforme en frénésie d'acier.

Quotidien ✦ arme, primale, rage
Action simple — **Proximité** explosion 2
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA (arme principale)
Réussite : 2[A] + 1[A] (arme secondaire) + modificateur de Force dégâts.
Effet : vous entrez dans la rage du berserker doublegriffes. Jusqu'à la fin de la rage, comme première action de chacun de vos tours de jeu, vous pouvez infliger 2[A] dégâts (arme secondaire) à chaque ennemi adjacent au prix d'une action libre.

CHAPITRE 2

DRUIDE

"Je suis la voix des terres sauvages et quand je parle, c'est le monde qui tremble."

LES ESPRITS primaux qui habitent le monde sont à vos ordres. L'essence même de la nature répond à votre appel et vous laisse l'utiliser comme une arme et un outil. Votre propre esprit appartient au monde primal, et votre corps n'en est que le reflet ; il passe librement de votre forme humanoïde banale à l'une des milliers de formes animales qui symbolisent la variété de la nature dans toute sa gloire. Vous êtes un druide, mystérieux et insaisissable, et votre sagesse dépasse l'entendement du commun des mortels.

Votre corps canalise la magie primale et grâce à ce pouvoir, vous pouvez vous transformer en loup ou en panthère pour vous glisser entre les arbres sans être vu. Vous êtes capable de sculpter votre corps pour en faire un amas mouvant de fourrure, de plumes, de griffes ou d'écailles. Votre forme peut aussi devenir celle d'une nuée de petites créatures, se déplaçant au-dessus du sol comme une masse changeante et informe.

Dans ce chapitre, vous trouverez de puissantes évocations qui vous transformeront en bête, vous donneront le contrôle des éléments et invoqueront des créatures pour vous aider. Ce chapitre contient les éléments suivants :

- **Jouer un druide :** des idées sur la place qu'occupe le druide dans l'univers et à la table de jeu.
- **Nouvelles options de création :** le druide des nuées peut prendre une forme animale composée de centaines ou de milliers de créatures minuscules. Le druide convocateur est capable d'appeler à lui des créatures de toutes tailles pour exécuter ses ordres.
- **Nouvelle aptitude de classe :** Nuée primale est une nouvelle version de l'aspect primal conçue spécialement pour le druide des nuées.
- **Nouveaux pouvoirs de druide :** ce chapitre propose plus d'options pour convoquer créatures et nuées. Il renforce les options de créations existantes en fournissant des pouvoirs pour les druides prédateurs et gardiens ainsi que pour les druides qui utilisent des convocations pour contrôler le champ de bataille.
- **Nouvelles voies parangoniques :** canalisez les pouvoirs de la nature sauvage en suivant l'une des sept voies parangoniques proposées, parmi lesquelles le serpent lové, la nuée luminescente, le seigneur de la meute et la samare tourbillonnante.



WILLIAM O'CONNOR



JOUER UN DRUIDE

Un voyageur solitaire doté de plumes et de griffes marche le long d'une route isolée, précédant de peu des nuages chargés d'orage. Une femme en robe se tient à un croisement, devant un arbre décharné à qui elle demande son chemin. Au sommet d'une haute montagne, un ascète buriné contemple le ciel dans lequel il lit les présages. Les druides vivent en harmonie avec la nature, endurant le soleil brûlant et le froid glacial avec la même obstination silencieuse. Malgré leur solitude apparente, ils comptent toutes les plantes et tous les animaux du monde parmi leurs amis. Peu d'entre eux se considèrent donc comme des ermites ou des reclus. En tant que druide, vous percevez la nature sauvage comme une entité qui vit et respire – et qui vous accompagne partout où vous allez.

La première Erreur

Aux temps anciens où les premiers druides apprirent à maîtriser la magie primale, certains des plus puissants d'entre eux choisirent de rester perpétuellement en forme animale. Après tout, pourquoi revenir à la vie de la tribu quand on peut courir la nuit avec une meute de loups, rôder dans la savane comme un lion sans peur ou parcourir les forêts comme un ours ? Ces druides découvrirent beaucoup de profonds secrets, et pensaient qu'en restant éternellement dans leur forme animale ils apprendraient encore plus.

L'erreur dans leur raisonnement se révéla au fil du temps – mais trop tard pour qu'ils puissent en tirer une leçon. Les druides qui avaient choisi de vivre uniquement comme des animaux furent progressivement absorbés par l'existence des animaux qu'ils avaient rejoints. Alors que leur âme fusionnait avec celle des animaux, leur esprit s'affaiblit et ils oublièrent qu'ils n'avaient pas toujours été des bêtes. Les grands secrets qu'ils découvraient se perdirent dans leur conscience animale.

Les druides qui suivirent ces anciens apprirent des erreurs de leurs prédécesseurs. Ils réalisèrent qu'un druide doit se tenir au centre de tout ce qui vit et voir en chaque forme naturelle la fonction qu'elle remplit dans l'ordre du monde. Le druide prend la forme d'un animal non pas pour devenir cet animal, mais pour apprendre à voir le monde d'un point de vue double – celui d'un animal et celui d'une personne.

Certains esprits ancestraux racontent que ces premiers druides anciens parcourent encore le monde sous la forme de bêtes immortelles. De tels druides peuvent-ils être ramenés à leur forme humanoïde ? Si c'était possible, révéleraient-ils leurs secrets ? Peut-être le découvrirez-vous un jour.

Les druides et les esprits primaux

Comme les personnages des autres classes primales, vos pouvoirs découlent de votre relation aux esprits primaux. Mais votre lien le plus important est celui que vous entretenez avec la Bête primordiale, l'entité sauvage et mystérieuse qui vous donne votre pouvoir de *métamorphose animale.*

Quand vous combattez sous votre forme humanoïde, vos évocations dirigent et manipulent généralement les esprits. Mais pendant la plupart des combats, vous ne communiquez pas avec les esprits et vous ne n'utilisez pas de conjurations pour les invoquer. Au lieu de cela, vous faites appel à des animaux. Votre lien avec la nature pendant un combat est plus viscéral – c'est la sensation des os qui craquent sous vos crocs ou de la foudre qui jaillit de votre âme alors quand vous ne faites plus qu'un avec l'orage. La Bête primordiale s'empare de votre corps et vous modèle à l'image d'une de ses nombreuses formes.

Loin des combats, vous pouvez malgré tout avoir des contacts bien plus importants avec des esprits primaux, notamment quand vous utilisez la magie rituelle. Hors de la frénésie de la bataille, vous êtes le plus doué des lanceurs des rituels pour la voie des esprits.

Votre métamorphose animale

La capacité à changer de forme est un pouvoir qui ne demande qu'à être utilisé, et certains druides ont du mal à conserver longtemps la même forme. *Métamorphose animale* est-il un pouvoir que vous réservez aux situations de combat, quand vous avez besoin de déchaîner la Bête primordiale contre vos ennemis ? Ou bien la métamorphose est-elle un moyen de communication comme les expressions de votre visage ? Certains druides se servent de leur *métamorphose animale* pour ponctuer la conversation, particulièrement quand ils sont agités. Ils prennent une forme animale pour rugir une malédiction puis achèvent leur phrase de leur voix d'humanoïde.

Parlez-vous quand vous êtes en forme animale ? Certains druides choisissent de ne pas le faire, peut-être parce qu'ils pensent que le but de cette forme est de vivre une vie animale dans son contexte le plus pur et que le langage humanoïde est inconciliable avec ce but. D'autres utilisent *métamorphose animale* plusieurs fois au cours d'une simple phrase, maintenant un flot régulier de paroles tout en ponctuant leurs pensées de grondements et de rugissements que leur voix d'humanoïde ne saurait produire.

Quelle est votre forme animale préférée ? Les druides gardiens ont tendance à choisir la forme d'un gros animal robuste comme un ours, un sanglier, un glouton, un drake enragé ou une bulette. Les druides prédateurs choisissent souvent la forme d'un prédateur vivant en meute ou d'un chasseur solitaire, comme une panthère, un lion, un loup, un tigre ou une bête éclipsante. Les druides des nuées ont leurs propres formes de nuées, composées de masses d'insectes, de rongeurs ou de drakes minuscules. Beaucoup de druides choisissent malgré tout des formes qui échappent à ces tendances, prenant par exemple l'apparence d'un cerf, d'un cheval, d'un bison ou d'un béhémoth. Beaucoup d'autres encore prennent une forme différente chaque fois qu'ils se métamorphosent.

Il est souvent possible de dire en regardant un druide en forme animale qu'il ne s'agit pas d'une créature ordinaire. Certains druides prennent toujours une apparence qui se distinguent des animaux communs par des signes magiques évidents comme des motifs sur la fourrure ou des yeux rougeoyants. D'autres choisissent des formes qui ne ressemblent à aucun animal naturel, des masses indistinctes

de fourrure et de griffes, de plumes ou d'écailles. Parfois, il n'y a pourtant que des indices subtils pour signaler un druide en forme animale – une intelligence et une attention évidentes dans le comportement de la bête, ou quelque chose d'inhabituel dans sa façon de se déplacer.

Les druides et les autres formes de magie

Les druides sont conscients de la nécessité d'un équilibre entre toutes les choses, et cette attitude s'étend aux différentes formes de magie. Les magies arcaniques, divines et psioniques ont toutes leur place dans le monde. Mais comme toute chose, une forme de magie devient une menace quand elle est trop puissante.

La magie arcanique a le potentiel de bouleverser l'équilibre du monde naturel. De nombreux magiciens se tournent vers la quête de l'immortalité, et certains empruntent la voie obscure de la non-vie pour prolonger leur existence. Les druides peuvent accepter le fait que l'influence de la Gisombre engendre parfois des morts-vivants. Ils pensent en revanche que les rituels qui créent des morts-vivants sont des attaques intolérables contre l'ordre naturel. Ces savoirs et ceux qui les utilisent doivent être détruits.

La magie divine est un outil utile pour protéger une communauté, mais cette aide est au prix de l'obéissance à une puissance qui existe hors du monde. Les dieux sont puissants et sages, mais leurs projets pour le monde les mettent parfois en conflit avec les esprits primaux. Pour les druides, le pouvoir divin est comparable à un loup sanguinaire qu'on aurait entraîné depuis sa naissance pour la chasse. Il peut être un allié utile, mais un moment viendra forcément où sa véritable nature prédatrice ressurgira.

La magie psionique trouble les druides. Elle n'est apparue que récemment parmi les créatures du monde naturel, ce qui rend sa fonction dans l'ordre naturel peu claire. Sa prépondérance parmi les créatures aberrantes pousse certains druides à considérer la magie psionique comme un signe annonciateur de l'influence corruptrice du Royaume Lointain. D'autres la voient comme un puissant outil contre la menace de ce royaume.

Origines alternatives

La plupart des druides viennent de familles ou de communautés qui respectent les esprits primaux et suivent la voie des esprits. Dès leur enfance, ces druides semblent percevoir les esprits dans le monde qui les entoure et le pouvoir de la Bête primordiale est visible en eux. Personne n'est donc généralement surpris quand ils choisissent une vie d'aventures et manifestent tous les pouvoirs d'un druide.

Il arrive aussi qu'une personne sans aucune familiarité avec les esprits primaux développe spontanément des pouvoirs de druide, changeant soudainement de forme ou employant des évocations druidiques. Ce genre d'événement se produit le plus souvent dans des situations de grande tension, quand quelqu'un cherche à fuir ou à combattre et se rend soudainement compte qu'il peut se battre plus vite ou avec plus de férocité qu'il ne le croyait. Le corps du nouveau druide se transforme sans effort conscient et la Bête primordiale est libérée.

D'autres druides encore viennent aux esprits primaux en suivant des voies moins traditionnelles. Certains membres de cultes de Mélora forment par exemple leurs fidèles à communier avec les esprits primaux, et des druides apparaissent parfois parmi ces cultes. Tout le pouvoir primal qui imprègne leur corps ne diminue pas pour autant leur dévotion à la déesse.



WARREN MAHY

NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION

Ce chapitre présente une nouvelle option de création pour le druide, le druide des nuées. Vous pouvez choisir l'aptitude de classe de nuée primale et des pouvoirs qui lui sont liés pour créer un druide dont la particularité sera de se changer en un essaim d'insectes en forme animale.

En plus de cette nouvelle option de création, ce chapitre contient aussi une série de pouvoirs de convocations pour le druide. Quelle que soit l'option de création que vous choisissez pour votre personnage, vous pouvez utiliser ces convocations en complément de vos autres capacités.

Druide des nuées

Les druides font appel aux forces de la magie primale, comme les animaux, les plantes, les tempêtes et la terre. Les druides des nuées préfèrent invoquer l'aide d'une force primale précise : les essaims d'insectes. Ces druides trouvent une grande force dans la coordination et la puissance collective d'une colonie de fourmis ou d'un nid de frelons.

La plupart des druides prennent la forme de créatures comme les ours, les panthères et les béliers, mais un druide des nuées fragmente la sienne en des centaines d'insectes, tous tournés vers un but unique par l'esprit du druide. Le druide est toutes les créatures de la nuée à la fois sans en être aucune. Ses ennemis peuvent piétiner l'essaim, écrasant un scarabée par-ci et une guêpe par-là, mais la perte d'un individu de l'essaim ne signifie rien pour le druide. Seule la nuée entière compte – véritable marée implacable de chitine et d'aiguillons.

C'est sous les climats tropicaux que les druides des nuées sont les plus fréquents. On les trouve typiquement dans les jungles où ils ont pu observer la puissance d'une colonne de fourmis en marche. Les druides de l'Outreterre ont aussi tendance à choisir cette voie. Au fond de cavernes entoilées, des druides des nuées drows et troglodytes communient avec les araignées, les forêts de champignons et des créatures qui n'ont jamais vu la lumière du jour.

Nouvelle aptitude de classe

Quand vous choisissez votre aspect primal, vous pouvez choisir nuée primale au lieu d'une autre option comme celles présentées dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Nuée primale : tant que vous êtes en forme animale et que vous ne portez pas d'armure lourde, les attaques au corps à corps et à distance vous infligent moins de dégâts. Quand vous subissez des dégâts suite à une attaque d'un de ces deux types, ces dégâts sont réduits de votre modificateur de Constitution.

Options suggérées

En tant que druide des nuées, concentrez-vous sur les attaques de proximité et les autres attaques à cibles multiples pouvant être utilisées en forme animale.



Beaucoup de vos pouvoirs (et votre aptitude de classe de nuée primale) vous permettent d'encaisser des dégâts réduits ou d'éviter complètement les attaques, ce qui vous permet de tenir le coup quand vous restez au corps à corps. Choisir des talents, des pouvoirs et d'autres options qui améliorent votre potentiel de combat dans les espaces réduits est une bonne idée. Beaucoup de vos pouvoirs en forme animale sont des explosions ou des décharges de proximité. Cherchez les talents qui renforcent ces pouvoirs.

Faites de la Sagesse votre plus haute valeur de caractéristique pour améliorer toutes vos attaques de druide, avec la Constitution en seconde position pour vos pouvoirs de nuée primale.

Aptitude de classe suggérée : nuée primale*

Talent suggéré : Robustesse

Compétences suggérées : Arcanes, Endurance, Nature, Perception

Pouvoirs à volonté suggérés : *fouet épineux, griffes avides, nuée de sauterelles**

Pouvoir de rencontre suggéré : *forme dispersée**

Pouvoir quotidien suggéré : *brouillard d'insectes**

*Nouvelle option présentée dans ce manuel

RALPH BEISNER

Druide convocateur

Vous êtes un champion de la nature, un meneur d'esprits et un convocateur de bêtes sauvages. Vous accordez votre confiance à la magie du tigre en chasse, du loup en maraude et du faucon en piqué. Les créatures que vous convoquez exécutent vos ordres à la lettre, mais si vous ne les guidez pas, elles obéissent à leurs instincts.

Seules vos évocations les plus puissantes peuvent convoquer des créatures pour combattre à vos côtés, vous devez donc choisir avec prudence le bon moment pour les appeler. Elles combattent avec courage et ténacité quel que soit l'ennemi que vous affrontez.

Les créatures qui répondent à votre appel sont vos compagnons et pas de simples pions. Vous êtes leur gardien et leur guide. Si vous les abandonnez à elles-mêmes, vous êtes le seul à blâmer pour les décisions stupides qu'elles peuvent prendre. Avec le pouvoir de commander aux esprits et de leur donner une forme physique vient la responsabilité de l'utiliser avec sagesse et prudence.



Options suggérées

Le druide convocateur n'est pas une option de création à part entière, mais un druide de n'importe quel aspect primal qui choisit principalement des convocations pour ses pouvoirs d'attaques quotidiens. Un convocateur devrait choisir des pouvoirs et des talents qui lui permettent d'être plus efficace quand il combat aux côtés d'une créature qu'il a convoquée. Gardez toutefois à l'esprit que les convocations sont des pouvoirs quotidiens et que vous ne pouvez donc pas non plus vous reposer complètement sur eux à bas niveau.

Gardien primal : vous êtes un druide avec un rôle secondaire de meneur et vous pouvez utiliser des créatures convoquées pour retenir vos ennemis et fournir un répit à vos alliés assiégés.

Prédateur primal : un pouvoir de convocation vous permet de construire votre propre meute, ce qui vous offre un allié pour distraire vos ennemis et les prendre en tenaille.

Nuée primale : vous pouvez vous servir de créatures convoquées pour cerner vos ennemis et les prendre ainsi plus facilement dans vos attaques de proximité.

Talent suggéré : Convocation déterminée*

Compétences suggérées : Arcanes, Diplomatie, Intuition, Nature

Pouvoirs à volonté suggérés : *appel de la bête, faucon flamboyant*, lacération*

Pouvoir de rencontre suggéré : *appel de la meute spirituelle**

Pouvoir quotidien suggéré : *convocation de loup sauvage**

*Nouvelle option présentée dans ce manuel

Pour le MD : Les créatures convoquées

Lorsqu'un druide convoque une créature dans le monde, cette créature est une entité indépendante, un éclat de magie primale qui a pris forme. Dans des cas extrêmement rares – si rares que certains druides n'ont jamais l'occasion d'observer un tel événement – une créature convoquée naît d'un fragment d'un esprit puissant. Après avoir survécu au combat pour lequel elle a été convoquée, la créature s'exprime brièvement avec la voix des esprits anciens, ou gronde et fait signe au druide de la suivre.

La bonne nouvelle, c'est qu'une telle créature convoquée profèrera une prophétie ou mènera le druide vers un chemin jusqu'alors caché. La mauvaise, c'est que des événements aussi remarquables ne se produisent que quand les esprits primaux rassemblent leurs forces pour s'opposer à une puissance qui menace le monde. La prophétie met en garde contre un danger, et le chemin mène vers de grands périls. Mais la vie d'un héros est ainsi faite.

EVA WIDERMANN

NOUVEAUX POUVOIRS

Cette section développe le choix de pouvoirs pour tous les druides, tout en offrant des pouvoirs conçus pour le druide des nuées et pour les druides qui veulent convoquer des créatures.

ÉVOCATIONS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

Faucon flamboyant — Druide Attaque 1

Un faucon de flammes pique sur votre ennemi et le brûle. Le faucon s'attarde un instant, prêt pour une nouvelle attaque si cet ennemi baisse sa garde.

À volonté ✦ feu, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.
Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante contre la cible.
Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.
Action d'opportunité **Distance** 10
Déclencheur : la cible effectue une action qui provoque des attaques d'opportunité
Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Nuée de sauterelles — Druide Attaque 1

Des insectes jaillissent de vous pour agacer vos ennemis.

À volonté ✦ focaliseur, forme animale, périmètre, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts.
Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : la décharge crée un périmètre envahi de sauterelles qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tant qu'ils sont dans ce périmètre, vos ennemis confèrent un avantage de combat.

ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

Appel de la meute spirituelle — Druide Attaque 1

Des loups fantomatiques bondissent pour mettre vos ennemis à terre.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion 5
Cibles : une ou deux créatures prises dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est jetée à terre. Si la cible est marquée par l'un de vos alliés, elle subit 1d6 dégâts supplémentaires.

Forme dispersée — Druide Attaque 1

Votre forme s'éparpille en une horde d'insectes pour attaquer les créatures proches.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Vous ne subissez que la moitié des dégâts infligés par la prochaine attaque de corps à corps ou à distance qui vous inflige des dégâts avant la fin de votre tour de jeu suivant.
Nuée primale : vous ne subissez que la moitié des dégâts de toutes les attaques de corps à corps ou à distance qui vous infligent des dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Jet d'épines — Druide Attaque 1

Vous libérez une explosion d'épines qui perforent vos adversaires.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Prédateur primal : le malus aux défenses est égal à 1 + votre modificateur de Dextérité.

Nuage de dards — Druide Attaque 1

Vous appelez un nuage d'insectes pour piquer et empoisonner vos ennemis.

Rencontre ✦ focaliseur, périmètre, poison, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 5 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de poison.
Effet : l'explosion crée un périmètre d'insectes enragés qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui termine son tour de jeu dans ce périmètre subit 5 dégâts de poison.
Nuée primale : ajoutez votre modificateur de Constitution aux dégâts de poison infligés.

EFFETS INSTINCTIFS

Les pouvoirs de convocation de druide utilisent les mêmes règles que les autres pouvoirs ayant le mot-clef convocation, comme expliqué dans le *Manuel des joueurs 2* (cf. page 220). Toutefois, tous les pouvoirs de convocation de ce chapitre ont un effet instinctif, une action que la créature effectue au lieu d'obéir à un ordre. Cette spécificité reflète le fait que vos pouvoirs de convocation donnent une forme physique à des esprits animaux – des esprits indépendants, qui ne diffèrent que peu des animaux vivants du monde physique.

Faites attention aux effets instinctifs des créatures que vous convoquez ! Parfois un effet instinctif est utile et pratique car il fait attaquer la créature sans que cela vous coûte d'action. Mais parfois, la créature convoquée peut vous attaquer, vous ou vos alliés. Souvenez-vous que quand un effet instinctif fait référence à « la créature la plus proche », cela ne concerne pas que les ennemis.

Pour la mise à mort — Druide Attaque 1

Au moment de la mise à mort, votre instinct prend le dessus.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : un ennemi
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d12 + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible est mise en péril ou réduite à 0 point de vie ou moins par cette attaque, vous gagnez autant de points de vie temporaires que la moitié de votre niveau.
Gardien primal : ajoutez votre modificateur de Constitution aux points de vie temporaires gagnés.

Évocations quotidiennes de niveau 1

Arc électrique — Druide Attaque 1

Deux éclairs frappent vos adversaires et jettent au sol les créatures qui les entourent.

Quotidien ✦ électricité, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cibles principales : une ou deux créatures
Attaque principale : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité, et la cible principale est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire qui est une explosion de zone 1, en centrant une explosion sur chaque cible principale.
Cible secondaire : chaque créature prise dans les explosions
Attaque secondaire : Sagesse contre Vigueur
Réussite : la cible secondaire est jetée à terre.

Brouillard d'insectes — Druide Attaque 1

Une nuée d'insectes jaillit de votre corps et pique les créatures proches avant de former une barrière tourbillonnante autour de vous.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes vos défenses jusqu'à la fin de la rencontre.

Convocation de crapaud géant — Druide Attaque 1

Vous convoquez un allié spirituel, un énorme crapaud qui agite sa langue pour saisir un repas parmi vos ennemis.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un crapaud géant de taille M dans une case libre à portée. Le crapaud a une VD de 5 et une VD à la nage de 6, et bénéficie d'un bonus de +10 aux tests d'Athlétisme pour sauter. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour où vous convoquez le crapaud, vous donnez l'ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.
Action simple : corps à corps 3 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est tirée de 2 cases.
Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au crapaud à la fin de votre tour de jeu, il attaque la même créature qu'à votre tour précédent. Si c'est impossible, il attaque un ennemi à 3 cases ou moins. S'il ne peut pas non plus, il se déplace de sa VD vers une case à 3 cases ou moins de l'ennemi le plus proche.

Convocation de loup sauvage — Druide Attaque 1

Vous étendez votre conscience vers le monde des esprits et vous y trouvez un allié, un ancien esprit loup à qui votre magie donne un corps pour quelques minutes de chasse.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un loup de taille M dans une case libre à portée. Le loup a une VD de 6. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous convoquez le loup, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.
Action simple : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et si le loup bénéficie d'un avantage de combat contre la cible, celle-ci est jetée à terre.
Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au loup à la fin de votre tour de jeu, il attaque une créature à terre adjacente. Si ce n'est pas possible, il attaque un ennemi adjacent. Si c'est impossible aussi, il se déplace de sa VD vers une case adjacente à un ennemi.

Convocation de sanglier féroce — Druide Attaque 1

Dans un cri perçant, un esprit prend la forme d'un féroce sanglier et frappe vos ennemis de ses défenses.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un sanglier de taille M dans une case libre à portée. Le sanglier a une VD de 6. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous invoquez le sanglier, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir. Quand le sanglier tombe à 0 point de vie ou moins, vous pouvez donner l'ordre au prix d'une interruption immédiate.
Action simple : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est poussée d'une case.
Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au sanglier à la fin de votre tour de jeu, il charge la plus proche créature en péril qu'il puisse charger, en utilisant son attaque comme une attaque de base au corps à corps. Si cette action n'est pas possible, il attaque un ennemi adjacent s'il le peut. Si c'est impossible aussi, il se déplace de sa VD vers une case adjacente à un ennemi.

Racines terrestres — Druide Attaque 1

Des racines jaillissent en réponse à votre ordre, fouettant et emprisonnant vos ennemis.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre de racines grouillantes qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui commence son tour de jeu dans le périmètre est ralenti jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste, et vous pouvez faire glisser un ennemi situé à 2 cases ou moins du périmètre de 2 cases vers une case à l'intérieur.

Évocations utilitaires de niveau 2

Générosité verdoyante — Druide Utilitaire 2

Des plantes jaillissent pour dissimuler vos alliés.

Rencontre ✦ périmètre, primale
Action mineure **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Effet : l'explosion crée un périmètre rempli de plantes qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est grandement voilé, et vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Discrétion à l'intérieur du périmètre.

Morsure soudaine — Druide Utilitaire 2

Quand votre adversaire baisse sa garde, vous vous changez en animal pour attaquer.

Rencontre ✦ primale
Action d'opportunité **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi provoque une attaque d'opportunité de votre part
Effet : vous utilisez *métamorphose animale* pour passer en forme animale. Vous effectuez ensuite l'attaque d'opportunité.

Résistance à l'énergie — Druide Utilitaire 2

L'énergie magique vous enveloppe, mais votre magie primale vous protège, vous et vos alliés.

Rencontre ✦ primale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 1
Déclencheur : vous subissez des dégâts d'électricité, de feu, de froid ou de tonnerre
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible bénéficie d'une résistance 5 au type de dégâts déclencheur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Les jardins des druides

Les druides consacrent souvent du temps, de l'or et des efforts à cultiver des jardins magiques, mais rares sont ceux qui peuvent voir un jour un jardin de druide sans être eux-mêmes bons amis avec un druide.

Les jardins des druides partagent la nature double de cette classe. Une fois en forme animale, un druide voyage au plus profond des forêts, dans les grottes ou peut-être jusqu'aux branches d'un arbre séculaire. Dans un lointain vallon, dans une caverne où coule un torrent ou sur la large branche ensoleillée d'un arbre, le druide entretient un jardin que les non-druides ne reconnaîtraient peut-être même pas. Tout l'art est de faire pousser des herbes puissantes, d'élever d'anciennes espèces de créatures et de trouver des plantes glorieuses qui s'intègrent parfaitement à leur environnement.

Le summum de l'art du jardin druidique arrive quand après des siècles, les plantes et les créatures que le druide a choyées à l'intérieur du jardin se répandent naturellement pour devenir des éléments à part entière de l'héritage naturel d'une région. Peu importe la puissance du druide au combat ou le fait qu'il soit un héros épique, rien ne garantit que le jardin du druide trouvera sa place dans le monde. Les non-druides ne comprennent généralement pas l'importance que ces jardins ont aux yeux des druides ni ses raisons, mais ils en observent parfois les conséquences, par exemple quand deux druides qui devraient être ennemis passent du temps à discuter de secrets de jardinage qui paraissent sans intérêt à tout le monde.

Transformation sauvage — Druide Utilitaire 2

Vous vous transformez en animal en réponse à une attaque ennemie et vous bondissez.

Rencontre ✦ primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous touche alors que vous n'êtes pas en forme animale
Effet : vous utilisez *métamorphose animale* pour passer en forme animale et vous vous décalez ensuite d'une case. Vous bénéficiez d'un avantage de combat contre l'ennemi déclencheur jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vent gardien — Druide Utilitaire 2

Les vents rugissent autour de vous, vous protègent de vos ennemis et jettent ceux qui vous attaquent loin de vous.

Rencontre ✦ primal
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous êtes touché par une attaque au corps à corps
Effet : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si l'attaque déclencheuse vous rate, vous faites glisser l'attaquant de 2 cases.

Évocations de rencontre de niveau 3

Château d'épines — Druide Attaque 3

Vous tissez autour de vos adversaires une barrière de ronces qui vous protège et déchire leur chair.

Rencontre ✦ focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : l'explosion crée un périmètre de ronces qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce périmètre offre un abri aux créatures qui s'y trouvent et à celles qui sont la cible d'attaques qui le traversent. Toute créature qui pénètre dans le périmètre subit 5 dégâts.

Les cercles de druides

Quand les druides vieillissent, ils sont de plus en plus enclins à chercher d'autres druides venus de pays proches ou lointains, avec qui ils créent de petits groupes informels qu'ils appellent cercles ou bosquets. Un cercle de druides compte généralement entre trois et sept membres. Ces membres ne partagent pas toujours le même idéal, but ou alignement. L'équilibre est la leçon la plus importante de la vie d'un druide, et quand les druides mûrissent, ils deviennent de plus en plus conscients qu'écouter uniquement des points de vue proches des leurs peuvent les éloigner de l'équilibre.

Parfois, la puissance des membres d'un cercle est très variée. Étant donné le faible nombre de druides vraiment puissants dans le monde, il est possible que certains druides ne deviennent jamais membres d'un cercle, alors que d'autres appartiennent à deux ou trois cercles, parfois simultanément.

La plupart des cercles ne se rassemblent que rarement. Si leurs membres se réunissent une fois par an lors d'un solstice ou d'un équinoxe précis, on considère déjà que c'est un programme chargé. Il est tout aussi probable qu'ils ne se rassemblent qu'une fois tous les deux ou trois ans, même si les membres d'un cercle peuvent être en contact individuellement plus souvent.

Griffes du brisefer — Druide Attaque 3

L'esprit d'un grand glouton bondit sur vos adversaires. En échange du sang de vos ennemis, il vous prête sa férocité.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui vous touche ou qui vous rate alors que vous êtes en forme animale subit 5 dégâts.

Harceleur bestial — Druide Attaque 3

Vous vous jetez sur votre proie pour la déchiqueter.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Corps à corps** contact
Effet : vous vous décalez de 3 cases avant l'attaque.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.
Prédateur primal : vous vous décalez de 3 cases après l'attaque.

Nuée flottante — Druide Attaque 3

Vous vous dispersez dans un nuage d'insectes, vous vous répandez sur vos ennemis, puis vous vous reformez à un autre endroit.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : si vous touchez au moins une cible, vous vous décalez de 4 cases vers une case située dans la décharge ou adjacente à celle-ci.
Nuée primale : pendant que vous vous décalez, vous pouvez traverser les cases occupées par des ennemis. Si vous traversez les cases occupées par un ennemi qui a été touché par l'attaque, cet ennemi subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.

Rugissement de la bête invaincue — Druide Attaque 3

Vous lancez un défi tonitruant à vos adversaires. Le tonnerre résonne autour d'eux et les fait tituber s'ils refusent de vous faire face.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale, tonnerre
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Jusqu'à ce que la marque prenne fin, si la cible effectue une attaque pendant son tour qui ne vous inclut pas comme cible, vous pouvez la faire glisser de 3 cases au prix d'une action libre à la fin de son tour de jeu.
Gardien primal : le nombre de cases dont vous faites glisser la cible est égal à 2 + votre modificateur de Constitution.

Évocations quotidiennes de niveau 5

Convocation de drake de garde — Druide Attaque 5

Vous prononcez une évocation d'un autre âge qui convoque un drake pour vous défendre ou défendre un de vos amis.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un drake de garde de taille P dans une case libre à portée. Choisissez un personnage que le drake est chargé de garder (vous ou un allié). Le drake a une VD de 6. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants. Au tour où vous convoquez le drake, vous donnez le premier ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est marquée par le drake jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Interruption immédiate : déclenchée quand un ennemi adjacent au drake effectue un jet d'attaque contre le personnage gardé par le drake ; corps à corps 1 ; cible l'ennemi déclencheur ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible subit un malus au jet d'attaque interrompu égal à votre modificateur de Sagesse.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au drake à la fin de votre tour de jeu, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente au personnage qu'il garde. S'il termine son mouvement adjacent à un ou plusieurs ennemis, ces ennemis sont marqués par le drake jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Convocation de panthère en maraude — Druide Attaque 5

Dans un grondement, une panthère prend forme à l'endroit que vous désignez et bondit sur votre ennemi.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez une panthère de taille M dans une case libre à portée. La panthère a une VD de 7. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour où vous invoquez la panthère, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : la panthère se décale de 3 cases puis effectue une attaque : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effet instinctif : si vous n'avez pas donné d'ordre à la panthère à la fin de votre tour de jeu, elle charge l'ennemi le plus proche qui n'a pas de créature située à deux cases ou moins de lui, en utilisant son attaque (sans le décalage) comme une attaque de base de mêlée. Si c'est impossible, elle attaque un ennemi adjacent. Si elle ne peut pas non plus, elle se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Trois moitiés forment un tout

Bien que leurs bonus aux caractéristiques n'en fassent pas nécessairement les meilleurs druides, les demi-elfes et les demi-orques sont parfois attirés par cette classe. Un demi-elfe qui n'a pas trouvé comment équilibrer ses obligations humaines et elfiques peut échapper aux deux en se métamorphosant en animal. Un demi-orque ayant des difficultés à se faire accepter par les humains civilisés ou les orques sauvages peut devenir un changeur de forme et trouver sa place dans une tribu primale éloignée de son pays d'origine. En un sens, les demi-elfes et les demi-orques qui font ce choix suivent en cela une voie qui a été tracée pour eux par les férals griffe-effilée, descendants de lycanthropes attirés vers la classe de druide par sa capacité à faire fusionner les différents éléments de leur corps et de leur esprit.

Convocation de scarabée de feu — Druide Attaque 5

Vous jetez au sol une étincelle ardente qui se transforme en un scarabée crachant le feu.

Quotidien ✦ convocation, feu, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5

Effet : vous convoquez un scarabée de feu de taille P dans une case libre à portée. Le scarabée à une VD de 6 et une résistance au feu 5. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour où vous invoquez le scarabée, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : décharge de proximité 3 ; cible chaque créature prise dans la décharge ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au scarabée à la fin de votre tour de jeu, il effectue une attaque contre au moins un ennemi, en prenant autant d'ennemis que possible pour cible. S'il ne peut prendre aucun ennemi pour cible, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Convocation de singe des ombres — Druide Attaque 5

Les ténèbres s'épaississent autour de votre focaliseur alors que vous convoquez un féroce singe des ombres.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5

Effet : vous convoquez un singe des ombres de taille M dans une case libre à portée. Le singe a une VD de 6 et une VD d'escalade de 4. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour où vous invoquez le singe, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et toutes les créatures bénéficient d'un camouflage contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au singe à la fin de votre tour de jeu, il attaque un ennemi adjacent si c'est possible. S'il ne peut pas, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Protecteurs vrombissants — Druide Attaque 5

D'immenses insectes viennent gêner tous ceux qui s'approchent de vous et les empêchent de se déplacer prudemment.

Quotidien ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie et ne peut pas se décaler (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, les ennemis ne peuvent pas se décaler quand ils sont adjacents à vous.



EVA WIDERMANN

LES ÉMISSAIRES DU MONDE

La relation qu'ont les esprits primaux avec les plans qui reflètent le monde naturel est complexe. La Féerie et la Gisombre ne font pas partie du monde, mais toutes deux en sont des échos et ne sont donc pas complètement coupées du pouvoir des esprits primaux.

Les shamans disent que les esprit primaux vont où ils veulent, mais qu'ils sont loin d'être aussi puissants en Féerie ou en Gisombre où règnent d'autres pouvoirs.

Les druides disent que quand ils pénètrent dans ces autres plans, leur présence aide les esprits primaux à passer avec eux et à suivre leurs traces. D'après eux, explorer la Féerie ou la Gisombre ou y vivre fait d'un druide une sorte d'émissaire et augmente les chances que des habitants de ces plans profitent du pouvoir primal.

Serpents grimpants — Druide Attaque 5

Vous appelez à vous des plantes grimpantes serpentines pour entraver vos ennemis. Les plantes attaquent toutes les créatures à leur portée qui baissent leur garde.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : l'explosion crée un périmètre envahi de plantes grimpantes qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature située à l'intérieur du périmètre qui le quitte ou qui attaque une créature à l'extérieur subit 5 + votre modificateur de Sagesse dégâts.

Évocations utilitaires de niveau 6

Agilité du rongeur — Druide Utilitaire 6

En un clin d'œil, vous vous métamorphosez en souris, filez loin de votre adversaire, puis vous retransformez.

Rencontre ✦ primale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez posséder le pouvoir *métamorphose animale.*
Effet : vous vous déplacez de 5 cases. Ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité et vous pouvez traverser des cases occupées par des ennemis.

Dispersion de la nuée — Druide Utilitaire 6

Votre corps explose en une nuée qui s'éparpille, rendant une attaque contre vous inutile.

Rencontre ✦ primale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : vous subissez des dégâts suite à une attaque au corps à corps ou à distance
Prérequis : vous devez posséder le pouvoir *métamorphose animale.*
Effet : vous bénéficiez d'une résistance 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Lianes rampantes — Druide Utilitaire 6

Des lianes jaillissent le long d'une surface verticale, créant des prises pour vous et vos alliés.

Rencontre ✦ périmètre, primale
Action mineure **Zone** mur 10 à 10 cases ou moins
Effet : le mur crée un périmètre de lianes grimpantes qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque case du périmètre doit être adjacente à une surface verticale. Tant que vous et vos alliés êtes à l'intérieur du périmètre, vous pouvez escalader cette surface verticale comme si vous disposiez d'une VD d'escalade de 5.

Réprimande épineuse — Druide Utilitaire 6

Vous prononcez une évocation de protection qui projette des épines sur vos attaquants.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois qu'un ennemi vous touche avec une attaque au corps à corps, cet ennemi subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution ou de Dextérité.

Évocations de rencontre de niveau 7

Dard venimeux — Druide Attaque 7

Les dards des insectes de votre forme de nuée deviennent venimeux et ils les utilisent contre toutes les créatures proches.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, poison, primale
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de poison.
La prochaine fois que la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 1d10 dégâts de poison.
Nuée primale : ajoutez votre modificateur de Constitution aux dégâts de poison subis par la cible quand elle se déplace.

Invasion de sauterelles — Druide Attaque 7

D'un geste, vous faites s'abattre des sauterelles sur vos ennemis.

Rencontre ✦ focaliseur, poison, primale
Action simple **Distance** 5
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts de poison et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Nuée primale : l'attaque inflige des dégâts de poison supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Morsure sanguinolente — Druide Attaque 7

Alors que vous déchirez votre ennemi, les blessures horribles que vous lui infligez font reculer vos autres adversaires terrifiés.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale, terreur
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez chaque autre ennemi qui vous est adjacent de 2 cases.
Prédateur primal : vous poussez tous les autres ennemis situés à un nombre de cases égal ou inférieur à votre modificateur de Dextérité.

Les diseurs de ciel

Les druides ne communiquent pas avec les esprits aussi naturellement que les shamans. Certains druides choisissent une façon différente de comprendre les volontés des esprits, une forme d'observation de la nature qui s'accorde avec le mode de vie nomade qui leur fait parcourir le monde.

En observant les mouvements des orages, des nuages, du vent, des oiseaux et des autres créatures volantes, les druides qui se considèrent comme des diseurs de ciel pensent qu'ils sont capables de percevoir les gestes des esprits primaux – des mouvements qui mènent à d'antiques lieux de pouvoir primal et à des terrains de chasse dans les nuages préservés depuis une époque antérieure à la guerre de l'Aube.

Les diseurs de ciel élèvent des autels au sommet des pics les plus hauts. Il est rare qu'un diseur de ciel ait des difficultés à en reconnaître un autre, car personne d'autre ne fait autant attention au monde au-dessus de lui, même sous la forme d'une créature qui a les quatre pattes sur terre.

Vent de lames — Druide Attaque 7

Vous appelez un vent qui a soufflé sur d'innombrables champs de bataille. Il maltraite vos ennemis et leur communique une folie sanguinaire.

Rencontre ✦ charme, focaliseur, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts. La prochaine fois que la cible effectue un jet d'attaque avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle inflige 5 dégâts à chacun de vos ennemis qui lui est adjacent.
Gardien primal : ajoutez votre modificateur de Constitution aux dégâts que la cible inflige.

Évocations quotidiennes de niveau 9

Butin de mort — Druide Attaque 9

Vous frappez votre ennemi avec la fureur du chasseur de l'hiver, et l'endroit où cet ennemi tombe devient une oasis de verdure.

Quotidien ✦ focaliseur, froid, nécrotique, périmètre, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid et nécrotiques.
Échec : demi-dégâts.
Effet : quand la cible tombe à 0 point de vie ou au-dessous, un périmètre de verdure apparaît dans une explosion 2 centrée sur la cible. Le périmètre persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Les cases qui sont à l'intérieur sont du terrain difficile, et toute créature qui y termine son tour de jeu est immobilisée jusqu'à évasion (le périmètre utilise vos défenses quand la créature cherche à s'évader).

Convocation de crocodile — Druide Attaque 9

Dans un claquement de mâchoires, un grand crocodile apparaît à votre appel.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un crocodile de taille G dans un espace libre à portée. Le crocodile a une VD de 6 et une VD à la nage de 8. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous invoquez le crocodile, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et le crocodile étreint la cible. La cible subit un malus de -3 aux jets pour se dégager de l'étreinte du crocodile.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au crocodile à la fin de votre tour de jeu, il maintient son étreinte et attaque la créature qu'il étreint. Si ce n'est pas possible, il attaque un ennemi adjacent. S'il ne peut pas non plus le faire, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Convocation de grand aigle — Druide Attaque 9

Vous lancez un appel vers le ciel et l'instant suivant un aigle fond sur vos adversaires.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un aigle de taille M dans une case libre à portée. L'aigle a une VD en vol de 8 (vol stationnaire) et bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour où vous invoquez l'aigle, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : l'aigle se déplace de sa VD et attaque à un moment pendant ce déplacement : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre à l'aigle à la fin de votre tour de jeu, il attaque un ennemi adjacent si c'est possible. Sinon, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi, et cet ennemi confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Convocation d'ours majestueux — Druide Attaque 9

Vous piétinez le sol pour invoquer votre allié ours, qui apparaît et se met à la recherche de quelque chose de gros à lacérer.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un ours de taille G dans un espace libre à portée. L'ours a une VD de 6 et un bonus de +4 aux jets d'attaque contre les créatures de sa taille ou d'une taille supérieure. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous invoquez l'ours, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 2 ; cible une créature ; Sagesse contre Vigueur ; 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre à l'ours à la fin de votre tour de jeu, il attaque un ennemi adjacent si c'est possible. Sinon, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Tourbillon de dards — Druide Attaque 9

De féroces insectes piquants tourbillonnent autour de vous et attaquent quiconque s'approche de vous.

Quotidien ✦ focaliseur, forme animale, poison, primale
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de poison.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque ennemi qui pénètre sur une case adjacente à vous ou y commence son tour de jeu subit des dégâts de poison égaux à votre modificateur de Constitution.

Évocations utilitaires de niveau 10

Baie nourricière — Druide Utilitaire 10

Vous instillez le pouvoir primal dans plusieurs baies. Ceux qui les mangent reçoivent un bref sursaut d'énergie.

Quotidien ✦ guérison, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous créez quatre baies nourricières qui persistent jusqu'à la fin de votre prochain repos prolongé si elles ne sont pas consommées. Une créature peut utiliser une action mineure pour consommer une baie nourricière et soit regagner 5 points de vie, soit effectuer un jet de sauvegarde, soit gagner 5 points de vie temporaire.

Clan animal — Druide Utilitaire 10

Vous formez un lien profond avec les animaux que vous convoquez et vous faites remonter leur soif de combat.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : une fois par round jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser une action mineure pour donner l'ordre à une de vos créatures convoquées d'utiliser son effet instinctif.

Formes animales — Druide Utilitaire 10

Vous vous métamorphosez, vous et vos alliés, en souris, en scarabées ou en autres bêtes apparemment inoffensives.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les cibles prennent la forme de créatures de taille TP comme des souris, des chats, des scarabées ou des araignées. Tant qu'elles sont sous cette forme, les cibles ne peuvent pas attaquer, ramasser quelque chose ou manipuler des objets. Les cibles bénéficient d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de discrétion et d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et aux Réflexes. Chaque cible peut mettre fin à cet effet sur elle-même au prix d'une action mineure.
Maintien (mineure) : l'effet persiste sur vous-même et chaque cible située à cinq cases ou moins de vous.

Inversion de la nuée — Druide Utilitaire 10

Au moment où une attaque va vous toucher, vous explosez en une nuée qui glisse sur votre ennemi et le force à prendre votre place.

Rencontre ✦ forme animale, primale
Interruption immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : vous êtes la cible d'une attaque de zone ou de proximité
Cible : une créature
Effet : vous échangez de place avec la cible.

Pluie purificatrice — Druide Utilitaire 10

Une pluie légère tombe sur la zone qui vous entoure et nettoie les plaies brûlantes.

Quotidien ✦ périmètre, primale
Action mineure **Proximité** explosion 3
Effet : l'explosion crée un périmètre de pluie qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous et vos alliés êtes à l'intérieur du périmètre, vous bénéficiez d'une résistance 10 au feu et à l'acide ainsi que d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus de feu et d'acide.

Évocations de rencontre de niveau 13

Charge cornue — Druide Attaque 13

Un taureau spectral apparaît devant vous et jette votre adversaire au sol.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est jetée à terre. Si un ou plusieurs ennemis fournissaient un abri contre cette attaque, ils sont également jetés à terre.

Empalement de chêne — Druide Attaque 13

Vous invoquez une lance de chêne massif et vous empalez votre adversaire avec.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous poussez la cible de 3 cases. Si la cible finit son mouvement adjacente à un obstacle solide (comme un mur), elle est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Gardien primal : ajoutez votre modificateur de Constitution au nombre de cases dont vous poussez la cible.

Griffes perforantes — Druide Attaque 13

Une entaille de vos griffes révèle les faiblesses de votre adversaire.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible devient vulnérable 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Prédateur primal : la cible devient vulnérable 3 + votre modificateur de Dextérité.

Mort flottante — Druide Attaque 13

Après avoir débordé vos ennemis, vous vous déplacez jusqu'à un autre groupe et l'attaquez aussi.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque principale : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : vous vous décalez de votre VD. Si vous terminez ce mouvement au moins à 4 cases de votre position initiale, vous pouvez effectuer une attaque secondaire.
Cible secondaire : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.
Nuée primale : si vous touchez au moins une cible avec l'attaque principale, l'attaque secondaire inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Évocations quotidiennes de niveau 15

Convocation de chauve-souris griffe-effilée — Druide Attaque 15

Furtive et mortelle, une chauve-souris griffe-effilée répond à vos appels et plonge sur votre adversaire.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez une chauve-souris griffe-effilée de taille M dans une case libre à portée. La chauve-souris à une VD en vol de 7 (vol stationnaire) et une vision aveugle 5. Elle bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de Discrétion et elle inflige 1d10 dégâts supplémentaires aux cibles contre lesquelles elle bénéficie d'un avantage de combat. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants. Au tour où vous invoquez la chauve-souris, vous donnez le premier ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : la chauve-souris se décale de 5 cases et attaque : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

Action simple : proximité explosion 2 ; cible chaque créature prise dans l'explosion ; les cibles perdent tous leurs camouflages contre vous et vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre à la chauve-souris à la fin de votre tour de jeu, elle attaque un ennemi adjacent si elle le peut. Sinon, elle se déplace de deux fois sa VD jusqu'à une case située hors de la ligne de mire de tous les ennemis. Elle effectue alors un test de Discrétion sans subir de malus à cause de son déplacement.

Convocation de drake foudroyant — Druide Attaque 15

L'électricité crépite alors que vous convoquez un drake pour exécuter vos ordres.

Quotidien ✦ convocation, électricité, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un drake foudroyant de taille M dans une case libre à portée. Le drake a une VD de 6 et une résistance 10 à l'électricité. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants. Au tour de jeu où vous convoquez le drake, vous donnez le premier ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : distance 10 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

Action simple : zone explosion 1 à 10 cases ou moins ; cible chaque créature prise dans l'explosion ; Sagesse contre Réflexes ; 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au drake à la fin de votre tour, il se décale d'une case et utilise son attaque d'explosion de zone, en ciblant autant de créatures que possible (y compris vous et vos alliés).

Convocation de tigre féroce — Druide Attaque 15

Vous prononcez un ancien serment qui convoque un grand tigre pour la curée.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un tigre de taille G dans un espace libre à portée. Le tigre a une VD de 7. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous convoquez le tigre, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 1; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au tigre à la fin de votre tour, il charge la créature en péril la plus proche qu'il puisse charger en utilisant son attaque comme une attaque de base au corps à corps. Si c'est impossible, il attaque un ennemi adjacent s'il le peut. Sinon, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Dévoré par les mouches — Druide Attaque 15

Vous appelez une horde de taons voraces qui mordent votre ennemi et vous transmettent sa force vitale.

Quotidien ✦ focaliseur, guérison, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre infesté de taons qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Quand un ennemi commence son tour dans le périmètre, vous ou un allié de votre choix à 5 cases ou moins de vous regagnez 6 points de vie.

Fureur du chasseur d'orages — Druide Attaque 15

Le vent et la foudre se déchaînent autour de votre adversaire. Quand vous vous transformez ensuite en animal, le vent chasse cet adversaire tout autour du champ de bataille.

Quotidien ✦ électricité, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité, et vous faites glisser la cible de 3 cases.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous utilisez *métamorphose animale* pour passer en forme animale, vous faites glisser la cible de 2 cases.

Évocations utilitaires de niveau 16

Arbres de la dryade — Druide Attaque 16

Deux arbres anciens s'élèvent. Vous et vos alliés pouvez passer de l'un à l'autre en une seule foulée.

Quotidien ✦ invocation, primale, téléportation
Action mineure **Proximité** explosion 20
Effet : vous invoquez deux arbres dans deux cases libres de l'explosion. Chaque arbre occupe une case et doit se trouver sur une surface solide. Les arbres persistent jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsque vous et vos alliés êtes adjacents à l'un des arbres, vous pouvez utiliser une action de mouvement pour vous téléporter vers une case adjacente à l'autre arbre.

Bête fantomatique — Druide Utilitaire 16

Vous pouvez prendre brièvement la forme d'un esprit animal, ce qui vous permet de passer à travers des barrières.

Rencontre ✦ forme animale, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez de déphasage quand vous êtes en forme animale.

Rétablissement bestial — Druide Utilitaire 16

Vous faites appel au cœur bestial qui se cache au fond de chaque créature pour vous permettre, à vous et vos alliés, de vous libérer d'un effet néfaste.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde peut annuler, avec un bonus de pouvoir de +5 au jet de sauvegarde si l'effet a les mots-clefs charme, illusion ou terreur.

Vent insaisissable — Druide Utilitaire 16

Vous attrapez le vent et vous vous envolez en lieu sûr.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : si vous étiez marqué, vous ne l'êtes plus. Vous volez de 8 cases. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité, et si vous n'atterrissez pas à la fin du mouvement, vous descendez jusqu'au sol sans subir de dégâts de chute. De plus, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous pouvez vous décaler d'une case au prix d'une action libre chaque fois que vous êtes touché.

Vivacité de la vipère — Druide Utilitaire 16

Vous vous changez en vipère et vous vous glissez loin de vos ennemis. Vous revenez ensuite à votre forme normale, mais en conservant un moment certains aspects de la vipère.

Rencontre ✦ primale
Action de mouvement **Personnelle**
Prérequis : vous devez posséder le pouvoir *métamorphose animale.*
Effet : vous vous décalez de votre VD. Au cours de ce mouvement, vous ignorez les terrains difficiles et vous pouvez vous décaler à travers les cases occupées par des ennemis. Vous bénéficiez ensuite d'un bonus de pouvoir de +4 à la VD et vous pouvez traverser les cases occupées par des ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Évocations de rencontre de niveau 17

Collision inexorable — Druide Attaque 17

Vous percutez votre adversaire et vous l'étourdissez pour un moment.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et vous faites glisser la cible d'une case. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Gardien primal : le nombre de cases dont vous faites glisser la cible est égal à votre modificateur de Constitution.

Envol de moineaux — Druide Attaque 17

Des moineaux tournoient autour de vous et forment un tourbillon de serres et de becs minuscules qui tailladent vos ennemis et vous emportent plus loin.

Rencontre ✦ focaliseur, primale, téléportation
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : vous vous téléportez de 5 cases et vous bénéficiez d'un camouflage jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Nuée dévorante — Druide Attaque 17

Vous envoyez des fragments de votre forme de nuée sucer le sang de vos adversaires pour renforcer votre résistance.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : si vous touchez au moins une cible, vous gagnez 10 points de vie temporaires.
Nuée primale : ajoutez votre modificateur de Constitution aux points de vie temporaires gagnés.

Orage torrentiel — Druide Attaque 17

Des nuages sombres s'amassent sur votre ordre. La foudre et la pluie s'abattent sur vos ennemis et les maintiennent à distance de vous.

Rencontre ✦ électricité, focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et vous faites glisser la cible de 3 cases.
Effet : la décharge crée un périmètre d'orage qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Une créature touchée par cette attaque qui pénètre dans la zone pendant son tour subit 10 dégâts d'électricité.

Les quêteurs de l'aube perdue

Pendant les jours les plus sombres de la guerre de l'Aube, le pouvoir écrasant des dieux et des originels balafra, déchira et écorcha le monde. De gigantesques trous s'ouvrirent à la surface du monde, avalant des forêts entières et des chaînes de montagnes jusqu'à ce que les esprits primaux repoussent finalement les combattants jusque dans les plans.

Encore aujourd'hui, des héros primaux recherchent les régions depuis longtemps oubliées qui ont été avalées par les profondeurs de la terre. Guidés par des esprits qui se souviennent partiellement des batailles mais qui n'ont aucun souvenir ce qui avait été perdu, quelques druides à chaque génération ressentent le besoin de rechercher des forêts de cristaux brillants et d'anciens pics montagneux enterrés sous la terre instable qui recouvre d'anciens lieux de pouvoir primal.

Là où ces sites sont tombés dans l'Outreterre, ils ont presque toujours été brisés et digérés par la nature étrange de ce domaine. Mais en beaucoup d'endroits – trop pour qu'on les ignore – des fragments de l'aube perdue existent encore comme autant de bulles de terre et de sources cachées, séparées de l'Outreterre en dessous d'elle par des roches qui s'érodent peu à peu.

Soif de tuer — Druide Attaque 17

En arrachant sa vie à votre ennemi, vous évitez le destin funeste qui vous attendait.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, guérison, primale
Action simple **Corps à corps** contact
Effet : avant l'attaque, vous vous décalez de 2 cases.
Prédateur primal : le nombre de cases dont vous vous décalez est égal à votre modificateur de Dextérité.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d12 + modificateur de Sagesse dégâts. Si vous ou la cible êtes en péril ou à 0 point de vie ou moins, vous pouvez dépenser une récupération, effectuer un jet de sauvegarde, ou les deux.

Évocations quotidiennes de niveau 19

Convocation de béhémoth des marais — Druide Attaque 19

Un esprit des marais primitifs prend une forme solide pour répondre à votre appel et dévaste le champ de bataille.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un béhémoth de taille G dans un espace libre à portée. Le béhémoth a une VD de 8 et ignore les terrains difficiles. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants. Au tour de jeu où vous convoquez le béhémoth, vous donnez le premier ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 2 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

Action simple : le béhémoth se déplace de sa VD. Au cours de ce déplacement, il peut traverser les cases occupées par des ennemis. Quand il entre dans une case occupée par un ennemi, il attaque cet ennemi : Sagesse contre Réflexes ; 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Il ne peut pas attaquer une créature de cette façon plus d'une fois par round.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au béhémoth à la fin de votre tour, il utilise sa seconde attaque contre autant d'ennemis que possible.

Convocation de bison-tonnerre — Druide Attaque 19

Le tonnerre résonne dans le lointain, se rapprochant encore et encore jusqu'à ce qu'un bison émerge du monde des esprits pour apparaître à votre côté.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un bison de taille G dans un espace inoccupé à portée. Le bison a une VD de 7 et bénéficie d'un bonus de +2 à la CA. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous convoquez le bison, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au bison à la fin de votre tour, il attaque un ennemi adjacent si c'est possible. Sinon, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Convocation de roncier gardien — Druide Attaque 19

Vous convoquez des esprits qui se fondent dans une puissante créature d'épines et de ronces pour vous protéger vous et vos amis.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un roncier gardien de taille G dans un espace libre à portée. Le roncier gardien a une VD de 5 et ignore les terrains difficiles. Vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA quand vous êtes à 2 cases ou moins du roncier gardien. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous convoquez le roncier gardien, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 2 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au roncier gardien à la fin de votre tour, il attaque un ennemi situé à 2 cases ou moins de lui si c'est possible. Sinon, il se déplace de sa VD jusqu'à une case où il est à 2 cases ou moins d'autant d'alliés que possible.

Grêle écrasante — Druide Attaque 19

Des morceaux de glace tombent du ciel sur vos adversaires.

Quotidien ✦ focaliseur, froid, primale
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.
Effet : l'explosion crée un périmètre de grêle qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui pénètre dans le périmètre ou y commence son tour de jeu subit 5 + votre modificateur de Constitution dégâts de froid.
Nuée primale : vous n'êtes pas affecté par le périmètre quand vous êtes en forme animale.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Secousses — Druide Attaque 19

Vous donnez un ordre à la terre, et des secousses sismiques abattent vos ennemis.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque principale : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible principale est jetée à terre.
Échec : demi-dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre sismique qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre compte comme terrain difficile. Tant que le périmètre persiste, vous pouvez effectuer l'attaque secondaire suivante au prix d'une action mineure une fois par round.
Cible secondaire : chaque créature à l'intérieur du périmètre
Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d10 dégâts et la cible secondaire est jetée à terre.

Évocations utilitaires de niveau 22

Arbre de vie — Druide Utilitaire 22

Vous puisez dans l'énergie primale pour faire pousser des ronces et des plantes pendant un instant, créant ainsi un outil utile pour vous et vos alliés.

Quotidien ✦ guérison, invocation, primale
Action mineure **Distance** 10
Effet : vous invoquez un arbre vivifiant dans une case libre à portée. L'arbre doit se trouver sur une surface solide, et persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Il occupe une case et fournit un abri. Vous et vos alliés bénéficiez de régénération 5 quand vous êtes situés à 2 cases ou moins de l'arbre.

Carapace de la tortue — Druide Utilitaire 22

Votre peau ou celle de votre ami devient aussi dure que la carapace d'une tortue, l'idéal pour dévier les attaques ennemies.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : vous ou un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible se déplace, le bonus tombe à +2.
Maintien (mineure) : l'effet persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Spécial : lorsque vous êtes touché par une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser ce pouvoir sur vous-même au prix d'une interruption immédiate.

Cercles féeriques — Druide Utilitaire 22

Des cercles de champignons apparaissent à votre ordre, apportant avec eux la magie qui permet d'emmener une créature d'un cercle à un autre.

Quotidien ✦ invocation, primale, téléportation
Action mineure **Proximité** explosion 20
Effet : vous invoquez huit cercles féeriques dans huit cases libres de l'explosion. Vous et vos alliés pouvez utiliser les cercles féeriques pour vous téléporter. Quand un personnage pénètre dans la case d'un cercle féerique, il peut se téléporter vers la case d'un autre cercle féerique à condition que la case de destination soit libre. Les deux cercles féeriques disparaissent alors. Les cercles féeriques persistent jusqu'à la fin de la rencontre s'ils ne sont pas utilisés.

Os de pierre — Druide Utilitaire 22

Vous puisez dans la terre la force nécessaire pour rendre votre corps presque inébranlable et insensible aux dégâts.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, vous gagnez une résistance 15 à tous les dégâts et quand vous êtes tiré, poussé ou qu'on vous fait glisser, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde. Si ce jet est réussi, vous ignorez le mouvement forcé.

Tourbillon protecteur — Druide Utilitaire 22

Des vents hurlants s'enroulent autour de vous avec une force capable de repousser des attaques.

Quotidien ✦ périmètre, primale
Action simple **Proximité** explosion 3
Effet : l'explosion crée un périmètre venteux qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les attaques de zone et à distance contre les créatures à l'intérieur du périmètre subissent un malus de -4 aux jets d'attaque contre ces créatures. De plus, le périmètre compte comme du terrain difficile. Lorsque une créature autre que vous termine son mouvement dans le périmètre, vous pouvez faire glisser cette créature de 3 cases au prix d'une action libre.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Évocations de rencontre de niveau 23

Crocs de l'effroi — Druide Attaque 23

Vous plongez pour infliger à votre ennemi une morsure féroce, créant une occasion pour vos alliés de vous aider ou de fuir en lieu sûr.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, chaque allié adjacent à la cible peut se décaler d'une case au prix d'une action libre.
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts et vous faites glisser la cible d'une case. La cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Gardien primal : le nombre de cases dont vous faites glisser la cible est égal à votre modificateur de Sagesse.

Nuée aveuglante — Druide Attaque 23

Vous devenez un nuage d'insectes qui aveugle vos ennemis.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Nuée primale : si l'attaque touche au moins une fois, vous vous décalez jusqu'à une case prise dans la décharge ou qui lui est adjacente.

Piège rasoir — Druide Attaque 23

Des lianes tranchantes jaillissent du point que vous désignez et entravent vos ennemis. Elles se resserrent si ses ennemis osent se déplacer.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 2d6 dégâts.
Prédateur primal : la cible confère aussi un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pluie d'aiguilles enflammées — Druide Attaque 23

Votre évocation fait pleuvoir des aiguilles de pin qui explosent après l'impact.

Rencontre ✦ feu, focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre d'aiguilles de pin qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au début de votre tour de jeu suivant, chaque créature située à l'intérieur du périmètre subit 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Évocations quotidiennes de niveau 25

Convocation de béhémoth griffe-effilée — Druide Attaque 25

D'un sifflement primitif, vous convoquez un prédateur reptilien qui court sur deux pattes mais attaque avec les quatre.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Effet : vous convoquez un béhémoth de taille M dans une case libre à portée. Le béhémoth a une VD de 7. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous convoquez le béhémoth, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au béhémoth à la fin de votre tour, il charge la créature la plus proche parmi celles qu'il peut charger et qui subissent des dégâts continus, en utilisant son attaque comme une attaque de base au corps à corps. Si ce n'est pas possible, il attaque un ennemi adjacent s'il peut le faire. Sinon, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Convocation de mastodonte imposant — Druide Attaque 25

Un mastodonte prêt à écraser vos ennemis répond à votre appel.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Effet : vous convoquez un mastodonte de taille G dans un espace inoccupé à portée. Le mastodonte a une VD de 7 et un bonus de +4 aux jets d'attaque contre les créatures de sa taille ou plus grandes. Vous pouvez lui donner l'ordre spécial suivant. Au tour de jeu où vous convoquez le mastodonte, vous donnez cet ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 2 ; cible une créature ; Sagesse contre Vigueur ; 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est jetée à terre.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au mastodonte à la fin de votre tour, il charge l'ennemi le plus proche qu'il puisse charger à l'exception de ceux qui sont en péril, en utilisant son attaque comme une attaque de base au corps à corps. Si ce n'est pas possible, il attaque un ennemi à 2 cases ou moins de lui. Si ce n'est pas possible non plus, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Désastre rampant — Druide Attaque 25

À votre ordre, un flot de vermine mordante et piquante se déverse sur vos ennemis pour les engloutir.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Proximité** explosion 1
Effet : l'explosion crée un périmètre de vermine qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature qui commence son tour de jeu à l'intérieur du périmètre subit 10 dégâts et confère un avantage de combat jusqu'au début de son prochain tour. Vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases au prix d'une action de mouvement. Quand la zone apparaît, effectuez l'attaque suivante. Vous pouvez répéter l'attaque au prix d'une action simple.

Cible : chaque créature à l'intérieur du périmètre ou adjacente au périmètre
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maintien (mineure) : le périmètre persiste et vous pouvez augmenter sa taille de 1 jusqu'à un maximum d'explosion 5.

Nuage d'oiseaux — Druide Attaque 25

Vous créez un nuage d'oiseaux furieux qui s'attaquent aux yeux de vos adversaires.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : l'explosion crée un périmètre saturé d'oiseaux qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Les créatures hors du périmètre bénéficient d'un camouflage total contre les créatures à l'intérieur. Tout ennemi qui commence son tour à l'intérieur du périmètre subit 10 + votre modificateur de Constitution dégâts.

Singe primal — Druide Attaque 25

Vous poussez un rugissement tonitruant et votre forme gonfle pour devenir celle d'un grand singe primal.

Quotidien ✦ focalisateur, forme animale, primale, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite: 6d6 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et vous poussez la cible de 3 cases.
Échec : demi-dégâts et vous poussez la cible de 2 cases.
Effet : jusqu'à ce que vous quittiez votre forme animale actuelle ou jusqu'à la fin de la rencontre, votre taille devient G, vous gagnez une VD d'escalade de 6 et un bonus de +2 à la CA et à la Vigueur, et vos attaques au corps à corps infligent 2d6 dégâts supplémentaires. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la VD quand vous chargez.



Évocations de rencontre de niveau 27

Bourdonnement désorientant — Druide Attaque 27

Des insectes apparaissent autour de vous, émettant un bourdonnement angoissant qui désoriente vos ennemis.

Rencontre ✦ charme, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est hébétée et assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Nuée primale : la taille de l'explosion augmente de 1.

Cavalcade de béhémoths — Druide Attaque 27

Vous faites un geste, et un troupeau de béhémoths lancé à pleine vitesse piétine vos ennemis avant de disparaître.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est poussée de 5 cases et jetée à terre.

Crocs de mort — Druide Attaque 27

Vos yeux luisent de la lueur rouge d'un feu bestial alors que l'esprit de la mort, une force primale qui terrasse les êtres vivants, s'empare de vous.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 5d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Prédateur primal : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Dextérité.

Griffe de tonnerre — Druide Attaque 27

Le tonnerre gronde autour de vous alors que vous prenez votre élan pour attaquer. Quand vos griffes lacèrent votre ennemi, le tonnerre s'abat sur lui.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale, tonnerre
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre et la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Gardien primal : vous faites aussi glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution.

BEN WOOTEN

Hurlement funeste — Druide Attaque 27

Vous poussez un formidable rugissement qui laisse vos ennemis paralysés de terreur tandis que vous vous préparez pour la mise à mort.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale, psychique, terreur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et la cible est immobilisée et vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Évocations quotidiennes de niveau 29

Cœur du chasseur — Druide Attaque 29

Votre magie frappe votre ennemi et crée un lien entre vous deux qui le définit comme la proie et vous comme le chasseur.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Effet secondaire : 6d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet secondaire : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : chaque fois que vous utilisez *métamorphose animale* pour passer en forme animale jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de +5 aux jets de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Convocation d'ancien loup sauvage — Druide Attaque 29

Dans un hurlement puissant, un ancien esprit loup se manifeste à vos côtés pour chasser avec vous et vos alliés.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Effet : vous convoquez un loup de taille G dans un espace libre à portée. Le loup a une VD de 8. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants. Au tour de jeu où vous convoquez le loup, vous donnez le premier ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est jetée à terre.

Action d'opportunité : déclenchée quand une créature adjacente se relève ; corps à corps 1 ; cible la créature déclencheuse ; Sagesse contre Réflexes ; 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible ne peut pas se relever jusqu'à la fin de son tour suivant.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au loup à la fin de votre tour, il attaque une créature adjacente à terre. Si c'est impossible, il attaque un ennemi adjacent s'il le peut. Sinon, il se déplace de sa VD jusqu'à une case adjacente à un ennemi.

Convocation de béhémoth des tempêtes — Druide Attaque 29

La foudre et le tonnerre annoncent l'arrivée d'un esprit primitif réincarné dont le pas fait trembler le sol.

Quotidien ✦ convocation, électricité, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Effet : vous convoquez un béhémoth des tempêtes de taille G dans un espace libre à portée. Le béhémoth a une VD de 8. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants. Au tour de jeu où vous convoquez le béhémoth, vous donnez le premier ordre dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : corps à corps 2 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

Action simple : zone explosion 2 à 20 cases ou moins ; cible chaque créature prise dans l'explosion ; Sagesse contre Réflexes ; 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au béhémoth à la fin de votre tour, il effectue une attaque de corps à corps contre un ennemi adjacent si c'est possible. Sinon, il effectue son attaque de zone en essayant de prendre pour cibles autant de créatures que possible (y compris vous et vos alliés).

Gueule de la terre — Druide Attaque 29

Vous appelez à vous une gueule de terre et de pierre qui cherche à avaler votre adversaire.

Quotidien ✦ focaliseur, invocation, primale
Action simple **Distance** 20
Effet : vous invoquez une gueule de la terre de taille G dans un espace libre à portée. La gueule occupe cet espace et persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez déplacer la gueule d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse au prix d'une action de mouvement. Quand la gueule apparaît, elle effectue l'attaque suivante.
Cible : un ennemi adjacent à la gueule
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule). Jusqu'à ce que cet effet prenne fin, la gueule ne peut attaquer aucune autre créature ni se déplacer.
Maintien (mineure) : la gueule persiste. Elle répète son attaque contre la créature qu'elle maîtrise ou elle attaque un ennemi adjacent.

Tempête de feu tourbillonnant — Druide Attaque 29

Vos mots de pouvoir primal libèrent une tempête de feu pour engloutir vos ennemis.

Quotidien ✦ feu, focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible principale : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque principale : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre de feu qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Toute créature autre que vous qui commence son tour à l'intérieur du périmètre subit 10 dégâts de feu.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste. Vous pouvez soit augmenter sa taille de 1 jusqu'à un maximum d'explosion 5 ou la diminuer de 1 pour effectuer l'attaque secondaire suivante. Si vous réduisez la taille du périmètre à 0, il prend fin.
Cible secondaire : une créature à 10 cases ou moins du périmètre
Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

Allié du Vent-en-spirale

« L'immobilité c'est la mort. Touche le vent et vis. »

Prérequis : druide

La plupart des langues du monde utilisent des mots proches pour « esprit » et pour « souffle ». Là où les autres magiciens primaux s'associent majoritairement avec les esprits des créatures et des choses du monde naturel, vous vous êtes lié d'amitié avec l'un des vents anciens. Les tourbillons du Vent-en-spirale contiennent les secrets de la vie ; observez les lignes de la main de n'importe quel humanoïde et vous verrez les spirales qui marquent l'endroit où le vent est entré pour lui donner vie.

Vous avez appris à appeler le Vent-en-spirale quand vous et vos alliés avez besoin de ses pouvoirs de guérison. On ne peut vous confondre avec un prêtre ou un shaman, mais vos alliés ont appris qu'une brise soudaine peut être un signe de l'arrivée de votre allié le vent.

Le Vent-en-spiral est plus lié avec les peuples des terres sauvages qu'avec les animaux, et vous vous sentez plus à l'aise en forme humanoïde qu'en forme animale. Vous pouvez toujours changer de forme, mais la plupart des pouvoirs et des aptitudes liées au Vent-en-spirale ne fonctionnent que quand vous êtes en forme humanoïde.



TOMAS GIORELLO

Aptitudes d'allié du Vent-en-spirale

Spirale guérisseuse (niveau 11) : tant que vous n'êtes pas en forme animale, tout allié en péril à 5 cases ou moins de vous qui dépense une récupération regagne des points de vie supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Action du Vent-en-spirale (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire et que vous n'êtes pas en forme animale, un allié en péril situé à 5 cases ou moins de vous peut dépenser une récupération.

Vents alliés (niveau 16) : quand vous dépensez une récupération, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action libre.

Évocations d'allié du Vent-en-spirale

Rafale en spirale Allié du Vent-en-spirale Attaque 11

Votre vent souffle selon des entrelacs compliqués, fouettant vos ennemis et prêtant un souffle nouveau à vos alliés.

Rencontre ✦ focaliseur, guérison, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts et un allié adjacent à la cible regagne autant de points de vie que votre modificateur de Sagesse.

Relâcher le souffle Allié du Vent-en-spirale Utilitaire 12

Alors que votre ami reprend son souffle, une rafale de vent l'entoure et vous rend plus difficiles à voir, vous et vos alliés.

Rencontre ✦ primale
Réaction immédiate **Distance** 10
Déclencheur : un allié situé à 10 cases ou moins de vous utilise son second souffle
Cible : l'allié déclencheur
Effet : la cible et chaque allié situé à 5 cases ou moins d'elle bénéficient d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Trois vents changeants Allié du Vent-en-spirale Attaque 20

Le Vent-en-spirale appelle ses cousins glaciaux ou tonnants à votre rescousse ou pousse sa spirale un tour plus loin dans une explosion de radiance.

Quotidien ✦ focaliseur, guérison, primale ; variable
Action simple **Proximité** décharge 5
Spécial : choisissez un mot-clef parmi froid, radiant ou tonnerre chaque fois que vous utilisez ce pouvoir. Votre choix détermine à la fois le type de dégâts infligés par le pouvoir et un effet.
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts du type que vous avez choisi.
Échec : demi-dégâts.
Effet (froid) : chaque cible est ralentie (sauvegarde annule).
Effet (radiant) : chaque allié pris dans la décharge regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse + la moitié de votre niveau.
Effet (tonnerre) : une cible de votre choix est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Convocateur primal

« Ce n'est pas une bataille, c'est une chasse. Et ce n'est pas toi le chasseur. »

Prérequis : druide

Peut-être avez-vous été élevé dans une région sauvage et avez-vous appris à convoquer des animaux pour être vos compagnons de chasse. Peut-être votre communauté avait-elle besoin de protection et avez-vous appris comment convoquer en un instant des gardiens animaux. À moins que vous n'ayez grandi en entendant les murmures des esprits animaux et que vous n'ayez appris à les appeler à votre côté. Quel que soit le chemin qui vous a mené à la voie du convocateur primal, vous aspirez à une maîtrise sur les bêtes convoquées que les autres druides ne possèdent pas. Certaines de vos capacités aident vos bêtes à suivre leurs instincts, tandis que d'autres renforcent votre don pour leur donner des ordres.

Le tueur primal que vous apprenez à contrôler quand vous atteignez le summum de votre pouvoir est un esprit antique. Ce n'est pas forcément la créature la plus puissante que vous apprendrez à contrôler, mais sa capacité à modifier sa forme reflète la versatilité de votre pouvoir.



Aptitudes de convocateur primal

Coutumes bestiales (niveau 11) : quand vos créatures convoquées utilisent leur effet instinctif, elles regagnent un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse et bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 à tous les jets d'attaque qui font partie de cet effet.

Action du convocateur primal (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez donner un unique ordre qui vous coûterait normalement une action simple à une de vos créatures convoquées, au prix d'une action libre.

Déplacement coordonné (niveau 16) : quand vous vous déplacez en effectuant une action de mouvement, une de vos créatures convoquées peut se déplacer de sa VD.

Évocations de convocateur primal

Prophétie du croc sanglant Convocateur primal Attaque 11

Vous éveillez chez votre ennemi la sensation de centaines de dents mordant dans ses os, puis votre créature convoquée décuple sa douleur.

Rencontre ✦ focaliseur, primale, psychique
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos créatures convoquées infligent à la cible des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Sagesse.

Contrôle renforcé Convocateur primal Utilitaire 12

Le lien entre vous et vos créatures convoquées se renforce et les renforce par là même.

Quotidien ✦ persistant, primal
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que ce pouvoir persiste, vos créatures convoquées bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et de dégâts, sauf quand ces jets découlent d'un effet instinctif.

Convocation de tueur primal Convocateur primal Attaque 20

Rapide, mortel et capable d'altérer sa forme, le tueur primal est une extension de votre volonté de mort.

Quotidien ✦ convocation, focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Effet : vous convoquez un tueur primal de taille G dans un espace libre à portée. Le tueur primal a une VD de 8. Vous pouvez lui donner les ordres spéciaux suivants. Au tour de jeu où vous convoquez le tueur primal, vous donnez l'un de ces deux ordres dans le cadre de l'utilisation de ce pouvoir.

Action simple : la taille du tueur primal devient G si elle était M et il gagne une VD de fouissage de 6. Il se décale ensuite de 2 cases et attaque : corps à corps 2 ; cible une ou deux créatures ; Sagesse contre CA ; 2d12 + modificateur de Sagesse dégâts.

Action simple : la taille du tueur primal devient M si elle était G et il gagne une VD en vol de 8 (vol stationnaire). Il se décale ensuite de 2 cases et attaque : corps à corps 1 ; cible une créature ; Sagesse contre Réflexes ; 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effet instinctif : si vous n'avez donné aucun ordre au tueur primal à la fin de votre tour de jeu, il attaque un ennemi en péril si c'est possible. Sinon, il attaque un ennemi adjacent. Il utilise sa première attaque s'il est de taille M et sa seconde s'il est de taille G.

TOMAS GIORELLO

Messager de l'orage

« Une fois que l'orage a commencé, aucune force mortelle ne peut le contenir. »

Prérequis : druide

La puissance des orages primaux – des amalgames furieux de foudre, de tonnerre et de pluie – imprègne votre magie. Peu de druides choisissent la voie de messager de l'orage, car elle est remplie de forces indomptables qui ne peuvent être que temporairement canalisées, mais jamais réellement contrôlées. Le messager de l'orage pactise avec des puissances primales qui dansent et bondissent à travers le ciel sans admettre d'entraves.

Les messagers de l'orage recherchent les vastes plaines où ils peuvent le mieux observer et étudier les orages qui sillonnent le ciel. Leurs repaires sont marqués par de hautes pointes de fer couvertes de runes jaunes et bleues. Pendant un orage, un messager médite dans l'un de ces repaires et laisse son esprit vagabonder parmi les vents et la pluie. Si les orages sont prêts à partager leurs secrets, des éclairs frappent les pointes de fer et envoient ainsi des vagues d'énergie primale vers le messager, fortifiant ainsi son pouvoir.



RAVEN MIMURA

Aptitudes de messager de l'orage

Touché par l'orage (niveau 11) : vous bénéficiez d'une résistance 5 à l'électricité et au tonnerre. Chaque fois que vous subissez des dégâts d'électricité ou de tonnerre, vous gagnez 5 points de vie temporaires et vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec des pouvoirs primaux jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Action du messager de l'orage (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez aussi vous déplacer de 8 cases en volant au prix d'une action libre. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Danse de la tempête (niveau 16) : une fois par round, quand vous touchez un ennemi avec un pouvoir ayant le mot-clef électricité ou tonnerre, vous pouvez vous décaler d'une case au prix d'une action libre.

Évocations de messager de l'orage

Bête-tempête Messager de l'orage Attaque 11

Dans un long rugissement, vous canalisez la fureur d'un orage primal. La foudre danse autour de vous et frappe vos ennemis.

Rencontre ✦ électricité, focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bouclier des tempêtes Messager de l'orage Utilitaire 12

Un nuage tourbillonnant prend forme autour de vous pour projeter vos ennemis au loin et vous protéger.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses. Quand un ennemi termine son tour adjacent à vous, vous pouvez faire glisser cet ennemi d'une case au prix d'une action libre.

Enfant de l'orage Messager de l'orage Attaque 20

Pour un bref instant, vous devenez un enfant des orages. Le tonnerre gronde et la foudre crépite autour de vous, frappant vos ennemis.

Quotidien ✦ électricité, focaliseur, primale, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 3
Cibles : une, deux ou trois créatures prises dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité et de tonnerre.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque suivante une fois par round, en forme humanoïde comme en forme animale.
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : une créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

Nuée luminescente

« Les insectes n'ont pas besoin de parler pour communiquer. Observe la danse de ma nuée et tu verras la voie. »

Prérequis : druide, aptitude de classe de nuée primale

Quand vous prenez la forme d'un essaim d'insectes, ces insectes luisent d'une lumière surnaturelle. Les histoires de vos ancêtres parlent d'insectes luisants dans des temps immémoriaux, des insectes qui menèrent ces ancêtres en sûreté à travers marécages et forêts. Ces créatures ne faisaient preuve d'aucune pitié pour les ennemis de votre tribu et se servaient de leur lumière hypnotique pour les perdre, les noyant dans des tourbières profondes ou les abandonnant dans l'antre de bêtes sauvages. Quand vous adoptez la forme de la nuée luminescente, vous aussi êtes un protecteur pour vos alliés.

Vous pouvez contrôler des lumières primales pour désorienter et aveugler vos ennemis. Vos attaques infligent des dégâts psychiques et des effets qui compliquent les attaques de vos ennemis.

Aptitudes de nuée luminescente

Lanterne luminescente (niveau 11) : quand vous êtes en forme animale, vous bénéficiez d'une aura 5. Cette aura est vivement éclairée et vos alliés qui sont pris dedans bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Action de la nuée radiante (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vos attaques ayant le mot-clef forme animale infligent pendant ce tour des dégâts radiants supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau.

Éclat de lumière (niveau 16) : quand vous utilisez *métamorphose animale* pour passer de votre forme animale à votre forme humanoïde, choisissez une créature qui vous est adjacente (avant ou après le décalage offert par *métamorphose animale*). Cette créature subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Évocations de nuée luminescente

Lumières mystificatrices Nuée luminescente Attaque 11

Vous devenez un tourbillon d'insectes luisants d'une lumière surnaturelle qui hypnotise les créatures qui vous font face.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale, psychique
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques et vous faites glisser la cible d'une case. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous vous décalez d'une case pour chaque cible que vous avez touchée.



Lumineuse clarté Nuée luminescente Utilitaire 12

Une lumière primale remplit l'air qui vous entoure et révèle les créatures dissimulées.

Quotidien ✦ périmètre, primale
Action mineure **Proximité** explosion 2
Effet : l'explosion crée un périmètre de lumière vive qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Aucune créature dans le périmètre ne peut bénéficier d'un camouflage ni d'un camouflage total, et aucune créature qui commence son tour de jeu à l'intérieur du périmètre ne peut bénéficier d'un camouflage ni d'un camouflage total avant la fin de son tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.
Spécial : vous pouvez utiliser ce pouvoir alors que vous êtes en forme animale.

Nuée brillante Nuée luminescente Attaque 20

Une lumière aveuglante crépite autour de vous alors que des insectes luisants submergent vos adversaires.

Quotidien ✦ focaliseur, forme animale, primale, radiant
Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes, Vigueur, Volonté. Vous effectuez un jet d'attaque par cible en comparant le résultat du jet aux trois défenses. Une cible subit l'effet associé à chaque défense contre laquelle l'attaque touche.
Réussite (Vigueur) : la cible subit 10 dégâts radiants continus (sauvegarde annule).
Réussite (Réflexes) : vous faites glisser la cible de 5 cases.
Réussite (Volonté) : la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Réussite (chaque défense touchée) : la cible subit 1d8 + votre modificateur de Sagesse dégâts radiant pour chacune de ses défenses contre laquelle l'attaque touche.

ERIC BELISLE

Samare tourbillonnante

« Pour toi, profanateur, ces graines sont une promesse de mort. »

Prérequis : druide, aptitude de classe de nuée primale

En tant que druide spécialisé dans les formes de nuées, vous avez déjà maîtrisé la magie complexe qui maintient votre identité même quand votre forme est dispersée en nombreux insectes. Votre nouvelle voie cherche à gagner un contrôle encore plus grand sur les individualités qui composent vos formes de nuées. La plupart des druides n'utilisent qu'une forme de nuée à la fois, mais vous mélangez différentes sortes de graines, de feuilles, d'insectes et d'autres choses naturelles pour obtenir une forme à la flexibilité totale, capable de s'adapter à tous les défis.

Beaucoup de vos pouvoirs tirent avantage des ailes tourbillonnantes de la graine qu'on nomme samare ou des ailles bourdonnantes des insectes. Vous pouvez vous envoler avec la même facilité que vous adoptez une forme animale, puis envoyer des morceaux de votre forme voleter parmi vos alliés pour les protéger.

Aptitudes de samare tourbillonnante

La robustesse pour la rapidité (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez relancer deux jets d'attaque différents avant la fin de votre tour de jeu suivant. Quand vous effectuez l'une de ces relances, vous subissez 1d10 + la moitié de votre niveau dégâts et vous utilisez le résultat qui vous convient le mieux.

Nuée séparée (niveau 11) : quand vous êtes en forme animale, les attaques au corps à corps et à distance ne peuvent ni vous tirer, ni vous pousser, ni vous faire glisser.

Vents tournoyants (niveau 16) : quand vous passez de votre forme humanoïde à votre forme animale pendant votre tour de jeu, vous gagnez une VD en vol égale à votre VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Évocations de samare tourbillonnante

Spirale protectrice — Samare tourbillonnante Attaque 11

Les ailes tournoyantes de votre forme de nuée s'étendent et tailladent vos ennemis avant de former une spirale défensive autour de votre ami.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Corps à corps** 2
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Un allié situé à 2 cases ou moins de vous gagne autant de points de vie temporaires que votre modificateur de Sagesse.

Ailes noires — Samare tourbillonnante Utilitaire 12

Des fragments de votre forme animale s'accrochent obstinément à tous ceux qui osent vous toucher.

Rencontre ✦ forme animale, primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous utilisez *métamorphose animale* pour passer en forme animale
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous devenez immatériel et vous pouvez traverser des cases occupées par des ennemis tant que vous êtes en forme animale.

Samare aux grandes ailes — Samare tourbillonnante Attaque 20

Des graines jaillissent autour de vous, aveuglent vos ennemis puis tournoient autour de vous, prêtes à les aveugler à nouveau.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez des deux avantages suivants quand vous êtes en forme animale : vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action mineure, et chaque fois vous que vous obtenez un coup critique contre un ennemi, cet ennemi est aveuglé (sauvegarde annule).



JESPER EJSING

Seigneur de la meute

« Mes compagnons et moi ne sommes qu'une partie d'une meute bien plus nombreuse, et nous chassons toujours ensemble. »

Prérequis : druide

À chaque évocation que vous lancez, vous entendez les grondements et les hurlements de votre meute dans le lointain. Ils attendent que votre magie les appelle au combat, et leur impatience est grande. Vous les renforcez de votre magie et vous tirez votre pouvoir d'eux. C'est à la tête de votre meute convoquée que vous êtes le plus puissant.

Quand vous convoquez les animaux de votre meute, vos évocations résonnent en eux. Leurs blessures se referment et ils bondissent au combat avec une férocité renforcée par votre magie primale. À votre tour, vous puisez dans leur force bestiale pour encaisser les attaques de vos ennemis et pour renforcer les vôtres.



Aptitude de seigneur de la meute

Membre de la meute naturelle (niveau 11) : tant qu'au moins une créature que vous avez convoquée est présente, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et à toutes les défenses.

Intensité de la meute (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez donner un unique ordre qui vous coûterait normalement une action mineure à l'une de vos créatures convoquées, au prix d'une action libre. Si vous ne donnez aucun autre ordre à cette créature pendant ce tour, elle utilise son effet instinctif à la fin de votre tour.

Vitalité naturelle (niveau 16) : les créatures que vous convoquez avec vos pouvoirs de druide bénéficient d'une régénération égale à votre modificateur de Sagesse tant qu'elles sont en péril.

Convocation supérieure (niveau 20) : vous gagnez un pouvoir de druide de niveau 19 ayant le mot-clef convocation.

Évocations de seigneur de la meute

Ordre de l'alpha Seigneur de la meute Attaque 11

Vous n'avez même pas besoin de gronder votre ordre ; votre frère de meute comprend immédiatement le message de vos crocs sanglants.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Corps à corps** contact
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts et vous donnez l'ordre à l'une de vos créatures convoquées d'effectuer l'une de ses actions simples d'attaque. Si vous n'avez pas de créature convoquée présente, lancez un d20. Si vous obtenez un résultat de 10 ou plus, un allié à 5 cases ou moins peut effectuer une charge ou une attaque de base au corps à corps au prix d'une action libre.

Toute la meute Seigneur de la meute Utilitaire 12

Votre créature convoquée et vous hurlez à l'unisson.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser une action mineure une fois par round pour donner l'ordre à l'une de vos créatures convoquées d'exécuter une de ses actions simples d'attaque.

JESPER EJSING

Serpent lové

« Tu n'entendras pas mes mouvements, tu ne verras pas mes écailles. Tout ce que tu sentiras, c'est la morsure de mes crochets et la brûlure de mon poison. »

Prérequis : druide

Vous avez maîtrisé la forme du serpent lové, une forme animale harmonieuse et furtive, mais qui ne promet que douleur et poison à vos ennemis. Certains druides se tiennent à l'écart des bêtes serpentines, mais vous êtes conscient que ces créatures font tout autant partie du monde naturel que tout ce qui porte plumes ou fourrure. Vous faites appel à des esprits serpents au sang froid, et votre lien avec le cobra, la couleuvre et le python vous offre une magie subtile.

Le serpent lové vous offre des capacités qui vous permettent d'étreindre des créatures, d'infliger des dégâts de poison et de vous déplacer promptement.

Aptitudes de serpent lové

Forme serpentine (niveau 11) : tant que vous êtes en forme animale, vous bénéficiez d'une résistance 15 au poison et d'un bonus de +5 aux tests de Discrétion. La résistance augmente à 20 au niveau 21.

Action des crochets du serpent (niveau 11) : quand vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, chaque cible touchée par cette attaque subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).



HECTOR ORTIZ

Venin du serpent (niveau 16) : quand vous touchez avec une attaque de corps à corps alors que vous êtes en forme animale, cette attaque inflige 2d6 dégâts de poison supplémentaires.

Évocations de serpent lové

Anneaux constricteurs Serpent lové Attaque 11

Vous saisissez votre ennemi dans vos anneaux avant de l'écraser lentement.

Rencontre ✦ focaliseur, forme animale, primale
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est étreinte. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tant que vous étreignez la cible, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 à toutes les défenses, et toute attaque qui vous rate touche la cible.

Bond du serpent Serpent lové Utilitaire 12

Vous vous faufilez loin de vos ennemis, qui perdent votre trace alors que vous vous cachez dans l'ombre.

Rencontre ✦ forme animale, primale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous décalez de 3 cases et vous bénéficiez d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Crochets stupéfiants Serpent lové Attaque 20

Vous appelez des esprits serpents qui plongent leurs crochets profondément dans le corps de vos ennemis, libérant un poison qui les assomme et vous venge de leurs attaques.

Quotidien ✦ focaliseur, poison, primale
Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d8 dégâts de poison et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Jusqu'à ce que cet effet prenne fin, la cible subit 10 dégâts de poison à chaque fois qu'elle attaque.
Échec : demi-dégâts et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Le cercle de Serpentis

La plupart, même parmi les tribus primitives, associent la forme du serpent lové à des druides mauvais, comme le Cercle de Serpentis. Ce cercle est un groupe sinistre qui vénère Zéhir – au-dessus même des esprits primaux, prétendent certains. Les membres du cercle (majoritairement des yuan-tis) utilisent leur forme de serpent lové pour frapper furtivement au nom de leur sombre dieu. Bien que leurs repaires soient cachés au plus profond des terres sauvages, ils s'infiltrent parfois dans des villes et des colonies frontalières.

Si vous êtes ou étiez associé au Cercle de Serpentis, vous pourriez être un ancien membre du cercle qui cherche désormais à se racheter en faisant échouer ses plans ou un personnage ambitieux qui s'allie au cercle malgré le mal qu'il représente.

CHAPITRE 3

GARDIEN

"Les rivières sont mon sang, le vent des montagnes, ma voix et mon corps, la terre, et c'est du pouvoir des esprits primaux que je tire la force de combattre les ennemis de la nature."

VOUS ÊTES le roc impassible sur lequel déferle la tempête, protégeant le monde contre ceux qui voudraient le détruire ou le corrompre. Vous êtes un gardien, et votre devoir est de défendre vos alliés et l'harmonie de la nature. À vos yeux, c'est un honneur de protéger le monde du chaos et de la destruction.

Les autres héros font confiance à la force de leurs armes et de leurs armures ou à la puissance de leurs sorts et de leurs prières. Toutefois, en tant que gardien, vous savez bien que l'acier, la magie arcanique, voire le pouvoir des dieux eux-mêmes ne peuvent rivaliser avec la puissance de la nature. La force que vous puisez dans la terre et le ciel, dans les forêts et les rivières vous suffit à protéger et à soigner vos alliés et votre terre – à l'image des esprits primaux qui sont les protecteurs du monde. Les évocations que vous utilisez peuvent libérer une énergie destructrice qui mettra vos ennemis à genoux. Plus encore, votre fureur primale vous donne la force de vous transformer pour adopter la forme de l'aspect du gardien, vous conférant ainsi de puissantes attaques et de redoutables capacités.

Ce chapitre enrichit la classe de gardien avec les informations suivantes :

- **Jouer un gardien :** pour en savoir plus sur les origines de la classe de gardien, ses responsabilités et ses pouvoirs et sur votre rôle, que ce soit dans le monde du jeu ou autour de la table de jeu.
- **Nouvelles options de création :** en tant que gardien de la vie, vous pouvez faire profiter vos alliés de vos pouvoirs de guérison. Vous pouvez également choisir d'être un gardien de la tempête, déplaçant vos ennemis à votre gré sur le champ de bataille.
- **Nouvelles aptitudes de classe :** deux nouvelles options d'aptitude de classe de puissance du gardien permettent de conférer à vos alliés une partie de vos capacités de guérison, ou de gêner et de contrôler vos adversaires au cœur du combat.
- **Nouveaux pouvoirs :** une vaste gamme d'évocations sont prévues pour les nouvelles options de création de gardien, tout en offrant plus de souplesse aux options existantes.
- **Nouvelles voies parangoniques :** sept nouvelles voies parangoniques vous permettent de personnaliser la progression de votre gardien, que ce soit en maîtrisant les éléments ou en créant des liens indestructibles avec les esprits primaux qui vous confèrent votre pouvoir.



CHIPPY



JOUER UN GARDIEN

Calme et silencieux comme les plus grands chênes, un guerrier rugueux guette les signes d'activités monstrueuses dans les bois. Animé par la juste colère des esprits primaux, un champion buriné abat violement sa massue de bois pour terrasser les ennemis de la nature. Tirant sa force de la terre qu'il foule, le gardien est comme la pierre, inébranlable, impassible et tenace.

Le gardien représente la quintessence du protecteur, l'expression du désir de la nature de se prémunir de la corruption et des blessures. Tel un guerrier qui tirerait ses pouvoirs des esprits primaux, vous avez épousé la cause de ces esprits, en protégeant la nature et en l'aidant à croître.

Les pionniers

Un gardien se définit par sa dévotion vis-à-vis de la nature, mais cette dévotion est bien plus qu'une simple tradition. La vérité sur les origines des gardiens n'a rien de secret mais elle est peu connue en dehors du cercle étroit de ceux qui manipulent le pouvoir primal.

Les plus vieux esprits ancestraux prétendent que les barbares, les shamans et les druides ont toujours fait partie de l'ordre naturel des choses. Au cours de l'histoire de chaque race – et peut-être avant même que les premiers peuples ne naissent – la fureur des barbares a toujours explosé au cœur des batailles, les druides ont toujours chassé aux côtés des bêtes dont ils prenaient la forme et les shamans ont toujours dialogué avec les esprits primaux qui protégeaient leurs terres. En revanche, les gardiens sont un ordre plus jeune, créé pour répondre à certains bouleversements historiques – et aux menaces qui ont récemment vues le jour.

Au fil des siècles, la montée des empires, civilisés ou monstrueux, a répandu la violence et la guerre aux quatre coins du monde. En réponse à la menace représentée par l'ambition des empereurs et des rois – et par la terrifiante magie qu'ils manipulaient – les esprits primaux ont subtilement œuvré de concert avec les races intelligentes pour créer un nouveau type de champion.



Vous êtes l'un de ces champions – aussi efficace au combat que n'importe quel barbare, manipulant des pouvoirs de métamorphose comme les druides et faisant appel à la magie des esprits primaux pour créer de puissantes évocations de combat et de guérison. Les pouvoirs de protection et de défense du gardien vous confèrent un rôle et des responsabilités vis-à-vis de vos alliés semblables à ceux que les esprits primaux ont à l'égard de la nature. Vos pouvoirs de gardien occupent une place unique dans classes primales. Vous comptez sur l'efficacité du bouclier, symbole de vos capacités protectrices, bien plus que les autres classes primales qui ne peuvent l'intégrer pleinement dans leurs propres styles de combat.

Le fardeau du protecteur

Votre vie en tant que gardien peut être définie par la façon dont vous assumez les responsabilités qui pèsent sur vos épaules. Vous pouvez avoir des obligations vis-à-vis des habitants de votre terre natale, même lorsque votre vie d'aventurier vous conduit loin de chez vous. En tant que membre d'un groupe d'aventuriers, vous faites souvent la différence entre la vie et la mort pour vos camarades qui n'ont pas votre endurance. Comment réagirez-vous si vos devoirs à l'égard votre terre natale, de vos amis et du monde naturel entrent en conflit ?

Découvrir de nouveaux lieux – et notamment d'autres plans – est une démarche bien plus facile pour le druide, le barbare ou même le shaman que pour le gardien. L'obligation de défendre à la fois votre terre d'origine et le

CHRIS SEAMAN

monde naturel fait qu'il vous est difficile de quitter cette terre ou ce monde natal. Toutefois, vous devez accepter que votre destinée vous mène au-delà de votre terre d'origine, et que le mandat qui vous oblige à défendre le monde vous conduise inévitablement à lutter contre des adversaires venus d'au-delà de ce monde.

Votre dévotion vis-à-vis des vôtres se traduit par un dévouement infaillible à l'égard de votre groupe d'aventuriers. Certains gardiens poussent inconsciemment ce rôle encore plus loin, en recueillant tous les étrangers qui semblent avoir besoin de protection. Là où les barbares, les druides et les shamans restent très liés à leurs propres esprits ancestraux et tutélaires, les gardiens peuvent puiser dans le pouvoir spirituel qui entoure et protège tout un chacun, défendant ainsi les étrangers avec la même férocité que les membres de leur propre famille.

Les cercles protecteurs

Dans de nombreux lieux sombres et sauvages de par le monde, les gardiens sont au cœur de petites organisations informelles connues sous le nom de cercles protecteurs. Certains cercles protecteurs sont dédiés à la préservation de régions précises, tandis que d'autres se concentrent sur la défense du monde et de ses habitants contre un type spécifique de menace. Tous, cependant, s'inspirent d'un groupe d'esprits anciens appelé les Tueurs de Monstres (cf. champitre 5). Les encadrés contenus dans ce chapitre vous donneront quelques exemples des principaux cercles protecteurs.

Un cercle protecteur typique est constitué d'un seul, voire de deux gardiens, tandis que six ou sept membres gravitent autour du cercle. En de rares occasions, ces autres membres peuvent également être des personnages héroïques ; ceci arrive lorsqu'un personnage joueur gardien crée un cercle protecteur et fait appel à d'autres personnages pour intégrer son cercle. D'autres cercles sont constitués de personnes plus communes (dont les profils peuvent être trouvés dans le *Bestiaire Fantastique* et le *Bestiaire Fantastique 2* dans les pages consacrées aux humains, aux elfes, aux gnomes, aux férals, aux nains, aux goliaths, aux demi-orques et à d'autres races).

Un cercle protecteur agit habituellement sur une région spécifique sans avoir de contact avec les autres cercles, sauf si leurs territoires se chevauchent. Aucune hiérarchie ou organisation supérieure ne coordonne les cercles entre eux, même lorsqu'ils partagent une tradition ou un nom communs. Ainsi, le Cercle du Bouclier de l'Été qui protège les communautés le long de la rivière Nentir n'a aucune relation avec le Cercle du Bouclier de l'Été qui patrouille dans la forêt de Givrepin, loin au nord. Ces deux cercles ont des croyances, des pratiques et des traditions identiques – datant probablement de l'époque où le pouvoir de Nérath facilitait les communications entre des cercles éloignés.

Les transes du gardien

À la différence du shaman, vous n'êtes pas en contact permanent avec les esprits primaux qui sont à l'origine de vos pouvoirs. Vos liens avec le monde des esprits sont plus forts lorsque vous adoptez une forme tutélaire. Sous votre forme tutélaire, vous invitez les esprits primaux à entrer en vous et à s'approprier votre corps tout en apprenant beaucoup de leur sagesse et de leur force de volonté au cours de ces transformations.

Par conséquent, vous devez faire un effort pour ne pas utiliser l'un de vos pouvoirs de forme tutélaire au moins une fois par jour. Même si vous n'êtes pas obligé de l'utiliser dans le cadre d'un combat, vous adoptez votre forme tutélaire pour méditer et communiquer avec les esprits. Lorsque vous utilisez un pouvoir de forme tutélaire en combat, vous essayez de rester sous cette forme le plus longtemps possible après la bataille, savourant cette communion intime avec les esprits.

La contemplation sereine n'est pas la seule forme de lien appréciable avec les esprits. En fonction de la forme que vous adoptez, vous pouvez hurler de concert avec le vent glacial du blizzard, danser dans le brasier d'une forêt en flammes ou voler au milieu des nuages d'un orage d'été, en tentant de vous rapprocher des esprits primaux de ces forces naturelles.

Lorsque les gardiens se rassemblent, il leur arrive de se saluer en adoptant une forme tutélaire afin de passer quelques instants à communiquer ensemble avec les esprits, avant de se lancer dans un violent corps à corps en libérant toute la puissance des esprits. De tels combats rituels sont rarement mortels, ils servent avant tout à réunir les gardiens assemblés autour d'une cause commune et à demander l'aide des esprits.

Les gardiens et la nature sauvage

Un gardien se sent plus à l'aise dans la nature, dissimulé au milieu des arbres, escaladant de vastes falaises ou descendant des torrents. Qu'est-ce qui attire tant votre gardien vers les sites naturels ? Peut-être avez-vous rencontré un esprit animal à un moment-clé de votre enfance ou de votre adolescence – une expérience marquante où vous avez ressenti la présence et le pouvoir de l'esprit qui vous a amené à devenir gardien ? Peut-être êtes-vous né et avez-vous été éduqué dans une terre sauvage et avez-vous simplement cherché de tels endroits, apaisants et familiers, éloignés du bruit et de l'agitation de la civilisation ?

Les gardiens restent rarement longtemps au même endroit et préfèrent parcourir tous les types d'environnements que la nature peut offrir. Vous cherchez peut-être à dépasser vos propres limites, physiques et mentales, lorsque vous vous aventurez sur un glacier ou dans un désert. Vous pouvez être motivé par la possibilité de découvrir d'antiques secrets primaux remontant aux premiers jours de la création. Parcourir le vaste monde peut être une forme de voyage spirituel à vos yeux. Quel que soit ce qui vous pousse à voyager, vous êtes chez vous dans les vastes étendues sauvages.

NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION

Ce chapitre présente deux nouvelles options de création, le gardien de la vie et le gardien de la tempête. Chacune de ces options dispose d'une nouvelle aptitude de puissance du gardien que vous pouvez choisir à la création de votre gardien.

GARDIEN DE LA TEMPÊTE

La puissance de la tempête est l'expression même du pouvoir primal, qu'il s'agisse du vent hurlant et des rafales de neige s'abattant au sommet des plus hautes montagnes ou des trombes de pluie et du fracas des éclairs déchirant le ciel lors d'un orage d'été. Même si tous les gardiens tirent leurs forces de la nature, le gardien de la tempête est celui qui est le plus lié à la colère des éléments.

Vous êtes l'épée des tempêtes déchaînées, un guerrier vengeur dont la magie primale déferle sur vos ennemis tel un ouragan. Vous attirez inexorablement vos ennemis vers vous et les maintenez à votre portée grâce à la magie primale afin qu'ils ne puissent échapper à votre colère. Dès qu'un adversaire est soumis à votre emprise magique, il est à votre merci.



La tempête se déchaîne autour de vous, prête à prendre vie lorsque votre adversaire s'avance. Et lorsque la tempête se réveille, elle ôte tout espoir de retraite à votre adversaire et le force à se jeter dans un combat qu'il ne pourra gagner. Que ce soit sous votre lame ou sous les vents primaux qui cinglent à vos ordres, la mort de votre ennemi est inéluctable.

NOUVELLE APTITUDE DE CLASSE

Lorsque vous choisissez votre puissance du gardien, vous pouvez choisir cœur de tempête à la place d'une autre option, telles que celles qui sont proposées dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Cœur de tempête : tant que vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez utiliser votre modificateur de Constitution au lieu de vos modificateurs de Dextérité ou d'Intelligence pour déterminer votre CA.

De plus, lorsque vous utilisez votre second souffle, vous faites glisser chaque ennemi marqué par vous et situé à 2 cases ou moins de vous de 1 case, et chaque ennemi marqué par vous est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

OPTIONS SUGGÉRÉES

Comme tous les gardiens, la Force est votre caractéristique la plus importante. La Constitution devrait être votre deuxième meilleure caractéristique puisqu'elle améliore votre CA et les avantages fournis par nombre de vos pouvoirs de gardien. En tant que gardien de la tempête, votre rôle secondaire se rapproche de celui d'un contrôleur et vos pouvoirs doivent puiser dans la sauvagerie des éléments pour châtier vos ennemis, et notamment ceux que vous avez marqués.

Aptitude de classe suggérée : cœur de tempête*
Talent suggéré : Souffle du cœur de tempête*
Compétences suggérées : Athlétisme, Endurance, Intimidation, Nature
Pouvoirs à volonté suggérés : *force de la pierre, assaut de la tempête**
Pouvoir de rencontre suggéré : *frappe de la rafale**
Pouvoir quotidien suggéré : *aspect du tonnerre de la montagne**

*Nouvelle option présentée dans ce manuel

JIM NELSON

Gardien de la vie

En puisant dans le souffle primal qui anime toute chose, vous manipulez le pouvoir qui a constitué la première étincelle de vie du monde mortel. Avec ce pouvoir, vous protégez le monde de ses pires ennemis, épaulant vos alliés tout en préservant la terre.

Le lien qui vous unit à la terre est tel que la vie s'épanouit lorsque vous faites appel à la magie primale. Les blessures se referment, les maladies disparaissent et vos alliés combattent avec une vitalité renouvelée. Votre lance, votre bouclier et votre armure constituent votre équipement de guerre le plus visible, mais votre aptitude à allumer l'étincelle de la vie face à un ennemi mortel est votre meilleur atout.

Vos adversaires ont beau vous assaillir encore et encore, leurs tentatives sont insignifiantes. Votre magie primale referme sans peine les blessures qu'ils infligent et les foudroie afin de mettre un terme définitif à la violence qu'ils engendrent.



KEREM BEYIT

Nouvelle aptitude de classe

Lorsque vous choisissez votre puissance du gardien, vous pouvez sélectionner esprit vital à la place d'une autre option, telles que celles qui sont proposées dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Esprit vital : lorsque vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez utiliser votre modificateur de Sagesse à la place de votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence pour déterminer votre CA.

De plus, lorsque vous utilisez votre second souffle, un allié situé à 5 cases ou moins de vous peut dépenser une récupération et effectuer un jet de sauvegarde.

Options suggérées

La Force est votre caractéristique la plus importante puisqu'elle conditionne l'efficacité de vos attaques et des pouvoirs que vous utilisez. Une bonne Sagesse améliorera votre Volonté mais augmentera également votre CA. La Sagesse est également la pierre angulaire de nombreux avantages générés par vos pouvoirs. Cette option de création renforce votre rôle de meneur et les pouvoirs qui octroient des avantages à vos alliés devraient être privilégiés.

Aptitude de classe suggérée : esprit vital*

Talent suggéré : Vigueur de l'esprit vital*

Compétences suggérées : Endurance, Nature, Perception, Soins

Pouvoirs à volonté suggérés : *frappe de la terre protectrice, sursaut de vitalité**

Pouvoir de rencontre suggéré : *sacrifice du gardien**

Pouvoir quotidien suggéré : *aspect du traqueur infaillible**

*Nouvelle option présentée dans ce manuel

Puissance du gardien

Quelle que soit la manifestation de puissance du gardien que vous choisissez, cette aptitude de classe représente bien plus qu'un simple avantage en termes de jeu – elle est avant tout l'expression de votre lien avec la nature.

Chaque forme de puissance du gardien vous permet d'utiliser une caractéristique différente – la Sagesse ou la Constitution – à la place de votre Dextérité ou de votre Intelligence pour déterminer votre Classe d'Armure. En termes de règles de jeu, cela doit vous inciter à rester en armure légère. Mais dans le monde du jeu, cela reflète surtout la façon dont les esprits vous protègent et vous prémunissent des blessures. Ils durcissent votre peau pour vous protéger des coups, déferlent autour de vous sous la forme de rafales de vent pour dévier les attaques, ou vous imprègnent de pouvoirs guérisseurs pour soigner vos plaies avant même que vous n'en ressentiez les effets.

L'autre facette de puissance du gardien est un effet supplémentaire qui intervient lorsque vous utilisez votre second souffle. Tous les personnages peuvent puiser dans les réserves de force et de vigueur qu'ils ont en eux en utilisant leur second souffle. Cependant, lorsque vous le faites, vous ne puisez pas simplement en vous-même, vous faites appel aux esprits primaux qui évoluent autour de vous, dans la terre et dans les cieux. Lorsque vous puisez dans cette puissance, les esprits vous répondent. Ils vous protègent contre les attaques à venir (force de la terre), vous rendent encore plus menaçant aux yeux de vos ennemis (sang indompté), aident vos alliés (esprit vital), ou font déferler un vent surpuissant qui cloue sur place vos ennemis (cœur de tempête).

NOUVEAUX POUVOIRS

De nombreux pouvoirs de ce chapitre sont conçus pour le gardien de la vie ou le gardien de la tempête. Toutefois, les gardiens de toutes les options de création peuvent tirer profit des pouvoirs présentés ici, diversifiant ainsi leurs capacités en combat ou hors du champ de bataille.

ÉVOCATIONS À VOLONTÉ DE NIVEAU 1

Assaut de la tempête — Gardien Attaque 1

Lorsque vous déchaînez la foudre sur votre ennemi, une vague de tonnerre ébranle l'un de ses compagnons.

À volonté ✦ arme, électricité, primale, tonnerre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité, et un ennemi situé à 2 cases ou moins de vous et qui est marqué par vous, autre que la cible, subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Constitution.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité.

Sursaut de vitalité — Gardien Attaque 1

La puissance de votre attaque renforce la vigueur d'un allié combattant à vos côtés.

À volonté ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et un allié qui vous est adjacent gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Sagesse.
Niveau 21 : 2[A] + modificateur de Force dégâts.

LE CERCLE DES ÉTOILES

Un Cercle des Étoiles est composé d'investigateurs et d'explorateurs qui arpentent l'inconnu pour déraciner et détruire les horreurs qui s'y terrent. Ces gardiens et leurs alliés sont à la recherche d'informations sur des donjons oubliés, des passages secrets menant vers l'Outreterre ou des légendes sur les races souterraines. Ils organisent des expéditions pour cartographier les dédales des profondeurs, et ils se consacrent à débusquer et exterminer les dangers qu'ils abritent bien avant qu'ils ne puissent menacer les habitants la surface.

Les gardiens de ce cercle privilégient les capes bleues, décorées de motifs étoilés brodés de fil blanc ou argenté. Les membres les plus éminents de l'ordre peuvent faire luire les étoiles de leur cape à volonté.

Les membres du Cercle des Étoiles tiennent à jour des cartes détaillées des zones de l'Outreterre qu'ils ont explorées. Ces cartes peuvent fournir des amorces d'aventure pour les gardiens liés au cercle.

ÉVOCATIONS DE RENCONTRE DE NIVEAU 1

Épouvantable fureur — Gardien Attaque 1

Vous tailladez votre cible de deux coups rapides, altérant sa capacité à se défendre face à un adversaire autre que vous.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Effectuez deux fois le jet d'attaque et utilisez le résultat que vous voulez.
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus de -2 à ses jets d'attaque pour les attaques qui ne vous prennent pas pour cible. Si vos deux jets d'attaque touchent, le malus est égal à 5.
Sang indompté : le malus aux jets d'attaque est égal à votre modificateur de Sagesse, ou à 1 + votre modificateur de Sagesse si vos deux jets d'attaque touchent.

Étreinte des vents — Gardien Attaque 1

Vous faites appel à l'esprit de la tempête pour attirer vos adversaires vers vous en vue d'une prochaine attaque.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous tirez chaque ennemi situé à 3 cases ou moins de vous de 2 cases.

Frappe de la rafale — Gardien Attaque 1

Votre attaque libère un vent primal qui déferle sur les adversaires qui essayent de vous approcher.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque ennemi marqué par vous, autre que la cible, subit des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution.
Cœur de tempête : vous faites également glisser chaque ennemi marqué par vous de 1 case.

Racines de pierre — Gardien Attaque 1

La décharge d'énergie primale que vous libérez parcourt le sol autour de vous et limite les déplacements de vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, périmètre, primale
Action simple **Proximité** explosion 1
Effet : l'explosion crée un périmètre de terre tremblante qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Effectuez l'attaque suivante.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. La cible est renversée à terre lorsqu'elle quitte le périmètre.
Force de la terre : la cible subit également des dégâts égaux à votre modificateur de Constitution lorsqu'elle quitte le périmètre.

Sacrifice du gardien Gardien Attaque 1

Suite à votre attaque, tout ennemi qui vous frappe renforce la vigueur de vos alliés.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un ennemi vous touche, un allié situé à 3 cases ou moins de vous gagne 5 points de vie temporaires.
Esprit vital : ajoutez votre modificateur de Sagesse à ces points de vie temporaires.

Évocations quotidiennes de niveau 1

Aspect du chasseur des marais Gardien Attaque 1

Vous vous recouvrez de la rude peau du crocodile, ce qui vous confère le caractère intraitable du carnassier ainsi que son aisance à se déplacer dans l'eau.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du chasseur des marais jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez de déplacement marécageux, d'une VD à la nage égale à votre VD, et d'un bonus de +2 à vos jets d'attaque contre les créatures immobilisées. De plus, lorsque vous réduisez un ennemi qui est marqué par vous à 0 point de vie avec une attaque, vous marquez un ennemi situé à 5 cases ou moins de vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous étreignez la cible. Si la cible est hébétée, immobilisée, ralentie ou étourdie, l'attaque inflige 1[A] dégâts supplémentaires.
Échec : demi-dégâts

Aspect du serpent redoutable Gardien Attaque 1

De sombres écailles recouvrent votre peau, vous permettant de vous déplacer avec la furtivité d'un serpent et d'envenimer votre attaque au moment souhaité.

Quotidien ✦ métamorphose, poison, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du serpent redoutable jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 5 au poison et d'un bonus de +2 aux Réflexes. De plus, vous pouvez vous décaler de 1 case en action mineure.
Une fois au cours de la rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de poison, et la cible subit 5 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible subit 2 dégâts de poison continus et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Aspect du tonnerre de la montagne Gardien Attaque 1

Vous vous transformez pour vous recouvrir d'une carapace faite de pierre et de terre qui vous protège et vous permet de faire appel au tonnerre et à la foudre pour frapper vos adversaires.

Quotidien ✦ électricité, métamorphose, primale, tonnerre
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du tonnerre de la montagne jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 3 à tous les dégâts et d'un bonus de +1 à la CA. Une fois par round, lorsque vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps, chaque ennemi marqué par vous subit des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Force.
Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et la cible est à terre.
Échec : demi-dégâts
Effet : chaque ennemi marqué par vous subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Force.



WARREN MAHY

Aspect du traqueur infaillible — Gardien Attaque 1

Vous développez les sens aiguisés d'un chasseur infatigable et vous vous gaussez des pitoyables tentatives de dissimulation de vos ennemis, les privant ainsi d'un précieux avantage.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du traqueur infaillible jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests de Perception, et vous ignorez le malus aux jets d'attaque lié au camouflage (mais pas au camouflage total). De plus, vous et chaque allié situé à 2 cases ou moins de vous ne conférez pas d'avantage de combat lorsque vous êtes pris en tenaille.

Une fois au cours de la rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Echec : demi-dégâts
Effet : la cible ne peut bénéficier d'un camouflage ou d'un camouflage total (sauvegarde annule les deux).

Aspect du tueur narquois — Gardien Attaque 1

Votre esprit se prémunit contre les attaques et vous adoptez les caractéristiques d'une hyène, vos lèvres se tordent en un sourire plein de mépris pour vos ennemis tandis que vous harcelez vos adversaires les plus proches.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du tueur narquois jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Volonté et aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur. De plus, vos alliés bénéficient d'un avantage de combat lorsqu'ils effectuent des attaques de corps à corps contre tout ennemi qui vous est adjacent.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature en péril
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule)
Echec : demi-dégâts

Évocations utilitaires de niveau 2

Épines du gardien — Gardien Utilitaire 2

Vous entourez votre ami de ronces acérées et fantomatiques qui perforent tout ennemi qui l'attaque.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un ennemi marqué par vous touche ou rate la cible, cet ennemi subit 5 dégâts.

Fontaine jaillissante — Gardien Utilitaire 2

Alors que vous vous débarrassez d'un état préjudiciable, votre puissance primale fait enrager vos adversaires.

Rencontre ✦ primale
Aucune **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous réussissez le jet de sauvegarde octroyé par votre aptitude de classe de fontaine de vie.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Effet : vous marquez chaque cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Tempête du gardien — Gardien Utilitaire 2

Votre colère est une tempête, et l'ennemi qui en est l'objet est baladé tel un fétu de paille.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Corps à corps 1**
Cible : un ennemi marqué par vous
Effet : vous faites glisser la cible de 1 case.

Toucher du gardien — Gardien Utilitaire 2

Vous augmentez votre vulnérabilité au combat pour mieux protéger un allié.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Corps à corps 1**
Cible : un allié
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous subissez un malus à la CA égal à votre modificateur de Constitution, et la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir à la CA égal à votre modificateur de Constitution. Si la cible a marqué des créatures, ces marques cessent, et si la cible marque une créature, cet effet prend fin.

Évocations de rencontre de niveau 3

Attaque pressante — Gardien Attaque 3

Vous réduisez soudainement la distance qui vous sépare de votre adversaire et frappez avec fureur.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Effet : avant l'attaque, vous vous déplacez de 4 cases.
Sang indompté : ajoutez votre modificateur de Sagesse au nombre de cases dont vous pouvez vous déplacer.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts

Choc rêche — Gardien Attaque 3

Une explosion d'énergie primale nourrit la fureur de vos attaques qui pleuvent sur vos adversaires et confère à vos alliés une peau aussi solide que celle de la bête primale.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et chaque allié pris dans l'explosion bénéficie d'une résistance 3 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Esprit vital : la résistance est égale à 2 + votre modificateur de Sagesse.

WARREN MAHY

Frappe rugueuse — Gardien Attaque 3

Votre coup gêne les déplacements de votre adversaire comme le ferait le plus hostile des terrains.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Force de la terre : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Onde de choc protectrice — Gardien Attaque 3

Au moment où votre violente attaque fait mouche, une vague d'énergie primale secoue le sol autour de la cible.

Rencontre ✦ arme, périmètre, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et les cases adjacentes à la cible deviennent un périmètre de sol instable jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi marqué par vous qui entre dans ce périmètre tombe à terre.

Trait violent — Gardien Attaque 3

L'électricité convoquée par votre attaque jaillit du corps de la cible pour frapper un autre adversaire.

Rencontre ✦ arme, électricité, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité, et un ennemi marqué par vous, et autre que la cible, doit choisir entre tomber à terre ou subir 5 dégâts d'électricité.
Cœur de tempête : quel que soit son choix, l'ennemi marqué subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Constitution.

Évocations quotidiennes de niveau 5

Attaque du lien vital — Gardien Attaque 5

Votre attaque crée un lien entre vous et votre cible, l'empêchant ainsi de porter des attaques efficaces sur d'autres que vous.

Quotidien ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts
Echec : demi-dégâts
Effet : tant que la cible est marquée par vous, ses malus aux jets d'attaque liés à l'état marqué sont de -5 au lieu de -2. Cet effet persiste jusqu'à ce que vous finissiez votre tour de jeu à plus de 5 cases de la cible ou jusqu'à la fin de la rencontre.

Forêt luxuriante — Gardien Attaque 5

L'essence spectrale d'une forêt primitive déferle autour de la cible et gêne ses mouvements.

Quotidien ✦ arme, périmètre, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. L'espace de la cible et chaque case qui lui est adjacente deviennent un périmètre de terrain difficile pour vos ennemis jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous touchez pour la première fois n'importe quel ennemi après avoir utilisé ce pouvoir, l'espace de cette créature et chaque case qui lui est adjacente deviennent un périmètre de terrain difficile pour vos ennemis jusqu'à la fin de la rencontre.

Frappe de la source de vie — Gardien Attaque 5

Votre attaque ronge la vie de vos ennemis et libère un flot d'énergie curative qui vous redonne des forces, à vous et aux vôtres.

Quotidien ✦ arme, guérison, primale
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule)
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez régénération 5 tant que vous êtes en péril. Au début de chacun de vos tours de jeu, vous pouvez renoncer à regagner les 5 points de vie afin de permettre à un allié en péril qui vous est adjacent de les regagner à votre place.

Le Cercle de l'Aile Noire

Les Cercles de l'Aile Noire traquent ceux qui tentent de briser le cycle de la vie en ayant recours au blasphème de la non-vie. Les gardiens et les autres personnages impliqués dans un Cercle de l'Aile Noire pourchassent les liches, les vampires et autres morts-vivants intelligents. Ils cherchent et détruisent les livres, ou toute autre source d'information, qui recèleraient les secrets permettant de créer ou de devenir soi-même un mort-vivant, et ils s'opposent aux sombres projets des nécromanciens lorsqu'ils débusquent ces sinistres personnages. Les membres du cercle portent une cape noire pour marquer leur appartenance au groupe.

Même si les membres de ces cercles ne suivent pas tous la même voie, l'Aile Noire accueille de nombreux héros souhaitant utiliser des moyens extrêmes pour atteindre leurs buts. Leur fanatisme a fait d'eux des hors-la-loi dans de nombreuses régions – tout particulièrement dans les endroits où on a entendu parler de l'incendie de la grande bibliothèque de Tyrath. Les prêtres de Ioun qui gardaient la bibliothèque possédaient depuis longtemps de nombreux ouvrages de magie noire venus de la légendaire cité de Moil. L'un des Cercles de l'Aile Noire décida que raser l'édifice était le meilleur moyen de détruire les ouvrages et les sombres secrets qu'ils contenaient.

La plupart de ceux qui suivent la voie de l'esprit – dont de nombreux gardiens – rejettent le fanatisme du Cercle de l'Aile Noire. De plus, en se basant sur le symbole du cercle, beaucoup prétendent ouvertement que des liens pourraient exister entre l'ordre et Reine Corneille.

Frappe du tremblement de terre — Gardien Attaque 5

Le sol autour de vous tremble lorsque vous frappez de votre arme, renversant à vos pieds les créatures qui vous font face.

Quotidien ✦ arme, périmètre, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts
Echec : demi-dégâts
Effet : chaque cible est à terre. La décharge crée un périmètre de terre instable qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est un terrain difficile, et toute créature qui termine son tour de jeu dans le périmètre tombe à terre.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Piège du bourbier — Gardien Attaque 5

Les moulinets de votre arme taillent vos adversaires et transforment le sol autour de vous en un véritable bourbier, ce qui gêne considérablement les déplacements des créatures qui s'y trouvent.

Quotidien ✦ arme, périmètre, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : la décharge crée un périmètre boueux qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre est un terrain difficile, et toute créature qui termine son tour de jeu dans le périmètre est ralentie (sauvegarde annule).
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

CERCLE DE L'UNICITÉ

Le gardien qui a créé le premier Cercle protecteur de l'Unicité croyait que toutes les créatures terrestres étaient liées entre elles par la toile complexe de la vie, depuis la plus humble des fourmis jusqu'au plus puissant des magiciens. Toutefois, il pensait que cette toile resterait intacte tant que des créatures des autres plans resteraient enfermées dans leur monde.

Les membres du Cercle de l'Unicité ne portent pas de symboles de leur obédience afin de mieux surprendre leurs adversaires. Ils vagabondent, seuls ou par petits groupes, sans cesse à la recherche de signes qui pourraient trahir la présence dans ce monde d'êtres venus d'autres dimensions – depuis les rumeurs de guerres lointaines jusqu'à l'essor de nouveaux cultes, en passant par les manifestations anormales des dieux, originels, démons et autres incarnés féeriques. Les membres du cercle se montrent cependant amicaux envers les visiteurs d'autres plans qui souhaitent vivre en paix dans notre monde (comme la plupart des éladrins, par exemple). Quoi qu'il en soit, les créatures surnaturelles qui cherchent à corrompre ou à dominer les royaumes de ce monde sont impitoyablement traquées et éliminées.

Ceux qui ont entendu parler du Cercle de l'Unicité sont susceptibles d'avoir connaissance de l'une des grandes victoires du cercle contre le prêtre fou de Torog. A l'aide d'une puissante magie, ce prêtre dément a cherché à creuser un tunnel menant jusqu'au cœur du monde et à libérer la colère de son dieu. Les gardiens du cercle ont infiltré l'organisation du prêtre, avant de le tuer et d'exterminer ses légions monstrueuses au cours d'un combat épique dont on parle encore dans de nombreux poèmes et chansons.

ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 6

Échange de don — Gardien Utilitaire 6

Vous puisez dans votre force pour aider en retour un allié qui vous a porté assistance.

Quotidien ✦ primale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un allié vous cible avec un pouvoir qui ne prend pas cet allié comme cible.
Effet : cet allié devient également la cible de ce pouvoir.

Force sauvage — Gardien Utilitaire 6

La fureur de vos attaques dévastatrices prend sa source dans l'énergie primale qui déferle en vous.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsque vous effectuez un jet d'attaque ou de dégâts avec une attaque d'arme, lancez un d6 et ajoutez le résultat à votre jet en tant que bonus de pouvoir.

Glace traîtresse — Gardien Utilitaire 6

De la glace se forme sur le sol autour de vous tandis que vous combattez, ce qui limite les déplacements de vos adversaires.

Quotidien ✦ persistant, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : tant que l'effet persistant dure, les ennemis ne peuvent se décaler dans ou en dehors des cases qui vous sont adjacentes.

Maîtrise de la colère — Gardien Utilitaire 6

Les souffrances que vous endurez augmentent la violence de vos attaques.

Quotidien ✦ primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : une attaque ennemie vous touche et vous inflige des dégâts.
Effet : vous subissez des dégâts supplémentaires de la part de l'attaque déclencheuse égaux à la moitié de votre niveau. La prochaine fois que vous attaquerez un ennemi marqué par vous avant la fin de la rencontre, vous bénéficierez d'un bonus égal à votre modificateur de Constitution aux jets d'attaque et de dégâts.

Vent apaisant — Gardien Utilitaire 6

Votre puissance primale vous permet de reprendre des forces au beau milieu de la mêlée.

Quotidien ✦ guérison, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous utilisez votre second souffle et regagnez 2d6 points de vie supplémentaires.

Évocations de rencontre de niveau 7

Détente du gardien — Gardien Attaque 7

Vif comme l'éclair, vous attaquez un ennemi qui s'approche de votre allié.

Rencontre ✦ arme, primale
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : à son tour de jeu, un ennemi pénètre dans une case adjacente à un allié situé à 3 cases ou moins de vous.
Sang indompté : ajoutez votre modificateur de Sagesse au nombre de cases dont votre allié peut être éloigné de vous.
Effet : vous vous décalez de votre VD jusqu'à une case adjacente à l'ennemi en question et effectuez alors l'attaque suivante.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible subit un malus de -5 à ses jets d'attaque jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Griffes de l'hiver — Gardien Attaque 7

Votre attaque glaciale mord profondément dans les chairs de votre adversaire et produit un froid qui entrave ses mouvements et glace même d'autres adversaires alentour.

Rencontre ✦ arme, froid, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Cœur de tempête : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, si la cible effectue une attaque qui ne vous prend pas pour cible, la cible et chaque ennemi marqué par vous subissent des dégâts de froid égaux à votre modificateur de Constitution.

La colère des esprits — Gardien Attaque 7

Tout en faisant tournoyer votre arme à toute volée autour de vous, vous faites appel aux énergies spirituelles pour blesser vos adversaires.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi marqué par vous et pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Volonté
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts

Refuge de la tempête — Gardien Attaque 7

Une tempête primale vous soulève vous et vos alliés et vous permet d'échanger vos positions afin de vous laisser encaisser les coups à leur place.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un allié qui vous est adjacent est ciblé par une attaque qui ne vous prend pas pour cible, vous pouvez changer de place avec cet allié en interruption immédiate. Vous devenez la cible de l'attaque à la place de cet allié.
Esprit vital : l'attaque qui vous cible subit un malus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.

Stature de la montagne — Gardien Attaque 7

La fureur de votre attaque augmente votre allonge, attire vos adversaires jusqu'à vous ou les renverse à terre.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme allonge +1
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous pouvez soit tirer la cible de 1 case, soit la mettre à terre.
Force de la terre : vous pouvez tirer la cible de 2 cases.

Évocations quotidiennes de niveau 9

Aspect de l'inébranlable mastodonte — Gardien Attaque 9

Votre corps se transforme pour vous conférer le cuir épais et la démarche impressionnante d'un puissant mastodonte, vous permettant ainsi de renverser vos adversaires sur le champ de bataille.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de l'inébranlable mastodonte jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses tant que vous êtes en péril. De plus, lorsque vous poussez ou faites glisser un ennemi, vous pouvez augmenter la distance de ce déplacement forcé de 1 case.
Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Attaque : Force + 2 contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases et la mettez à terre. Vous devez vous décaler sur la case libérée par la cible.

Aspect du paradis luxuriant — Gardien Attaque 9

Une couche protectrice de terre et de vignes vous enveloppe, et jaillit pour gêner un adversaire quand vous attaquez.

Quotidien ✦ guérison, métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du paradis luxuriant jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 5 nécrotique et d'un bonus de +2 en Vigueur. De plus, lorsque vous dépensez une récupération, chaque allié situé à 2 cases ou moins de vous regagne 5 points de vie.
Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée et ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Aspect du requin — Gardien Attaque 9

Votre peau prend une texture semblable à celle du grand requin, vous conférant la mobilité dans l'eau et la férocité du plus grand prédateur des océans.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du requin jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une VD à la nage égale à votre VD. De plus, lorsqu'un allié prend en tenaille un ennemi avec vous, il bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets d'attaque contre cet ennemi grâce à l'avantage de combat, au lieu du +2 habituel.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible est en péril, elle subit des dégâts continus égaux à 5 + votre modificateur de Sagesse (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts. Si la cible est en péril, elle subit des dégâts continus égaux à votre modificateur de Sagesse (sauvegarde annule).

Aspect du serpent de feu — Gardien Attaque 9

Une fine couche d'écailles recouvre votre peau et confère à votre arme la capacité de frapper comme un serpent de feu.

Quotidien ✦ feu, métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du serpent de feu jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 10 au feu, d'un bonus de +1 à la CA, et d'un bonus de +5 aux tests d'Athlétisme.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de feu
Effet : la cible subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Aspect du sirocco — Gardien Attaque 9

Un nuage de sable vous enveloppe, vous protège contre les blessures et vous permet de vous déplacer tel le vent aveuglant du désert.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du sirocco jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts, et vous pouvez vous décaler de 2 cases en action de mouvement. De plus, lorsque vous vous décalez, vous pouvez traverser les cases ennemies.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Évocations utilitaires de niveau 10

Attaque du gardien — Gardien Utilitaire 10

Votre forme tutélaire vous confère encore plus de puissance au combat.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez être sous votre forme tutélaire et vous devez avoir utilisé l'attaque de cet aspect au cours de la rencontre.
Effet : vous regagnez l'usage de l'attaque de la forme tutélaire.

Fontaine de vie partagée — Gardien Utilitaire 10

Un lien primal vous relie à un allié, lui permettant de profiter de votre propre résistance.

Rencontre ✦ primale
Aucune **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous débutez votre tour de jeu.
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : la cible peut effectuer un jet de sauvegarde, et vous ne pouvez utiliser votre aptitude de classe de fontaine de vie au cours de ce tour de jeu.

Liens de souffrances partagées — Gardien Utilitaire 10

Les liens que vous partagez avec vos compagnons vous permettent de subir une blessure à la place d'un allié.

Rencontre ✦ primale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 2
Déclencheur : un allié situé à 2 cases ou moins de vous subit les dégâts d'une attaque.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : vous subissez les dégâts de l'attaque à la place de la cible, mais la cible subit les autres effets provoqués par l'attaque.

Cercle du Bouclier de l'Été

Les cercles du Bouclier de l'Été arpentent les forêts, les déserts et les montagnes où des agglomérations isolées se dressent contre l'avancée des ténèbres. Grâce à l'infatigable travail des membres de ces cercles, les élémentaires destructeurs qui tentent de raser les colonies ou les pillards hobgobelins qui cherchent à réduire en esclavage des zones de peuplements éloignées sont tenus en échec.

Pour les membres de ces cercles, l'expansion de la civilisation par le biais de l'implantation de colonies frontalières est un phénomène tout aussi naturel que l'eau qui descend une rivière ou que la croissance des arbres d'une forêt. Dans les périodes troublées, comme notamment celle qui suivit la chute de l'empire de Nérath, il fallait un courage hors du commun pour tenter de faire reculer les ténèbres qui s'insinuaient entre les rares avant-postes civilisés. Les gardiens, les rôdeurs, les ensorceleurs, les barbares et les druides de l'un des Cercles du Bouclier de l'Été furent de ceux qui relevèrent ce défi.

Les membres de ce cercle arborent un disque jaune représentant le soleil sur leurs boucliers, leurs armures ou leurs vêtements. Ils œuvrent habituellement seuls ou en petits groupes, se réunissant autour de sites antiques au solstice d'hiver pour partager leurs informations et se préparer pour l'année suivante.

Protection élémentaire — Gardien Utilitaire 10

Vous convoquez les esprits primaux afin qu'ils vous protègent, vous et vos alliés, contre le pouvoir élémentaire.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : choisissez entre l'électricité, le feu, le froid ou le tonnerre. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'une résistance au type de dégâts choisi égal à la moitié de votre niveau.

Régénération spirituelle — Gardien Utilitaire 10

En faisant appel à la force primale qui est en vous, vous trouvez des réserves insoupçonnées de force et de vitalité.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Condition : vous devez avoir utilisé votre second souffle au cours de cette rencontre.
Effet : vous regagnez l'usage de votre second souffle.

Évocations de rencontre de niveau 13

Frappe sacrificielle — Gardien Attaque 13

Votre attaque vous emplit d'énergie primale, et fortifie vos alliés à chaque fois que vous êtes frappé.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un ennemi vous touche, un allié situé à 3 cases ou moins de vous gagne 10 points de vie temporaires.
Esprit vital : ajoutez votre modificateur de Sagesse aux points de vie temporaires.

Frappe de la tempête hurlante — Gardien Attaque 13

Votre attaque convoque une tempête de fureur primale qui attire inexorablement ceux qui cherchent à lui échapper.

Rencontre ✦ arme, périmètre, primale, téléportation
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts.
Effet : la décharge crée un périmètre de vents hurlants qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui commence son tour de jeu dans le périmètre et qui le termine en dehors du périmètre est téléporté à la fin de son tour de jeu sur une case située dans le périmètre.

Marque de la griffe — Gardien Attaque 13

Votre attaque convoque un essaim de griffes spectrales qui vous suit lorsque vous vous éloignez de la cible pour s'abattre sur d'autres adversaires.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Vous vous décalez de 2 cases puis marquez chaque ennemi qui vous est adjacent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Sang indompté : vous vous décalez d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Moisson curative — Gardien Attaque 13

La sauvagerie de votre attaque stimule vos alliés lorsqu'ils s'en prennent au même adversaire.

Rencontre ✦ arme, guérison, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un allié touche la cible, cet allié regagne 2 + votre modificateur de Sagesse points de vie.
Esprit vital : la cible confère un avantage de combat à vos alliés jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Trépas tonitruant — Gardien Attaque 13

Votre frappe retentit dans un bruit de tonnerre et renverse votre cible au milieu du champ de bataille, des éclairs jaillissent ensuite vers vos adversaires.

Rencontre ✦ arme, électricité, primale, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : une créature prise dans l'explosion
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et vous faites glisser la cible de 2 cases. La cible est assourdie et marquée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Au début de votre tour de jeu suivant, chaque ennemi marqué par vous et qui ne vous est pas adjacent subit 5 dégâts d'électricité.
Cœur de tempête : les dégâts d'électricité sont égaux à 3 + votre modificateur de Constitution.

Vignes déferlantes — Gardien Attaque 13

Votre attaque convoque une masse tentaculaire de vignes spectrales qui agrippe immédiatement vos ennemis.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. La cible et chaque ennemi qui lui est adjacent sont immobilisés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Force de la terre : un ennemi supplémentaire, situé à 2 cases ou moins de la cible, est immobilisé.

Évocations quotidiennes de niveau 15

Aspect de l'avalanche déchaînée — Gardien Attaque 15

Vous vous recouvrez d'une couche de glace et de pierre tandis que votre présence sur le champ de bataille ralentit vos adversaires.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de l'avalanche déchaînée jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 5 à tous les dégâts. De plus, chaque ennemi qui débute son tour de jeu à 2 cases ou moins de vous est ralenti jusqu'au début de son tour de jeu suivant.
Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous renversez la cible à terre. La cible est étourdie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Aspect de la colère du vent d'hiver — Gardien Attaque 15

Les vents et la pluie vous stimulent et vous protègent vous et vos alliés les plus proches tout en faisant rouler vos adversaires sur le champ de bataille.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la colère du vent d'hiver jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Vigueur et en Réflexes. De plus, les alliés qui vous sont adjacents subissent la moitié des dégâts des attaques de corps à corps et des attaques à distance.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 3 cases et la renversez à terre.
Effet : vous faites glisser chaque ennemi marqué par vous de 1 case.

Aspect de la montagne écrasante — Gardien Attaque 15

Votre corps prend la forme de la roche brute et se durcit tandis que votre incroyable présence empêche vos adversaires de se déplacer librement autour de vous. Au moment souhaité, votre magie fait venir à vous votre ennemi.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la montagne écrasante jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA. De plus, les ennemis qui vous sont adjacents ne peuvent pas se décaler, et les ennemis doivent dépenser 1 case de mouvement supplémentaire pour quitter les cases qui vous sont adjacentes.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts, et vous tirez la cible de 2 cases.
Echec : demi-dégâts, et vous tirez la cible de 1 case.

Aspect de la sentinelle des sables — Gardien Attaque 15

Un vortex de sable brûlant vous entoure, augmentant votre résistance et celle de vos alliés. Vous pouvez également faire tourbillonner votre arme pour créer une décharge de feu.

Quotidien ✦ feu, métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous gagnez 10 points de vie temporaires, et vous adoptez la forme tutélaire de la sentinelle des sables jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Vigueur. De plus, lorsque vous touchez un ennemi, un allié situé à 5 cases ou moins de vous gagne 5 points de vie temporaires.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu
Echec : demi-dégâts



Aspect du tigre en chasse — Gardien Attaque 15

Vous prenez la forme d'un tigre, augmentant ainsi votre vitesse et votre agilité, notamment lorsqu'on s'en prend à vos alliés.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du tigre en chasse jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la VD et aux Réflexes. De plus, lorsqu'un ennemi marqué par vous effectue un jet d'attaque contre l'un de vos alliés, vous pouvez vous décaler de 2 cases vers cet ennemi en action libre.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Effectuez l'attaque suivante deux fois et utilisez le résultat que vous voulez.
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts. Si vos deux jets d'attaque touchent, l'attaque inflige 10 dégâts supplémentaires.
Échec : demi-dégâts

WARREN MAHY

Évocations utilitaires de niveau 16

Forteresse de pierre — Gardien Utilitaire 16

La terre tremble sous les pieds de votre allié tandis que des pierres protectrices se dressent autour de lui.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que la cible se déplace, la cible bénéficie d'un abri, et aucun ennemi ne peut pénétrer sur une case qui lui est adjacente.

Garde du feu solaire — Gardien Utilitaire 16

Les ennemis qui essayent de frapper votre allié sont aveuglés par une intense lumière dorée.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un ennemi marqué par vous effectue un jet d'attaque contre la cible, cet ennemi est aveuglé jusqu'à la fin du tour de jeu au cours duquel il a effectué le jet d'attaque.

Masque de brouillard — Gardien Utilitaire 16

Votre soufflez un nuage de brouillard qui dissimule vos alliés.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Proximité** décharge 5
Cible : chaque allié pris dans la décharge
Effet : chaque cible bénéficie d'un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Maintien (mineure) : l'effet persiste, mais il prend fin sur l'une des cibles de votre choix.

Présence stimulante — Gardien Utilitaire 16

Vous convoquez les esprits de la terre pour vous conférer, à vous et à vos alliés, une vigueur décuplée.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 3
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible gagne 15 points de vie temporaires.

LES ANCÊTRES GUERRIERS

De nos jours, ceux qui suivent la voie des esprits peuvent vivre dans des villes ou des villages, peuplés et civilisés, tout comme ils peuvent voyager avec une tribu et respecter les coutumes traditionnelles. Il arrive pourtant que les esprits ancestraux s'irritent du comportement de leurs descendants, empâtés et affaiblis par une vie sédentaire. Dans leur colère, ils retirent à leurs protégés le soutien et la puissance qu'ils leur confèrent. Ils les incitent ainsi à communier avec eux et à prouver leur valeur afin de mériter la faveur des ancêtres. Ils les poussent même à chercher la gloire sur les chemins de la guerre.

Même si cela est rare, il peut arriver à un jeune homme ou à une jeune fille qui a fait preuve d'une certaine affinité avec les esprits primaux de devenir soudainement violent, en tombant sous la coupe d'un ancêtre belliqueux. Certains d'entre eux deviennent des criminels qui traquent les descendants des anciens ennemis de la tribu et qui les massacrent dans des combats inégaux. D'autres deviennent des aventuriers – des gardiens ou des barbares la plupart du temps – qui cherchent à plaire à leurs ancêtres sanguinaires et à se couvrir de gloire en exterminant les monstres qui menacent leur communauté.

Véto du gardien — Gardien Utilitaire 16

L'énergie spirituelle que vous manipulez repousse un adversaire qui tente de prendre l'avantage sur votre allié.

Rencontre ✦ primale
Réaction immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un ennemi marqué par vous termine son déplacement à 5 cases ou moins de vous et prend en tenaille votre allié.
Cible : l'ennemi en question pris dans l'explosion
Effet : vous faites glisser la cible de 1 case.

Évocations de rencontre de niveau 17

Assaut du vent — Gardien Attaque 17

Le vent renverse votre adversaire puis attire vos ennemis vers vous.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous renversez la cible à terre. Vous tirez ensuite de 2 cases chaque ennemi situé à 5 cases ou moins de vous et qui est marqué par vous.
Cœur de tempête : chaque ennemi situé à 5 cases ou moins de vous et qui est marqué par vous confère un avantage de combat jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Bond du chasseur acharné — Gardien Attaque 17

Lorsqu'un adversaire s'approche de trop près de votre allié, vous traversez le champ de bataille en un clin d'œil pour lui porter une attaque sauvage.

Rencontre ✦ arme, primale
Réaction immédiate **Corps à corps** 1
Déclencheur : un ennemi marqué par vous entre dans une case adjacente à un allié situé à 5 cases ou moins de vous.
Effet : vous vous décalez de votre VD jusqu'à une case adjacente à l'ennemi en question. Vous effectuez ensuite l'attaque suivante.
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Force contre CA
Sang indompté : vous bénéficiez d'un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur de Sagesse.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case jusqu'à une autre case qui vous est adjacente.

Flammes de la vie — Gardien Attaque 17

Votre arme se recouvre d'un feu primal et votre attaque fait jaillir une énergie curative vers l'un de vos alliés.

Rencontre ✦ arme, feu, guérison, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu, et un allié situé à 5 cases ou moins de vous regagne 5 points de vie.
Esprit vital : ajoutez votre modificateur de Sagesse aux points de vie regagnés par l'allié.

Leurre du gardien — Gardien Attaque 17

Une explosion de feu primal enveloppe vos adversaires puis les aspire vers vous et les met à votre merci.

Rencontre ✦ arme, feu, primale
Action simple **Proximité** explosion 4
Cible : chaque ennemi que vous pouvez voir pris dans l'explosion
Effet : vous tirez chaque cible de 3 cases jusqu'à une case qui vous est adjacente. Vous effectuez ensuite l'attaque suivante.
Cible : chaque ennemi qui vous est adjacent
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu, et vous faites glisser la cible de 1 case.

Rude avantage — Gardien Attaque 17

Votre attaque soulève la terre, ce qui stoppe net votre adversaire.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Force de la terre : l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Évocations quotidiennes de niveau 19

Frappe d'avertissement — Gardien Attaque 19

Une frappe rageuse envoie votre adversaire rouler au sol.

Quotidien ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts, et vous renversez la cible à terre.
Echec : demi-dégâts
Spécial : lorsque votre pouvoir *fureur du gardien* est déclenché, vous pouvez utiliser ce pouvoir à la place en interruption immédiate.

Frappe étincelante — Gardien Attaque 19

De l'électricité jaillit de votre arme lorsque vous frappez, crépitant autour de votre victime avant de bondir vers d'autres adversaires.

Quotidien ✦ arme, électricité, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité. Jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui pénètre dans une case située à 2 cases ou moins de la cible subit 10 dégâts d'électricité. Si aucun ennemi ne pénètre dans une case située à 2 cases ou moins de la cible, la cible subit 10 dégâts d'électricité au début de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts

Hurlement de rage — Gardien Attaque 19

En portant un coup dévastateur, vous poussez un cri terrifiant qui glace vos ennemis de peur.

Quotidien ✦ arme, primale, terreur
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible et chaque ennemi situé à 5 cases ou moins de vous sont immobilisés (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible et chaque ennemi situés à 5 cases ou moins de vous sont ralentis jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ronces rampantes — Gardien Attaque 19

Des ronces jaillissent du sol, s'abattent sur vos ennemis et les empêchent d'attaquer avec précision.

Quotidien ✦ arme, périmètre, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : la décharge crée un périmètre de ronces qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. En étant dans le périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un abri. Lorsqu'un ennemi entre dans le périmètre ou y débute son tour de jeu, il subit 5 dégâts. En action de mouvement, vous pouvez déplacer le périmètre de 3 cases.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Évocations utilitaires de niveau 22

Concentré de vie — Gardien Utilitaire 22

L'énergie spirituelle qui vous enveloppe vous confère une vigueur accrue et insuffle à vos attaques une rage primale.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre valeur de récupération. De plus, une fois par round lorsque vous touchez avec une attaque d'arme, cette attaque inflige 2[A] dégâts supplémentaires. Cet effet prend fin lorsqu'il ne vous reste plus de points de vie temporaires.

Dispersion des cendres — Gardien Utilitaire 22

Vous déplacez vos alliés sur le champ de bataille puis convoquez un nuage de cendres.

Rencontre ✦ périmètre, primale
Action mineure **Proximité** explosion 3
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : vous faites glisser chaque cible de 2 cases. L'explosion crée un périmètre de cendres tourbillonnantes qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les créatures bénéficient d'un camouflage tant qu'elles restent dans le périmètre.

La force de la mort — Gardien Utilitaire 22

La chute d'un ennemi décuple vos forces.

Rencontre ✦ guérison, primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi autre qu'un sbire situé à 10 cases ou moins de vous tombe à 0 point de vie
Effet : vous regagnez 10 + votre modificateur de Constitution points de vie.

Protection affaiblissante — Gardien Utilitaire 22

Un nuage d'énergie primale affaiblissante enveloppe les adversaires qui s'en prennent à votre allié.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : lorsqu'un ennemi marqué par vous touche ou rate la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, cet ennemi subit 10 dégâts et gagne une vulnérabilité 10 à tous les dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Évocations de rencontre de niveau 23

Allonge céleste — Gardien Attaque 23

Les esprits de l'air soutiennent votre attaque, permettant à votre arme de frapper des cibles situées au-delà de votre allonge normale.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme allonge +2
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts
Sang indompté : vous faites glisser la cible de 5 cases. Si la cible termine ce déplacement adjacente à vous, elle subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse.

Châtiment primal — Gardien Attaque 23

L'incroyable force de votre attaque mettra votre adversaire au sol s'il ne reste pas à bonne distance de vous et de vos alliés.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, si la cible pénètre sur une case adjacente à vous ou à l'un de vos alliés, elle tombe à terre.
Esprit vital : chaque allié situé à 3 cases ou moins de vous peut effectuer un jet de sauvegarde.

Emprise de la neige — Gardien Attaque 23

Lorsque vous frappez, une rafale de neige et de glace gèle votre victime et s'abat sur vos autres adversaires.

Rencontre ✦ arme, froid, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Chaque ennemi marqué par vous est ralenti jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Cœur de tempête : jusqu'au début de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un ennemi marqué par vous se déplace à son tour de jeu, cet ennemi subit des dégâts de froid égaux à votre modificateur de Constitution.

Ronces de la forêt noire — Gardien Attaque 23

De sombres ronces s'enroulent autour de votre adversaire tout en lacérant les adversaires adjacents de leurs épines empoisonnées.

Rencontre ✦ arme, poison, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est maîtrisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chaque ennemi adjacent à la cible subit 5 dégâts de poison et est ralenti jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Force de la terre : Chaque ennemi adjacent à la cible subit des dégâts de poison supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

Vents du désert — Gardien Attaque 23

D'un revers de votre arme, vous convoquez un vent brûlant qui brouille la vue de vos ennemis et qui brûle tous ceux qui cherchent à lui échapper.

Rencontre ✦ arme, feu, périmètre, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu. La décharge crée un périmètre de nuage ardent qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le périmètre bloque la ligne de mire des ennemis, et tout ennemi qui est entièrement situé dans le périmètre est aveuglé. Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit 2d10 dégâts de feu lorsqu'il quitte le périmètre.

Évocations quotidiennes de niveau 25

Aspect de l'ancêtre insaisissable — Gardien Attaque 25

Votre silhouette devient floue tandis que vous vous rapprochez de la bête primale dont tous les animaux sont issus. Au moment voulu, vous effectuez une attaque vicieuse qui affaiblit votre adversaire.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de l'ancêtre insaisissable jusqu'à la fin de la rencontre. Au début de chacun de vos tours de jeu tant que vous êtes dans cette forme, choisissez l'un des avantages suivants : un bonus de +2 en Vigueur, Réflexes et Volonté ; un bonus de +2 en CA ; un bonus de +2 aux jets d'attaque ; ou un bonus de +4 aux jets de sauvegarde. Cet avantage persiste jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts

Aspect de l'araignée tisseuse Gardien Attaque 25

Vous grimpez comme une araignée, votre corps sécrétant une toile qui jaillit pour enchevêtrer vos adversaires.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de l'araignée tisseuse jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous gagnez une VD d'escalade égale à votre VD et un bonus de +2 en Vigueur. De plus, chaque case située à 3 cases ou moins de vous devient un terrain difficile pour vos ennemis lorsque vous vous déplacez.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : une créature située dans la décharge
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Aspect de la terre bienveillante Gardien Attaque 25

Votre chair s'assombrit, vous vous nourrissez de la force de la terre fertile ce qui vous donne un certain contrôle sur les déplacements forcés.

Quotidien ✦ guérison, métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la terre bienveillante jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une régénération 5, et vous pouvez vous décaler de 1 case en action mineure. De plus, lorsque vous êtes tiré, poussé ou qu'on vous fait glisser, vous pouvez réduire la distance du mouvement forcé de 1 case.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous faites glisser la cible de 5 cases et la marquez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous faites glisser un allié situé à 5 cases ou moins de vous de 5 cases. Cet allié peut dépenser une récupération.

Aspect du forgeron des mondes Gardien Attaque 25

Un nuage de roche en fusion vous entoure, vous protégeant, vous et vos alliés, tout en brûlant ceux qui vous attaquent.

Quotidien ✦ feu, métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du forgeron des mondes jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA. De plus, tout allié bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA tant qu'il est situé à 5 cases ou moins de vous. Chaque ennemi qui vous touche avec une attaque de corps à corps subit 5 dégâts de feu, et chaque ennemi qui touche un allié situé à 5 cases ou moins de vous avec une attaque de corps à corps subit 10 dégâts de feu.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 20 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Effet secondaire : 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Échec : 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Aspect du prédateur nocturne Gardien Attaque 25

Vos yeux s'agrandissent et vous permettent d'y voir dans le noir complet, vous pouvez voler et attaquer comme un rapace en chasse.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du prédateur nocturne jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez de vision dans le noir et d'une VD de vol égale à votre VD. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre premier jet d'attaque de chaque round.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule)
Échec : demi-dégâts

Évocations de rencontre de niveau 27

Assaut sacrificiel Gardien Attaque 27

Votre attaque dévastatrice vous imprègne d'une énergie primale qui permet à vos alliés de reprendre des forces à chaque fois qu'on vous frappe.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un ennemi vous touche, un allié situé à 3 cases ou moins de vous gagne 20 points de vie temporaires et bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.
Esprit vital : ajoutez votre modificateur de Sagesse aux points de vie temporaires.

Cercle de la Nouvelle Tribu

Les cercles de protection sont typiquement des organisations fugaces, même si certains membres de ces cercles voudraient qu'ils durent éternellement. Les Cercles protecteurs de la Nouvelle Tribu sont pourtant encore plus éphémères que les autres.

Et ce pour une simple raison : les membres d'un Cercle de la Nouvelle Tribu intègrent une communauté ou une tribu comme si ces membres étaient de leur propre sang. Un Cercle de la Nouvelle tribu se consacre à chercher et à détruire tout ce qui peut menacer sa communauté même si les capacités des membres du cercle à éradiquer les mauvais dirigeants, à surpasser les tabous ou à changer les mentalités sont limitées.

Les Cercles protecteurs de la Nouvelle Tribu demandent l'aide et s'appuient sur l'exemple d'un grand esprit nommé la Cousine de Sang (cf. Chapitre 5), une entité qui se consacre à aider ceux qui suivent la voie des esprits à mettre leurs conflits de côté et à œuvrer pour le bien de tous. Même soutenus par une telle puissance, les membres du cercle doivent maintenir un équilibre délicat dans leurs travaux. Les relations entre des gens différents sont souvent envenimées par de vieilles querelles, des griefs mineurs, des erreurs de compréhension ou d'autres obstacles, et les membres du cercle qui réussissent à instaurer une paix fragile entre des groupes ennemis laissent parfois exploser des conflits encore plus sanglants lorsqu'ils partent.

Déflagration électrique — Gardien Attaque 27

Votre arme canalise une boule d'électricité, qui bondit de la cible vers les autres adversaires.

Rencontre ✦ arme, électricité, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts d'électricité. Choisissez trois ennemis situés à 10 cases ou moins de la cible et qui sont marqués par vous. Vous faites glisser chacun de ces ennemis de 3 cases, et vous les marquez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, ils subissent chacun des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Constitution.
Cœur de tempête : ajoutez 3 aux dégâts d'électricité subis par chacun des trois ennemis.

Lancer dévastateur — Gardien Attaque 27

Votre attaque fait valdinguer votre adversaire à travers le champ de bataille avant de s'écraser sur un autre adversaire.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous poussez la cible de 3 cases puis vous faites glisser chaque ennemi adjacent à la cible de 1 case.

Marteau glacial — Gardien Attaque 27

Votre attaque glaciale gèle votre adversaire et ses compagnons les plus proches.

Rencontre ✦ arme, froid, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de froid. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible et chaque ennemi qui lui est adjacent sont maîtrisés.
Force de la terre : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible et chaque ennemi qui lui est adjacent gagnent une vulnérabilité à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution.

Sang des ennemis de la nature — Gardien Attaque 27

Une brume rouge sang s'échappe de votre arme lorsque vous frappez, attirant l'attention de vos adversaires tandis que vous vous taillez un chemin à travers eux.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous vous décalez de 3 cases puis marquez chaque ennemi qui vous est adjacent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Sang indompté : la distance dont vous vous décalez est égale à votre modificateur de Sagesse.

Terre vorace — Gardien Attaque 27

Le sol autour de votre cible se met à trembler, ébranlant les ennemis qui s'approchent trop près.

Rencontre ✦ arme, périmètre, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et les cases adjacentes à la cible deviennent un périmètre de secousses sismiques jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout ennemi qui pénètre dans ce périmètre subit 2d10 dégâts et est immobilisé tant que le périmètre persiste.

Évocations quotidiennes de niveau 29

Aspect de la croissance végétale — Gardien Attaque 29

Une nature luxuriante vous entoure et exhale un pouvoir capable de rendre la vie.

Quotidien ✦ guérison, métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la croissance végétale jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Vigueur. De plus, au début de chacun de vos tours de jeu, chaque allié situé à 5 cases ou moins de vous regagne un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Constitution. Si vous êtes sous cette forme la première fois où vous tombez à 0 point de vie ou moins pendant la rencontre, vous revenez à la vie au début de votre tour de jeu suivant si vous êtes mort et vous regagnez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération.
Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts
Effet : vous ou un allié situé à 10 cases ou moins de vous peut dépenser une récupération.

Aspect de la tempête tonitruante — Gardien Attaque 29

Le tonnerre retentit autour de vous tandis que les esprits de la tempête déferlent sur le champ de bataille. Lorsque le moment est arrivé, vous effectuez une attaque tonitruante que vos ennemis ne peuvent ignorer.

Quotidien ✦ métamorphose, primale, téléportation, tonnerre
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la tempête tonitruante jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 20 à l'électricité et au tonnerre, et vous pouvez vous téléporter de votre VD en action de mouvement. De plus, lorsque vous vous téléportez en utilisant ce pouvoir, chaque ennemi adjacent à votre case d'arrivée subit 10 dégâts de tonnerre.
Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible de 5 cases. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est étourdie, et la cible et tous les ennemis qui lui sont adjacents sont marqués.

Aspect de la terre indomptable Gardien Attaque 29

Une couche de terre et de mousse vous protège des coups et vous permet de vous déplacer librement sur n'importe quel type de terrain, tandis que les esprits de la terre s'emparent de vos proies.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la terre indomptable jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Vigueur, et vous ignorez les terrains difficiles. Chaque ennemi marqué par vous est ralenti et subit un malus de -4 à la CA tant qu'il est marqué.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts. Vous mettez la cible à terre, et elle ne peut se relever (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts

Aspect du moissonneur funeste Gardien Attaque 29

Vous prenez l'apparence sinistre du faucheur de vie, décuplant la force de vos attaques contre les créatures gravement blessées et frappant encore et encore à chaque trépas.

Quotidien ✦ métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du moissonneur funeste jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre les créatures en péril. De plus, lorsqu'un ennemi, autre qu'un sbire, situé à 5 cases ou moins de vous tombe à 0 point de vie, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps en action libre.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature en péril
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible gagne une vulnérabilité 10 à tous les dégâts (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible gagne une vulnérabilité 5 à tous les dégâts (sauvegarde annule).

Aspect du phénix impérieux Gardien Attaque 29

Votre corps irradie la lumière du phénix, vous permettant d'échapper aux attaques de votre ennemi dans une explosion de feu primal.

Quotidien ✦ feu, métamorphose, primale, radiant, téléportation
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du phénix impérieux jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous gagnez une VD de vol égale à votre VD, et vous pouvez faire du vol stationnaire. De plus, vous bénéficiez d'une résistance 15 au feu et radiant.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Interruption immédiate **Proximité** explosion 3
Déclencheur : une attaque ennemie vous inflige des dégâts.
Effet : avant l'attaque, vous vous téléportez de votre VD.
Cible : chaque créature prise dans l'explosion et chaque ennemi marqué par vous
Attaque : Force + 6 contre Réflexes
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de feu et radiants, et 15 dégâts de feu et radiants continus (sauvegarde annule)
Échec : demi-dégâts
Effet : votre valeur de points de vie actuel passe à votre valeur de récupération, et vous vous débarrassez de chaque effet qu'une sauvegarde peut annuler.



JASON A. ENGLE

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

CHAMPION DE LA TRIBU

« Vous voulez leur faire du mal ? Il faudra d'abord me passer sur le corps. »

Prérequis : gardien

Toute votre vie, vous avez su qu'un grand destin vous attendait, à l'image des esprits ancestraux des plus grands guerriers de votre tribu. C'est aux héros dont le sang coule dans vos veines que vous devez votre vaillance au combat. Lorsque vous reprenez des forces au beau milieu d'une bataille, ces esprits protecteurs apparaissent brièvement et vous défendent contre vos ennemis jusqu'à ce que vous puissiez reprendre le combat.

Les esprits ancestraux qui veillent sur vous peuvent symboliser n'importe quelle classe héroïque aux yeux de votre peuple. La force du barbare nourrit la fureur de vos attaques, tout comme la sagesse du shaman inspire vos tactiques. Déterminé à défendre pied à pied vos alliés et la nature, vous êtes cependant plus que jamais un gardien.

APTITUDES DE CHAMPION DE LA TRIBU

Champions alliés (niveau 11) : lorsque vous utilisez votre second souffle en action simple, chaque ennemi marqué par vous subit des dégâts psychiques égaux à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Force.

Lorsque vous utilisez votre second souffle en action mineure, un ennemi marqué par vous subit des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Force.

Action du champion de la tribu (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez choisir une forme tutélaire octroyée par n'importe lequel de vos pouvoirs quotidiens. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous adoptez cette forme et bénéficiez de tous ses effets, mais vous ne pouvez pas utiliser l'attaque de la forme. Cette utilisation de la forme tutélaire ne dépense pas l'utilisation du pouvoir qu'elle confère, et vous pouvez adopter une forme conférée par un pouvoir que vous avez déjà utilisé aujourd'hui.

Protecteur féroce (niveau 16) : lorsqu'un allié qui vous est adjacent est en péril pour la première fois au cours d'une rencontre, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

ÉVOCATIONS DU CHAMPION DE LA TRIBU

Plus dure sera la chute Champion de la tribu Attaque 11

Affronter un ennemi plus puissant que vous ne fait qu'accroître la rage de votre assaut.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA. Si le total des points de vie actuels de la cible est plus élevé que le vôtre, vous pouvez obtenir un coup critique sur un résultat de 19-20.
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts. Si ces dégâts font tomber le total des points de vie actuels de la cible au-dessous du vôtre, vous mettez également la cible à terre.

Puissance pure Champion de la tribu Utilitaire 12

Vous faites appel au pouvoir des esprits qui veillent sur vous, augmentant ainsi la puissance de l'attaque de votre forme tutélaire.

Quotidien ✦ primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous touchez avec une attaque d'arme conférée par votre forme tutélaire de gardien.
Effet : l'attaque inflige 2[A] dégâts supplémentaires.

Aspect du champion de la tribu Champion de la tribu Attaque 20

Les esprits d'innombrables ancêtres déferlent à travers vous, vous protégeant des blessures et affaiblissant vos ennemis.

Quotidien ✦ primale, métamorphose
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du champion de la tribu jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses. De plus, chaque ennemi marqué par vous subit un malus de -4 à ses jets d'attaque (au lieu de -2) pour toute attaque qui ne vous inclut pas comme cible.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Force dégâts
Échec : demi-dégâts
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque ennemi marqué par vous subit un malus de -8 aux jets d'attaque (au lieu de -4) pour toute attaque qui ne vous inclut pas comme cible.



RALPH BEISNER

Chasseur des premiers âges

« Cours autant que tu veux, tu ne pourras m'échapper. »

Prérequis : gardien

Le lien qui unit le chasseur à sa proie est aussi vieux que le monde. Cette relation est une seconde nature pour vous – une façon de vivre qui vous aide à travailler avec d'autres chasseurs, en combinant vos talents pour venir à bout des proies les plus dangereuses. En étudiant et en appliquant les secrets du premier chasseur, vous utilisez vos pouvoirs de gardien au maximum de leur efficacité avec une lance ou des armes de jet similaires. Que vous vous battez en première ligne ou à distance, vos alliés savent qu'ils peuvent compter sur vous.

Et si jamais vous devenez la proie, votre chasseur ferait mieux de s'inquiéter. Vous marchez côte à côte avec l'esprit des chasseurs ancestraux, et les adversaires qui tentent de vous tendre un piège sentiront bientôt la morsure de votre arme.

Aptitudes de chasseur des premiers âges

Action du chasseur des premiers âges (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, un de vos alliés bénéficie d'un avantage de combat contre la cible de l'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Maître de la lance (niveau 11) : vous pouvez utiliser n'importe quelle arme simple ou de guerre à une main comme une arme de jet avec une portée normale de 5 et une portée longue de 10. Lorsque vous lancez une telle arme en attaque de base à distance, l'attaque inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution. De plus, si la cible est adjacente à l'un de vos alliés, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

Meute de chasseurs (niveau 16) : la première fois que vous touchez un ennemi à chaque round, choisissez un allié. La prochaine attaque à distance effectuée par cet allié contre cet ennemi avant la fin de votre tour de jeu suivant bénéficie d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Constitution.



ERIC BELISLE

Évocations de chasseur des premiers âges

Lance du chasseur des premiers âges — Chasseur des premiers âges Attaque 11

Vous projetez votre arme sur votre adversaire, et le touchez si durement qu'il en perd ses moyens face à la prochaine attaque de votre allié.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Distance** arme
Condition : vous devez manier une arme de jet.
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et un de vos alliés bénéficie d'un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Proie marquée Chasseur des premiers âges Utilitaire 12

Lorsque votre ennemi essaye de décamper, vous et votre compagnon le suivez pour l'achever.

Rencontre ✦ primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi marqué par vous termine son tour de jeu plus loin de vous qu'il ne l'était au début de son tour de jeu.
Effet : vous et un allié pouvez vous décaler chacun de la moitié de votre VD en action libre jusqu'à des cases plus proches de l'ennemi en question.

Aspect du chasseur des premiers âges — Chasseur des premiers âges Attaque 20

Vous vous transformez pour ressembler à un ancien prédateur. Vous bondissez alors sur votre proie et la rendez vulnérable aux attaques de vos alliés.

Quotidien ✦ primale, métamorphose
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du chasseur des premiers âges jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde. De plus, chaque ennemi marqué par vous est ralenti tant que la marque persiste.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Corps à corps** ou **Distance** arme
Condition : vous devez manier une arme de jet si vous effectuez une attaque à distance.
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un avantage de combat contre la cible, et ils bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts contre elle égal à votre modificateur de Constitution.
Échec : demi-dégâts

Fils du vent du nord

« Mon arme mord aussi férocement que le vent du nord et vous n'êtes assurément pas assez solide pour y résister. »

Prérequis : gardien

Vous faites partie de cette tradition qui considère le vent du nord comme votre père spirituel, et vous vénérez les esprits qui ont insufflé pour la première fois la vie dans le monde. Les membres de votre tradition peuvent être rencontrés partout où souffle ce vent.

En tant que fils du vent du nord, vous êtes la pierre angulaire de votre groupe, votre courage étant aussi fort que le vent. Lorsque vous êtes au combat, vous faites appel à la férocité de la tempête pour nourrir vos assauts. Lorsque votre colère explose, les vents se lèvent autour de vous, de même, ils se calment dès que vous vous apaisez.

Aptitudes de fils du vent du nord

Action du vent du nord (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez également de l'avantage suivant jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant : lorsque vous touchez un ennemi, soit vous infligez 5 dégâts supplémentaires à cet ennemi soit vous le mettez à terre.

Vortex du vent du nord (niveau 11) : lorsque vous réduisez un ennemi à 0 point de vie, vous faites glisser chaque ennemi marqué par vous de 1 case en action libre.

Critique renversant (niveau 16) : lorsque vous obtenez un coup critique avec une attaque de corps à corps, chaque ennemi marqué par vous est mis à terre.

Évocations de fils du vent du nord

Appel du vent — Fils du vent du nord Attaque 11

La puissance d'un vent dominant vient s'ajouter à la force de votre attaque, repoussant un ennemi au loin tout en attisant sa colère et celle de ses compagnons.

Rencontre ✦ arme, primale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous poussez la cible de 2 cases. La cible et chaque ennemi qui lui est adjacent sont alors marqués jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Caresse du vent du nord — Fils du vent du nord Utilitaire 12

Vous invoquez une brise qui vous protège, vous et un allié.

Quotidien ✦ invocation, primale
Action simple **Proximité** explosion 5
Effet : vous invoquez un tourbillon protecteur dans 1 case de l'explosion. Le tourbillon persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Dans la case du tourbillon, vous ou un allié bénéficiez d'une résistance 10 à tous les dégâts et d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses.
Maintien (mineure) : le tourbillon persiste, et vous pouvez le déplacer de votre VD.



Aspect de la tornade du nord — Fils du vent du nord Attaque 20

Votre corps prend la forme du vent qui déferle autour de vous, vous protégeant tout en ballotant vos adversaires à votre gré.

Quotidien ✦ métamorphose, primale, téléportation
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la tornade du nord jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une résistance 10 à tous les dégâts. De plus, lorsque vous poussez, tirez, ou faites glisser un ennemi, vous pouvez augmenter la distance du mouvement forcé de 1 case. Lorsque vous utilisez votre aptitude de classe de colère de la nature, vous pouvez marquer chaque ennemi situé à 2 cases ou moins de vous au lieu de ne marquer que chaque ennemi qui vous est adjacent.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : Chaque ennemi marqué par vous pris dans l'explosion
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts.
Échec : demi-dégâts
Effet : vous faites glisser chaque cible de 1 case puis vous vous téléportez jusqu'à une case qui est adjacente à l'une d'elle.

KEREM BEYIT

Gardien d'émeraude

« Tant qu'il me restera un souffle, aucune souillure n'entachera le monde. »

Prérequis : gardien

En tant que gardien d'émeraude, vous êtes le défenseur inconditionnel de la nature et vous parcourez le monde afin d'effacer les traces de corruption qui pourraient le souiller. Vous et vos pairs, vous vous dressez contre ceux qui usent d'une magie perfide pour atteindre leurs buts abjects, et vous consacrez la plus grande partie de votre énergie à combattre la menace que de tels personnages représentent. Vous cherchez à restaurer l'équilibre nécessaire à l'épanouissement de tout ce qui vit.

Le pouvoir primal de la vie bouillonne dans les veines des gardiens d'émeraude. Où que vous alliez, la gangrène régresse, les fleurs s'épanouissent et les forces de la nature gagnent en vigueur. En tant que gardien d'émeraude, vous faites profiter vos alliés de cette présence bienfaitrice en les aidant à encaisser les attaques ennemies.



Aptitudes de gardien d'émeraude

Action de diversion (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié qui vous est adjacent avant ou après que vous ayez effectué l'action peut se décaler de sa VD en action libre.

Bénédiction primale (niveau 11) : lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde au début de votre tour de jeu, un allié qui vous est adjacent peut effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de +2.

Fureur émeraude (niveau 16) : lorsque vous touchez un ennemi avec votre pouvoir *fureur du gardien*, vous poussez cet ennemi de 3 cases, puis un allié adjacent à cet ennemi gagne 10 points de vie temporaires.

Évocations de gardien d'émeraude

Trépas du corrupteur Gardien d'émeraude Attaque 11

Vous faites revenir à vous une cible qui fuit devant votre première attaque pour lui en asséner une deuxième.

Rencontre ✦ arme, primale, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. Si la cible ne vous est pas adjacente à la fin de son tour de jeu suivant, vous la téléportez jusqu'à une case qui vous est adjacente et effectuez une attaque de base de corps à corps contre elle en action libre.

Préservation de la nature Gardien d'émeraude Utilitaire 12

Sur votre ordre, les esprits de la nature détruisent toute trace de magie.

Quotidien ✦ primale
Action simple **Proximité** explosion 3
Effet : toutes les invocations et tous les périmètres pris dans l'explosion sont détruits. De plus, les dégâts nécrotiques continus prennent fin sur chaque créature prise dans l'explosion.

Aspect du donneur de vie Gardien d'émeraude Attaque 20

Votre silhouette devient de plus en plus imposante tandis que vous prenez la forme du légendaire donneur de vie, et conférez une nouvelle vigueur à vos alliés.

Quotidien ✦ guérison, métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du donneur de vie jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, votre taille passe à G. De plus, vous bénéficiez d'une résistance nécrotique 20. Tout allié qui commence son tour de jeu à 3 cases ou moins de vous regagne 5 points de vie.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Corps à corps** arme allonge + 1
Cible : une créature
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous renversez la cible à terre. La cible est étourdie (sauvegarde annule).

Chaque jet de sauvegarde raté : un allié situé à 3 cases ou moins de la cible peut dépenser une récupération.
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Chaque jet de sauvegarde raté : un allié situé à 3 cases ou moins de la cible peut dépenser une récupération.

JIM NELSON

Séisme incarné

« Ma force est la force de la terre. Et s'il n'y a aucune honte à tomber, vous seriez bien stupide de tenter de vous relever. »



Prérequis : gardien

Quelles que soient les ruses de guerre que vous avez apprises au cours de votre carrière d'aventurier ou les tactiques qui vous ont permis de surprendre l'ennemi, une partie de vous-même aspire à une application directe et efficace de votre force brute. La voie du séisme incarné vous appelle car elle oppose la force à la force – votre savoir martial magnifié par le pouvoir de la terre qui pulse sous vos pieds vous permet de vous mesurer à la puissance des dragons et des béhémoths, des démons et des dieux.

La force de la terre vous anime et vous permet de vous enfoncer rapidement dans le sol. Votre affinité avec le monde naturel vous permet de traquer des cibles qui se cachent derrière des obstacles ou qui se terrent dans le sol, et vos attaques peuvent renverser sans problème vos adversaires.

Vous préférez laisser les stratégies subtiles et les tactiques complexes à d'autres. Vous avez foi dans les vieux esprits de la pierre et de la terre et vous vous laissez guider par leur résolution sans failles pour accomplir votre mission et défendre le monde contre les forces qui voudraient le corrompre.

Aptitudes de séisme incarné

Impact optimum (niveau 11) : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque contre la Vigueur.

Soulèvement de la terre (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire tandis que vous êtes sous une forme tutélaire, chaque ennemi que vous touchez avec un pouvoir d'attaque primal avant la fin de votre tour de jeu suivant est mis à terre.

Gravité inexorable (niveau 16) : vos attaques à volonté de gardien peuvent cibler la Vigueur au lieu de la CA.

Évocations de séisme incarné

Tremblement de terre Séisme incarné Attaque 11

Votre attaque produit une déflagration de tonnerre qui balaye les obstacles alentour et peut même déterrer les créatures enfouies.

Rencontre ✦ arme, primale, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 4
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Spécial : les obstacles solides ne bloquent pas la ligne d'effet de l'explosion.
Attaque : Force contre Vigueur
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts de tonnerre. Si la cible est enfouie, vous la faites glisser de 4 cases jusqu'à une case qui est située dans votre ligne d'effet et qui est la plus proche d'elle.

Charge souterraine Séisme incarné Utilitaire 12

Vous plongez dans la terre et vous vous y déplacez rapidement, gagnant ainsi un avantage décisif sur vos ennemis pris au dépourvu.

Rencontre ✦ primale
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous fouissez au double de votre VD. Chaque ennemi qui vous est adjacent à la fin de votre déplacement vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Aspect de la bulette archaïque Séisme incarné Attaque 20

Vous adoptez la forme d'une monstrueuse bulette cuirassée, ce qui vous confère une résistance incroyable et qui vous permet de vous enfouir sous la terre.

Quotidien ✦ guérison, métamorphose, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la bulette archaïque jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une VD de fouissage égale à votre VD et d'un bonus de +3 en Vigueur. De plus, lorsque vous dépensez une récupération, vous regagnez 20 points de vie supplémentaires.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Proximité** explosion 2
Effet : avant l'attaque, vous fouissez de votre VD. Vous devez vous enfouir d'au moins 2 cases.
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Force + 4 contre Vigueur
Niveau 26 : Force + 6 contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Force dégâts, et vous renversez la cible à terre. Si la cible est déjà à terre, elle subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et vous renversez la cible à terre.

JASON A. ENGLE

Sentinelle des glaces

« Soumets-toi, ou subis la colère de la saison de la mort ! »

Prérequis : gardien

La nature s'endort lorsque vient l'hiver et se repose en attendant le retour de la douce chaleur du printemps. Même si la forêt continue paisiblement de pousser et que seules quelques créatures continuent à s'agiter, le devoir du gardien est de continuer à veiller lorsque la nature est la plus vulnérable.

Une sentinelle des glaces tire profit du pouvoir de l'hiver pour protéger le monde. Que vous ayez adopté cette voie à cause d'une affinité naturelle pour la saison hivernale ou à cause d'un lien spirituel avec la saison sombre, vos premiers pas en tant que sentinelle des glaces ont provoqué des changements radicaux dans votre organisme. Votre chair est froide au toucher. Vos yeux deviennent d'un bleu intense mais virent vers un blanc glacé lorsque vous êtes en colère et vos lèvres prennent une teinte bleutée. Lorsque vous utilisez vos évocations de gardien, la neige se met à tourbillonner autour de vous tandis que du givre se forme sur votre peau.

Aptitudes de sentinelle des glaces

Action glaciale (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque, chaque ennemi qui vous est adjacent ou qui est marqué par vous subit des dégâts de froid égaux à la moitié de votre niveau. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque avec les pouvoirs de froid jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Manteau de givre (niveau 11) : vous gagnez une résistance au froid égale à 5 + la moitié de votre niveau.

Vents de l'hiver (niveau 16) : lorsque vous touchez un ennemi avec un pouvoir primal de froid, vous faites glisser cet ennemi de 2 cases une fois l'attaque résolue.



WAYNE REYNOLDS

Évocations de sentinelle des glaces

Chaînes de givre — Sentinelle des glaces Attaque 11

Votre arme frappe et la morsure du givre qui s'en dégage rend votre adversaire particulièrement sensible au froid.

Rencontre ✦ arme, froid, primale
Action simple — **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. À votre tour de jeu suivant, si vous touchez la cible avec un pouvoir primal de froid, la cible est immobilisée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Armure de glace — Sentinelle des glaces Utilitaire 12

Une couche de glace recouvre votre allié, lui offrant une protection tout en glaçant l'adversaire qui ose l'attaquer.

Rencontre ✦ primale
Action mineure — **Proximité** explosion 3
Cible : vous ou un allié situé dans l'explosion
Effet : la cible bénéficie d'un bonus de +2 à toutes ses défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est touchée par une attaque de corps à corps avant que le bonus ne prenne fin, l'attaquant est immobilisé jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, et le bonus prend fin.

Aspect de la sentinelle des glaces — Sentinelle des glaces Attaque 20

Une gaine protectrice de glace vous recouvre et diffuse un froid qui gêne vos ennemis et enveloppe votre arme afin d'aveugler votre adversaire lorsque vous le frappez.

Quotidien ✦ froid, métamorphose, primale
Action mineure — **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire de la sentinelle de glace jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA et à la Vigueur. De plus, vos ennemis ne peuvent charger ou courir s'ils commencent leur déplacement à 2 cases ou moins de vous, et chaque case située à 2 cases ou moins de vous, où que vous alliez, est un terrain difficile pour vos ennemis.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque d'arme suivante tant que vous êtes sous cette forme.
Action simple — **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre Réflexes
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de froid, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Serpent radiant

« L'esprit du couatl brûle au fond de mon âme. »

Prérequis : gardien

Vous élevez vos yeux et votre cœur vers les étoiles et vers l'esprit des serpents radieux ailés qui ont aidé à soumettre les originels. Vous avez choisi le couatl comme allié spirituel, faisant vôtre le pouvoir de cette créature de légende avec une telle intensité que vous en avez adopté la forme véritable. À l'image de votre allié lumineux, vous dominez la bataille en faisant montre de vos pouvoirs ou en filant entre vos ennemis comme le ferait un esprit radieux.

Comme les couatls, vous comprenez la nécessité du sacrifice. Les anneaux de votre pouvoir peuvent piéger les ennemis qui voudraient blesser vos alliés, mais vous devez pour cela subir leurs blessures à leur place. Si votre vie doit être en danger lorsque vous défendez vos alliés, alors qu'il en soit ainsi.

Aptitudes de serpent radiant

Éclat radiant (niveau 11) : vous gagnez une résistance radiante égale à la moitié de votre niveau et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets qui vous immobilisent ou vous maîtrisent. De plus, lorsque vous subissez des dégâts radiants, votre attaque inflige des dégâts radiants supplémentaires égaux à la moitié de votre niveau jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Action du serpent radiant (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire tant que vous êtes sous une forme tutélaire, vous devenez immatériel, vous gagnez déphasage et une VD de vol égale à votre VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



BEN WOOTTEN

Manteau du sacrifice (niveau 16) : lorsque vous obtenez un coup critique contre un ennemi, cet ennemi ne peut attaquer une autre cible que vous jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Évocations de serpent radiant

Anneaux radiants — Serpent radiant Attaque 11

Des anneaux de lumière s'enroulent autour de votre cible et la brûle d'énergie radiante si elle se déplace.

Rencontre ✦ arme, primale, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous marquez la cible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible se déplace avant la fin de votre tour de jeu suivant, elle subit 2d8 dégâts radiants.

Passeur de lumière — Serpent radiant Utilitaire 12

Chaque allié que vous frôlez est entouré d'un nuage radiant, ce qui vous permet de partager votre propre vitalité.

Quotidien ✦ guérison, primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : lorsque vous traversez l'espace d'un allié avant la fin de votre tour de jeu, vous pouvez dépenser une récupération au profit de cet allié en action libre. Vous dépensez la récupération mais ne regagnez aucun point de vie, et l'allié regagne des points de vie comme s'il avait lui-même dépensé une récupération. Aucun allié ne peut bénéficier plus d'une fois d'une utilisation de ce pouvoir.

Aspect du couatl radiant — Serpent radiant Attaque 20

Vous prenez une apparence serpentine tandis qu'une lueur radiante rayonne autour de vous. Vous adoptez ainsi les déplacements et la vigueur du grand couatl.

Quotidien ✦ électricité, guérison, métamorphose, primale, radiant
Action mineure **Personnelle**
Effet : vous adoptez la forme tutélaire du couatl radiant jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que vous êtes sous cette forme, vous bénéficiez d'une VD de vol égale à votre VD, et vous pouvez avoir un vol stationnaire. Vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets de sauvegarde contre les dégâts continus et contre les effets qui vous immobilisent, vous maîtrisent ou vous ralentissent.

Une fois au cours de cette rencontre, vous pouvez effectuer l'attaque suivante tant que vous êtes sous cette forme.

Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Force + 4 contre Réflexes
Niveau 26 : Force + 6 contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Force dégâts d'électricité et radiants. Un allié pris dans l'explosion peut dépenser une récupération.
Échec : demi-dégâts

CHAPITRE 4

SHAMAN



« Vous pensez que le monde se résume à ce que vous pouvez voir ? Dans ce cas, vous êtes réellement aveugle. »

VOUS VIVEZ dans un monde que la plupart des gens ne peuvent pas voir. À vos yeux, le royaume des esprits n'a rien d'une construction théorique ou d'une notion abstraite – c'est le monde dans lequel vous vivez, tandis que le monde physique vous apparaît parfois comme un rêve. Ce que les autres perçoivent parfois, au mieux sous forme de visions fugaces, vous le voyez tout le temps. C'est votre fierté et peut-être, en définitive, votre malédiction, depuis que vous êtes devenu shaman – le trait d'union le plus pur qui soit entre le monde mortel et le royaume des esprits.

L'esprit le plus important à vos yeux est, bien sûr, votre compagnon spirituel qui représente pour vous une présence constante et qui est votre lien avec le monde des esprits. Lorsque vous faites appel aux esprits ancestraux ou aux esprits des forces de la nature, votre compagnon symbolise leur ancrage en ce monde. Votre compagnon peut également vous aider au cours d'une aventure, vous indiquer la bonne direction, ou même vous donner quelques conseils lorsqu'il juge que vous devriez entendre une parole de sagesse.

Ce chapitre contient des évocations qui permettront à votre personnage de shaman de canaliser de nouveaux types d'esprits primaux. Vous y trouverez également une large gamme d'outils qui vous aideront à construire votre shaman.

- **Jouer un shaman :** des suggestions pour vous aider à jouer votre shaman comme un personnage qui a un point de vue unique sur le monde et sur les esprits qui l'habitent.
- **Nouvelles options de création :** le shaman de l'aigle et le shaman messager des mondes fournissent des options qui enrichissent les options déjà présentées dans le *Manuel des Joueurs 2*.
- **Nouvelles aptitudes de classe :** l'aptitude de classe de l'esprit du guetteur vous aidera à guider les attaques à distance de vos alliés, tandis que l'aptitude de l'esprit du messager des mondes vous aidera à inciter le monde à se plier à votre volonté.
- **Nouveaux pouvoirs :** les nouveaux pouvoirs contenus dans ce manuel comprennent de nombreux effets de contrôle de terrain et d'attaques à distance, ainsi que des évocations conçues pour rendre plus puissants les membres de votre groupe qui attaquent à distance.
- **Nouvelles voies parangoniques :** sept nouvelles voies, dont le soigneur scarifié, au corps marqué de façon permanente par les blessures qu'il cherche à soigner, et le messager des saisons, qui se consacre à préserver l'équilibre de la nature en faisant appel aux esprits.

HOWARD LYON



JOUER UN SHAMAN

Un nain trapu suit l'esprit d'un ours hirsute le long d'une route de montagne isolée et sinueuse, sans savoir où l'esprit le conduira. Se déplaçant avec la grâce et la discrétion d'une panthère, un elfe et son compagnon spirituel s'enfoncent dans la forêt sur les traces de leur proie orque qui ne se doute de rien. Un humain recouvert de fourrures et de feuillages tend ses bras vers un ciel noir et menaçant, appelant à lui les esprits de la tempête et de la foudre. Vivant simultanément dans ce monde et dans le royaume des esprits, les shamans sont des mystiques primaux. Entourés d'une nuée d'esprits de la nature et d'esprits ancestraux, ils transmettent la sagesse des anciens aux peuples du monde entier.

Votre compagnon spirituel

Les shamans ont une aptitude qui les différencie des autres héros – il s'agit de leur compagnon spirituel. Un compagnon spirituel est un esprit qui a temporairement quitté la course des esprits à travers le monde pour répondre à la magie des shamans. Il peut être un guide qui vous montrera des possibilités et des voies que vous n'auriez jamais imaginées, une entité de grande sagesse qui attend patiemment que vous deveniez son égal en puissance et en expérience, ou un fidèle animal à l'intelligence stupéfiante.

De nombreux compagnons spirituels sont des esprits animaux, des forces mineures de la nature incarnées dans une forme animale. Votre compagnon spirituel peut prendre l'aspect d'une panthère ou d'un tigre, mais son essence spirituelle restera celle du chasseur, de l'archétype du prédateur dont tous les chasseurs mortels ne sont que les reflets. De même, un esprit du guetteur est un esprit qui incarne le regard vigilant de la nature sous la forme d'un aigle ou d'un autre oiseau de proie, tandis que l'esprit de l'ours incarne l'instinct de survie qui imprègne le monde naturel. Un esprit du messager des mondes peut apparaître sous la forme d'un animal, mais son essence est celle de la vie elle-même, celle des cycles changeants qui affectent toute chose.

Votre compagnon spirituel peut être un esprit ancestral lié au lointain passé de votre famille ou de votre tribu. Il peut également être l'esprit d'un humanoïde sans relation directe avec vous, qui s'est lié volontairement à vous afin de vous faire partager sa sagesse. Peut-être n'a-t-il plus de descendance mortelle et vous a-t-il choisi pour être son héritier spirituel ? Peut-être ses descendants ont-ils manqué à leurs devoirs envers lui, et l'esprit vous a-t-il choisi pour rappeler à ses insolents héritiers le respect qu'ils doivent encore à cet ancêtre défunt ?

Dans quelques rares cas, un compagnon spirituel n'est pas un esprit individuel. Certains shamans font appel à un compagnon animal appartenant à une communauté d'esprits qui ont chacun leur propre nom et leur propre personnalité. Vous pouvez inventer les personnalités et les apparences de toute une liste de compagnons spirituels, puis déterminer aléatoirement celui qui apparaît au cours de telle ou telle rencontre.

D'autres shamans attirent des compagnons spirituels différents lorsque leur puissance augmente ; un shaman de niveau 1, par exemple, peut avoir pour compagnon spirituel l'esprit mineur d'une panthère, mais le même shaman au niveau 27 aura sans doute un Grand Ancien en guise de compagnon.

Votre compagnon spirituel peut avoir une personnalité qui se rapproche de la vôtre et épouser vos idées et vos envies. Si vous avez par exemple pour compagnon l'esprit d'un ours, il pourra partager votre nature loyale et franche – il pourra également faire montre de ces qualités alors que vous-même cherchez sans y arriver à les incarner. Certains shamans sentent que leur compagnon spirituel complète à merveille leur propre personnalité en raison des différences qui les séparent l'un de l'autre ; votre compagnon esprit de la panthère peut être insouciant et indépendant alors que vous êtes vous-même quelqu'un de posé et de prévisible.

Parler avec les esprits

Même si les shamans disent qu'ils « parlent » avec les esprits, cette communication n'est pas toujours verbale, et elle est rarement aussi fluide qu'une conversation entre personnes. L'esprit s'exprime de bien des façons, et même les esprits ancestraux, qui parlaient il y a bien longtemps, ont souvent du mal à maintenir leur attention sur le monde physique assez longtemps pour suivre une vraie conversation, ou même pour finir une phrase.



BEN WOOTTEN

La communication avec un esprit peut prendre la forme d'un échange d'impressions émotionnelles, de visions ou d'une démonstration visible du pouvoir de l'esprit. C'est l'une des raisons pour lesquelles vous ne pouvez utiliser le pouvoir *communication avec les esprits* pour recevoir un bonus à un test de compétence qu'une seule fois par rencontre. Vous avez parfois une bonne compréhension de ce que les esprits essayent de vous dire, notamment si vous avez posé les bonnes questions, mais une conversation avec un esprit autre que le vôtre se résume souvent davantage à une tentative d'interprétation de sentiments et d'émotions qu'à un véritable échange de mots et d'instructions précises.

La façon dont vous communiquez avec votre compagnon spirituel dépend de la façon dont vous concevez votre personnage. Donnez-vous vos ordres et vos requêtes verbalement ? Formez-vous dans votre tête des phrases que votre compagnon peut comprendre et auxquelles il peut répondre ? Ou comprend-t-il simplement vos désirs et vos intentions sans que vous ayez besoin de l'en informer consciemment ?

Peut-être votre compagnon spirituel n'est-il pas vraiment sous votre contrôle ? Il pourrait alors agir de lui-même, allant là où il pense être le plus utile, invoquant les esprits pour vous aider sans que vous ne puissiez vraiment comprendre ce qu'il fait.

Acquérir un compagnon spirituel

Le processus par lequel vous vous liez à un compagnon spirituel s'apparente entièrement à la façon dont vous êtes devenu shaman. Vous avez pu subir des rites initiatiques ou étudier longuement sous la gouverne d'autres shamans bien après vous être lié à votre compagnon spirituel. Pourtant, dès que votre esprit vous est apparu – que vous le vouliez ou non –vous étiez déjà sur les chemins qui ont fait de vous un shaman.

Certains shamans rencontrent leur compagnon spirituel dès l'enfance. Vous avez peut-être entendu le grognement d'un animal en rêve, ou surpris une bête en train de vous observer, cachée derrière un arbre. Un tel esprit est parfois appelé esprit de la destinée, puisqu'il apparaît toujours à un moment fatidique, vous mettant sur la voie du shaman plutôt que de laisser votre destin dans les mains de la chance et du hasard.

Un esprit de la destinée est à la fois un guide, un ami et un protecteur du moment où vous faites vos premiers pas à ses côtés jusqu'à vos derniers instants sur cette terre. Tout au long de votre vie, vous êtes appelé à accomplir un grand destin, même si personne ne peut dire si vous vivrez assez longtemps pour y parvenir. À un certain moment de votre vie, vous serez confronté à un choix, et cette décision sera lourde de conséquences.

D'autres shamans ont un souvenir terrifiant de leur première rencontre avec leur compagnon spirituel, rencontre qui prend la forme d'un processus douloureux nommé combat initiatique. Dans votre jeunesse, vous avez pu vous aventurer loin dans la nature sauvage, à mille lieux de chez vous et de tout secours. Vous avez pu partir à la chasse au sein d'un groupe et vous retrouver isolé de vos compagnons, ou suivre une vieille piste abandonnée qui s'est terminée en cul-de-sac. Vous avez alors été attaqué par une bête sauvage – par un ours ou un tigre, ou par le sanglier que vous croyiez pister. Vous avez été blessé dès la première attaque, mais pas assez gravement pour ne pas pouvoir fuir.

Peu importe l'énergie que vous avez dépensée pour vous sortir de là, la bête vous suivait pas à pas, jusqu'à ce que vous vous écrouliez de fatigue. Dans votre course effrénée, le paysage semblait se déformer derrière vous – les chemins que vous connaissiez si bien ne menaient plus là où ils auraient dû, ils vous conduisaient au contraire toujours plus loin dans des contrées aussi sauvages qu'inconnues. À chaque fois que vous tentiez de reprendre votre souffle, la bête se faisait un malin plaisir de vous harceler, tournant autour de vous et vous gratifiant à l'occasion d'une morsure ou d'un petit coup de patte.

C'est alors que l'impensable arriva. D'une façon ou d'une autre, vous avez trouvé la force de vous dresser face à la bête. Votre main a peut-être trouvé une arme que vous pensiez perdue, à moins que vous ne vous soyez emparé d'une grosse branche pour l'envoyer de toutes vos forces sur la bête. C'est alors que, au lieu de rendre coup pour coup, votre compagnon spirituel a révélé sa vraie nature, en s'inclinant respectueusement devant vous et en vous révélant le lien qui vous unissait.

On dit qu'un shaman qui participe ainsi à un combat initiatique est voué à une vie de lutte, au cours de laquelle son compagnon spirituel le préparera en vue d'une grande bataille ou à une longue ascension vers une puissance épique.

Les excentricités du shaman

Peut-être est-ce dû à leur proximité avec les esprits primaux, mais certains shamans ont un comportement particulièrement étrange. Ils sont tellement habitués à interagir avec le monde des esprits que leurs échanges avec les mortels en pâtissent. Il n'est pas rare de voir un shaman parler à voix haute à des esprits qu'il est le seul à voir ou à entendre. Certains agissent en suivant d'étranges interdits qu'ils croient imposés par les esprits, ils peuvent par exemple s'abstenir de manger certains types d'aliments (cf. « Tabous » page 120). D'autres donnent l'impression que leur compagnon animal est aux commandes, traçant tant bien que mal leur route au fil des aventures tandis que leur compagnon semble être le vrai décisionnaire.

Certains shamans jouent de leur excentricité, s'efforçant d'avoir l'air inoffensif ou, à l'inverse, profitant du fait que la plupart des gens assimilent les comportements étranges et inquiétants à un pouvoir dangereux. D'autres semblent tout simplement complètement inconscients de la bizarrerie de leur façon de vivre.

La classe de shaman remplit parfaitement le rôle de meneur en termes de jeu mais, à cause justement de son excentricité, un shaman peut avoir plus de mal à tenir ce rôle qu'un représentant d'une autre classe. La plupart des shamans laissent volontiers le travail de commandement et d'organisation aux autres personnages du groupe, préférant simplement aider, soigner et soutenir leurs amis.

NOUVELLES OPTIONS DE CRÉATION

Ce passage présente deux nouvelles options de création, le shaman de l'aigle et le shaman messager des mondes. Chacune de ces options propose une nouvelle possibilité de compagnon spirituel que vous pouvez choisir pour votre shaman à sa création.

SHAMAN DE L'AIGLE

Votre compagnon spirituel plane au-dessus de vous et de vos alliés, traquant d'un œil vigilant vos ennemis embusqués et attaquant de loin vos adversaires éloignés. Votre rôle consiste à guider les attaques de vos alliés, en utilisant votre compagnon spirituel pour concentrer les tirs de vos camarades sur les ennemis que vous souhaitez voir tomber.

Vous n'êtes jamais aussi dangereux que lorsque vous êtes aux côtés d'alliés armés d'arcs, de javelots, de frondes ou de puissantes attaques magiques à distance. Les rôdeurs, les sorciers et les autres classes qui ont des aptitudes ou des pouvoirs qui leur permettent de viser l'ennemi le plus proche apprécient tout particulièrement votre présence, puisque votre compagnon spirituel leur permet de considérer chaque ennemi qui lui est adjacent comme leur plus proche ennemi.

NOUVELLE APTITUDE DE CLASSE

Lorsque vous choisissez votre compagnon spirituel, vous pouvez choisir l'esprit du guetteur à la place d'une autre option, telles que celles qui figurent dans le *Manuel des Joueurs 2*.

ESPRIT DU GUETTEUR

Faveur spirituelle : les ennemis adjacents à votre compagnon spirituel ne peuvent bénéficier d'un abri de la part d'autres ennemis. De plus, vos alliés peuvent considérer chaque ennemi qui est adjacent à votre compagnon spirituel comme leur plus proche ennemi.

Proie des esprits : vous gagnez le pouvoir *proie des esprits*, une attaque que vous effectuez par l'intermédiaire de votre compagnon spirituel en action d'opportunité.

Proie des esprits — Aptitude de shaman

Votre compagnon spirituel fond sur un adversaire en mouvement, et un allié profite de cette diversion pour tirer sur cet ennemi.

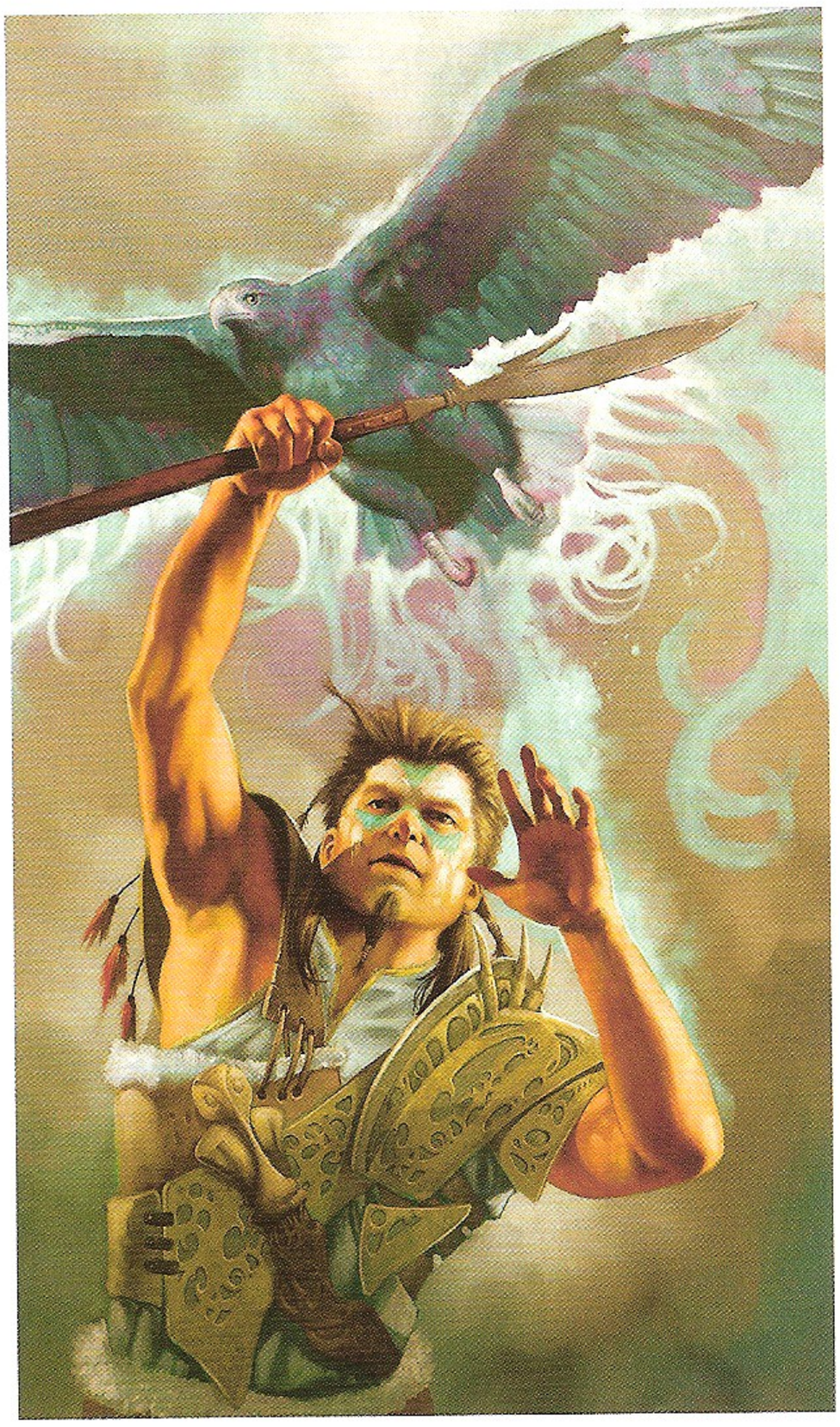
À volonté ✦ esprit, primale
Action d'opportunité **Corps à corps** esprit 1
Déclencheur : un ennemi quitte une case adjacente à votre compagnon spirituel sans se décaler
Cible : l'ennemi en question
Effet : un allié situé à 10 cases ou moins de votre compagnon spirituel peut effectuer une attaque de base à distance contre la cible en action libre en bénéficiant d'un avantage de combat.

Pouvoir d'attaque à volonté : vous gagnez le pouvoir *serres de l'aigle*. Vous choisissez normalement un deuxième pouvoir d'attaque à volonté de niveau 1.

OPTIONS SUGGÉRÉES

Faites de la Sagesse votre meilleure caractéristique, suivie par la Dextérité afin d'améliorer les effets de vos pouvoirs d'esprit du guetteur. Une bonne Constitution améliorera vos points de vie et votre Vigueur. Choisissez des pouvoirs que vous pourrez utiliser pour soigner les protecteurs et les cogneurs de corps à corps de votre groupe, tandis qu'avec les autres attaquants à distance, vous resterez en arrière pour concentrer vos tirs sur les adversaires que votre compagnon spirituel désignera comme cible de prédilection. Votre rôle secondaire est celui d'un cogneur.

Aptitude de classe suggérée : esprit du guetteur*
Talent suggéré : Esprit revigorant*
Compétences suggérées : Intuition, Nature, Perception, Soins
Pouvoirs à volonté suggérés : *serres de l'aigle,** *frappe du veilleur*
Pouvoir de rencontre suggéré : *furie du Faucon d'Orage**
Pouvoir quotidien suggéré : *esprit du grand guetteur**
*Nouvelle option présentée dans ce manuel



JOHN STANKO

Shaman messager des mondes

Vous canalisez l'essence vitale du monde primal et des cycles qui le définissent, ce qui vous offre la maîtrise du champ de bataille. Votre compagnon spirituel se comporte quasiment comme un protecteur, en empêchant les déplacements des ennemis autour de lui et en aidant vos alliés à se déplacer librement.

Votre compagnon spirituel est un être fait de pierre et de terre, d'été et d'hiver, de vent et de pluie. Son apparence dépend de sa nature et de vos envies. Il peut être d'aspect vaguement humanoïde ou animal. La plupart du temps, il modifie sa forme ou intègre des éléments de terre, d'air et d'eau selon la façon dont le pouvoir primal réagit aux cycles de la nature.

Nouvelle aptitude de classe

Lorsque vous choisissez votre compagnon spirituel, vous pouvez choisir l'esprit du messager des mondes à la place d'une autre option, telles que celles qui figurent dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Esprit du messager des mondes

Faveur spirituelle : tout allié qui provoque une attaque d'opportunité en entrant ou en quittant une case adjacente à votre compagnon spirituel bénéficie d'un bonus à toutes les défenses contre cette attaque. Le bonus est égal à votre modificateur de Constitution.

Injonction du messager des mondes : vous gagnez le pouvoir *injonction du messager des mondes*, une attaque que vous effectuez par l'intermédiaire de votre compagnon spirituel en action d'opportunité.

Injonction du messager des mondes — Aptitude de shaman

Les voix et les grognements des esprits primaux s'acharnent sur votre adversaire et stoppent son mouvement.

À volonté ✦ esprit, focaliseur, primale
Action d'opportunité **Corps à corps** esprit 1
Déclencheur : un ennemi quitte une case adjacente à votre compagnon spirituel sans se décaler
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible interrompt son déplacement et doit utiliser une autre action pour reprendre son déplacement.

Pouvoir d'attaque à volonté : vous gagnez le pouvoir *voix de la bataille*. Vous choisissez normalement un deuxième pouvoir d'attaque à volonté de niveau 1.

Options suggérées

La Sagesse doit être votre meilleure caractéristique, suivie par la Constitution afin d'améliorer l'emprise que vous exercez sur le champ de bataille à travers vos pouvoirs d'esprit du messager des mondes. L'Intelligence ou la Dextérité devraient être votre troisième meilleure caractéristique, afin d'améliorer votre CA et vos Réflexes. Choisissez des pouvoirs qui vous permettent de modifier le terrain autour de vous et de contrôler les mouvements de l'ennemi, ainsi que des pouvoirs qui vous permettront de soigner et de protéger vos alliés. Votre rôle secondaire est celui d'un contrôleur.

KEREM BEYIT



Aptitude de classe suggérée : esprit du messager des mondes*
Talent suggéré : Esprit fortifiant*
Compétences suggérées : Arcanes, Athlétisme, Endurance, Nature
Pouvoirs à volonté suggérés : *frappe protectrice, voix de la bataille**
Pouvoir de rencontre suggéré : *allié épineux**
Pouvoir quotidien suggéré : *esprit des racines de la pierre**
* Nouvelle option présentée dans ce manuel

Esprit des saisons

Dans les premières années de votre relation avec votre compagnon spirituel, vous avez pu découvrir que ce dernier changeait au rythme des saisons. Un tel compagnon spirituel représente un présage prodigieux et terrifiant à la fois. Il représente la promesse d'une longue vie, mais il est également le signe que, à un moment ou à un autre, vous commettrez un acte lourd de conséquences, en bien ou en mal, destructeur ou salvateur. En se transformant entre chaque saison, l'esprit exprime les tourments qui vous agitent.

Si votre compagnon spirituel se manifeste de la sorte, vous devrez probablement faire appel à de puissants personnages au cours de votre carrière. Certains de ces personnages chercheront à vous guider vers l'espoir du printemps ou la lumière de l'été, tandis que d'autres essaieront de vous attirer vers les ténèbres de l'hiver. Quoi qu'il advienne, vous êtes à la croisée de divers chemins qui vous conduiront tous vers de grands événements.

NOUVEAUX POUVOIRS

De nombreux pouvoirs présentés ici sont conçus pour le shaman de l'aigle et pour le shaman messager des mondes. Toutefois, les shamans de toutes les options de création peuvent faire bon usage des pouvoirs présentés dans ce chapitre en diversifiant leurs capacités sur le terrain.

Évocations à volonté de niveau 1

Esprit de la tempête — Shaman Attaque 1

Vous puisez dans la force de votre compagnon spirituel pour provoquer une tempête de pouvoir primal qui s'abat sur votre adversaire et aide l'un de vos alliés.

À volonté ✦ focaliseur, primale, tonnerre
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.
Niveau 21 : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.
Effet : un allié situé à 2 cases ou moins de vous ou de votre compagnon spirituel peut effectuer un jet de sauvegarde.



Serres de l'aigle — Shaman Attaque 1

Votre compagnon spirituel fond sur votre adversaire, qui doit négliger sa défense un bref instant.

À volonté ✦ esprit, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Effet : un allié adjacent à votre compagnon spirituel ou situé à 3 cases ou moins de vous peut effectuer une attaque de base contre la cible. Si l'attaque de l'allié touche, la cible confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Voix de la bataille — Shaman Attaque 1

Vous poussez un cri de guerre par le biais de votre compagnon spirituel, ce cri ébranle votre ennemi et stimule votre allié.

À volonté ✦ esprit, focaliseur, primale, psychique
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.
Niveau 21 : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques.
Effet : un allié situé à 2 cases ou moins de votre compagnon spirituel peut se décaler de 2 cases en action libre.

Évocations de rencontre de niveau 1

Allié épineux — Shaman Attaque 1

Vous projetez des ronces surgies du monde des esprits sur votre ennemi puis vous les faites jaillir de votre compagnon spirituel afin de gêner les mouvements des ennemis qui l'entourent.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui commence son tour de jeu adjacent à votre compagnon spirituel est ralenti pendant ce tour de jeu.
Esprit du messager des mondes : tout ennemi qui commence son tour de jeu adjacent à votre compagnon spirituel est immobilisé pendant ce tour de jeu.

Esprit des brumes de la montagne — Shaman Attaque 1

Un brouillard glacial émane de votre compagnon spirituel, il se condense autour de vos ennemis et permet à vos alliés de les attaquer plus facilement.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, froid, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié qui effectue une attaque de zone ou de proximité qui inclut votre compagnon spirituel dans la zone d'effet bénéficie d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque de cette attaque.

HECTOR ORTIZ

Furie du faucon d'orage — Shaman Attaque 1

Votre compagnon spirituel plonge sur votre ennemi et libère une boule de foudre qui crépite brièvement.

Rencontre ✦ électricité, esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Effet : avant l'attaque, vous pouvez déplacer votre compagnon spirituel de 3 cases.
Esprit du guetteur : le nombre de cases dont vous pouvez déplacer votre compagnon spirituel est égal à 2 + votre modificateur de Dextérité.
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, cet ennemi subit des dégâts d'électricité supplémentaire égaux à votre modificateur de Dextérité.

Griffes brisefer — Shaman Attaque 1

Votre compagnon spirituel plante ses griffes dans votre adversaire, ce qui le déséquilibre et le laisse à la merci des attaques de vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Un allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle en action libre.
Esprit prédateur : l'allié bénéficie d'un bonus au jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

Une menace flagrante — Shaman Attaque 1

D'un bond sauvage et puissant, votre compagnon spirituel attire l'attention de votre adversaire.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est marquée par votre compagnon spirituel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que votre compagnon spirituel disparaisse.
Esprit protecteur : le malus aux jets d'attaque que la marque de ce pouvoir fait subir à la cible est égal à 1 + votre modificateur de Constitution au lieu de -2.

Évocations quotidiennes de niveau 1

Cascade des esprits — Shaman Attaque 1

Vous convoquez l'esprit des sources de montagne pour qu'il s'abatte contre les ennemis qui s'approchent de votre compagnon spirituel.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : la première fois qu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, l'attaque inflige 1d6 dégâts supplémentaires à cet ennemi. La seconde fois qu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, l'attaque inflige 2d6 dégâts supplémentaires à cet ennemi. La troisième fois qu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, l'attaque inflige 3d6 dégâts supplémentaires à cet ennemi. Cet effet prend fin après la troisième attaque réussie ou à la fin de la rencontre.

Déluge de plumes — Shaman Attaque 1

Vous projetez une nuée de plumes acérées et empoisonnées sur vos ennemis.

Quotidien ✦ focaliseur, poison, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin des dégâts continus, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre la cible.

Esprit des racines de la pierre — Shaman Attaque 1

Vous ordonnez à la terre de se soulever, dispersant ainsi vos ennemis tout en créant un bastion défensif pour vous et vos alliés.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 5 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : vous faites glisser la cible de 2 cases jusqu'à une case située en dehors de l'explosion et vous la renversez à terre.
Échec : vous faites glisser la cible de 1 case.
Effet : l'explosion crée un périmètre de terre protectrice qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est un terrain difficile pour vos ennemis. Vous et vos alliés bénéficiez d'un abri tant que vous êtes situés dans ce périmètre.

Esprit du grand guetteur — Shaman Attaque 1

L'esprit du grand guetteur vous montre le chemin qui mène à la victoire en vous révélant les faiblesses des défenses ennemies tout en minimisant les faiblesses de vos camarades.

Quotidien ✦ primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cibles : un ou deux alliés pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut effectuer une attaque de base en action libre. Jusqu'à la fin de la rencontre, tout allié adjacent à votre compagnon spirituel ne confère pas d'avantage de combat.

Esprit du sombre chagrin — Shaman Attaque 1

Vous lâchez un esprit de mort, de misère et de famine sur votre adversaire, qui s'affaiblit aussitôt et devient apathique.

Quotidien ✦ focaliseur, primale, psychique
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est hébétée et ralentie et subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule tout).
Échec : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, et elle est ralentie (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible subit un malus de -5 aux jets de sauvegarde tant qu'elle est adjacente à votre compagnon spirituel.

Évocations utilitaires de niveau 2

Esprit du grand chat — Shaman Utilitaire 2

L'esprit d'un chat magnifique vous enveloppe et vous octroie à vous et à vos alliés son incomparable grâce.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, les allies situés à 3 cases ou moins de vous peuvent se relever en action mineure, et lorsqu'un allié situé à 3 cases ou moins de vous se décale, il peut se décaler de 1 case supplémentaire.

Esprit du zéphyr — Shaman Utilitaire 2

Une douce brise souffle autour de votre compagnon spirituel et soutient les attaques à distance de vos alliés.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque à distance contre les ennemis adjacents à votre compagnon spirituel. De plus, en action libre vous pouvez mettre fin aux effets de ce pouvoir pour conférer à un allié situé à 10 cases ou moins de vous un bonus de +2 aux jets d'attaque à distance jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Racines protectrices — Shaman Utilitaire 2

De fines racines sortent de votre compagnon spirituel pour vous recouvrir, vous et vos amis, d'une couche protectrice.

Quotidien ✦ esprit, primale
Action mineure **Proximité** explosion esprit 1
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible bénéficie d'une résistance à tous les dégâts égale à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de la rencontre.

Traque impitoyable — Shaman Utilitaire 2

Votre compagnon spirituel suit vos ennemis de près, les empêchant ainsi d'échapper à votre colère.

Rencontre ✦ esprit, primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à votre compagnon spirituel termine son déplacement sans être adjacent à votre compagnon spirituel
Effet : vous déplacez votre compagnon spirituel jusqu'à une case adjacente à l'ennemi en question.

Vigilance du Faucon d'Orage — Shaman Utilitaire 2

Au moment où vos adversaires partent à l'assaut, l'esprit du Faucon d'Orage confère une rapidité sans pareille à vos alliés afin qu'ils soient prêt pour le choc.

Quotidien ✦ primale
Aucune **Proximité** explosion 5
Déclencheur : vous déterminez l'initiative au début d'une rencontre
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : vous faites glisser chaque cible de 3 cases. Chaque cible peut dégainer une arme ou un focaliseur en action libre.

Évocations de rencontre de niveau 3

Esprit de la chasse — Shaman Attaque 3

Votre compagnon spirituel part en chasse et se concentre entièrement sur sa proie.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Esprit prédateur : vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au jet d'attaque si aucune créature n'est située à 3 cases ou moins de la cible.
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, ou 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts si aucune créature n'est adjacente à la cible.

Esprit de la soif de sang — Shaman Attaque 3

Votre compagnon spirituel salive à la vue du sang, et sa soif de sang gagne vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur. Si la cible est en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié adjacent à votre compagnon spirituel bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts contre les créatures en péril.
Esprit du guetteur : le bonus aux jets d'attaque et aux jets de dégâts est égal à votre modificateur de Dextérité.

Esprit du renard rusé — Shaman Attaque 3

Votre compagnon spirituel prend la forme de l'esprit du renard sournois et distrait vos ennemis pour permettre à vos alliés d'attaquer.

Rencontre ✦ esprit, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : un allié
Effet : la cible peut effectuer une attaque de base en action libre. Si cette attaque est un succès, un deuxième allié adjacent à votre compagnon spirituel peut effectuer une attaque de base en action libre.

Inébranlable gardien de la montagne — Shaman Attaque 3

Votre compagnon spirituel devient une créature faite de roche et de terre et vous offre, à vous et à vos alliés, une barrière protectrice.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est poussée de 2 cases.
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 à toutes les défenses en étant adjacent à votre compagnon spirituel.
Esprit du messager des mondes : le bonus de pouvoir à toutes les défenses est égal à votre modificateur de Constitution.

Mâchoires saisissantes — Shaman Attaque 3

Votre compagnon spirituel prend votre ennemi entre ses mâchoires et le maintient à la merci des coups de vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Esprit protecteur : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés peuvent prendre en tenaille les ennemis avec votre compagnon spirituel, et tout allié qui prend en tenaille un ennemi avec votre compagnon spirituel bénéficie d'un bonus aux jets d'attaque contre cet ennemi égal à votre modificateur de Constitution.

Évocations quotidiennes de niveau 5

Anneaux du Serpent-Monde — Shaman Attaque 5

La terre tremble, et un rugissement ébranle le champ de bataille alors que le Serpent-Monde se manifeste.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre d'anneaux spectraux qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'un ennemi touche un allié qui est situé dans le périmètre, cet ennemi subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse.

Esprit de l'ultime combat — Shaman Attaque 5

Votre compagnon spirituel pleure sur le sort de votre ennemi, condamné à une mort douce mais certaine.

Quotidien ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : lorsqu'un allié rate la cible avec une attaque de corps à corps, la cible subit 5 dégâts et effectue un jet de sauvegarde. Si ce jet de sauvegarde est réussi, l'effet prend fin. Sinon, il persiste jusqu'à la fin de la rencontre.

Esprits du sang vengeur — Shaman Attaque 5

Vous imprégnez vos alliés du pouvoir des esprits sanguinaires – des entités primales qui se nourrissent de sang, de violence et de vengeance.

Quotidien ✦ primale
Action simple **Distance** 5
Cibles : un ou deux alliés
Effet : chaque cible peut charger en action libre et inflige 1d10 dégâts supplémentaires si l'attaque de charge est un succès. De plus, jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts lorsqu'elle charge.

Vent de joie et de souffrance — Shaman Attaque 5

Un esprit du vent tourbillonne autour de votre compagnon spirituel, lui permettant de porter un coup glacial contre votre adversaire tout en stimulant vos alliés.

Quotidien ✦ esprit, focaliseur, froid, guérison, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.
Échec : demi-dégâts.
Effet : le premier allié à regagner des points de vie tout en étant adjacent à votre compagnon spirituel regagne 1d8 points de vie supplémentaires. Le second allié qui le fait regagne 2d8 points de vie supplémentaires, et le troisième à le faire regagne 3d8 points de vie supplémentaires. Cet effet prend fin une fois que le troisième allié a regagné ces points de vie supplémentaires ou à la fin de la rencontre.

Vents du désert brûlant — Shaman Attaque 5

Un vent brûlant dessèche et disperse vos ennemis, tandis que vous ou votre compagnon spirituel vous laissez porter par ce souffle pour parcourir le champ de bataille.

Quotidien ✦ feu, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** décharge 3
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.
Échec : demi-dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case.
Effet : avant ou après l'attaque, vous vous décalez ou vous faites glisser votre compagnon spirituel d'un nombre de cases égal à votre VD.

Évocations utilitaires de niveau 6

Esprit de l'âtre — Shaman Utilitaire 6

L'esprit de l'âtre chaleureux descend sur vous, vous réchauffant, vous et vos compagnons.

Quotidien ✦ guérison, primale
Action mineure **Proximité** explosion 3
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible regagne 1d6 points de vie. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, en restant adjacent à votre compagnon spirituel, vous et vos alliés pouvez utiliser votre second souffle en action mineure.

Esprit de vengeance — Shaman Utilitaire 6

Au moment où vous succombez aux coups de votre adversaire, vous libérez une énergie spirituelle qui stimule vos alliés.

Quotidien ✦ guérison, primale
Interruption immédiate **Proximité** explosion 10
Déclencheur : un ennemi vous fait tomber à 0 point de vie ou moins
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut dépenser une récupération. De plus, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque cible bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre l'ennemi en question.

Excitation de la meute — Shaman Utilitaire 6

Votre compagnon spirituel court sur les talons de vos alliés, les incitant à participer à la curée.

Quotidien ✦ esprit, primale
Action mineure **Proximité** explosion esprit 1
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : vous faites glisser chaque cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Force de la flamme éternelle — Shaman Utilitaire 6

Vous octroyez à votre allié l'aide d'un esprit du feu qui brûle encore plus intensément lorsque cet allié triomphe de vos ennemis.

Quotidien ✦ feu, guérison, primale
Action mineure **Distance** 5
Cible : un allié
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque la cible réduit un ennemi à 0 point de vie, elle regagne 5 points de vie, et chaque ennemi qui lui est adjacent subit 2 dégâts de feu.

Refuge du compagnon spirituel Shaman Utilitaire 6

Vous créez un bouclier d'énergie primale pour protéger votre compagnon spirituel.

Rencontre ✦ esprit, primale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi touche votre compagnon spirituel
Effet : votre compagnon spirituel bénéficie d'un bonus de +4 à la défense ciblée par l'attaque.

Évocations de rencontre de niveau 7

Brouillard rouge sang Shaman Attaque 7

Au moment où votre compagnon spirituel taillade votre adversaire, des tentacules de brumes s'échappent de la plaie, s'enroulent autour des ennemis les plus proches et gênent leurs attaques.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les ennemis subissent un malus de -2 à toutes les défenses tant qu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

Déferlante inexorable Shaman Attaque 7

Votre compagnon spirituel prend l'aspect d'une vague déferlante – un raz-de-marée pour vos ennemis et un courant salvateur pour vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion esprit 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : chaque allié pris dans l'explosion bénéficie d'un bonus de +3 à sa VD jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Esprit du messager des mondes : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, chaque allié pris dans l'explosion bénéficie d'un bonus à toutes les défenses contre les attaques d'opportunité égal à 2 + votre modificateur de Constitution.

Esprit de faiblesse Shaman Attaque 7

Votre compagnon spirituel grave une rune écarlate dans la chair de votre ennemi, l'affaiblissant et le laissant à la merci des attaques de vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Un allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque de corps à corps de base contre elle en action libre avec un avantage de combat.
Esprit prédateur : l'allié bénéficie d'un bonus au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

Esprit flamboyant Shaman Attaque 7

Votre compagnon spirituel file sur le champ de bataille, cherchant une opportunité pour aider vos alliés à porter une attaque mortelle à vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion esprit 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : tant qu'un allié est adjacent à votre compagnon spirituel, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de dégâts pour chaque ennemi que vous avez touché avec cette attaque. Cet effet persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Nuée d'aigles protecteurs Shaman Attaque 7

Votre compagnon spirituel se transforme en une nuée d'aigles qui attaquent en piqué et qui se servent de leurs serres pour offrir des ouvertures à vos alliés et tenir à distance vos ennemis.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion esprit 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Esprit du guetteur : vous faites glisser la cible de 3 cases.
Effet : si vous touchez au moins 1 cible, vous faites glisser chaque allié pris dans l'explosion de 3 cases.

Le fardeau de la double vue

Vous comprenez les esprits mieux que n'importe quel autre héros primal. Les gardiens incarnent la dimension protectrice des esprits, mais cela n'a rien à voir avec le fait de les connaître réellement, intimement. Lorsqu'ils sont en rage, les barbares sont en général trop obnubilés pour saisir les implications de ce que les esprits tentent de leur montrer. Les druides, eux, comprennent bien le point de vue des esprits animaux, de la Bête primale et d'autres entités similaires, mais leurs perspectives restent malgré tout limitées.

Il n'y a en définitive que vous pour saisir toute la portée et la signification de la course des esprits dans le monde primal. Il arrive que vos alliés vous croient absent, déconnecté du réel et loin de tout. Il est vrai que vous n'êtes pas toujours pleinement conscient de ce que racontent vos alliés physiques, mais comment pourrait-il en être autrement lorsqu'on a, comme vous, des centaines, voire des milliers d'alliés purement spirituels qui dansent autour de soi ? Qui plus est, il faut bien l'avouer, ce que les esprits ont à dire est souvent bien plus important que les vantardises du paladin ou les performances acrobatiques du voleur.

Évocations quotidiennes de niveau 9

Appel des esprits de la discorde Shaman Attaque 9

Vous forcez un esprit insupportable à se lier brièvement à votre ennemi, créant ainsi une telle confusion chez ce dernier que ses compagnons en perdent leur concentration.

Quotidien ✦ fiable, focaliseur, primale, psychique
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque ennemi autre que la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde tant qu'il reste à 5 cases ou moins d'elle.

Contrôle des esprits — Shaman Attaque 9

Vous ouvrez une faille d'où jaillissent des volutes d'énergie spirituelle qui déferlent sur vos ennemis, fortifient votre compagnon spirituel, et augmentent votre capacité à invoquer les esprits.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale, psychique
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque créature prise dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Votre compagnon spirituel bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque contre la cible jusqu'à la fin de la rencontre.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la décharge crée un périmètre d'énergie flamboyante qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que votre compagnon spirituel est situé dans le périmètre, vos pouvoirs d'esprit bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.

Esprit de la terre en marche — Shaman Attaque 9

Un esprit de terre et de roche émerge du sol sous votre adversaire. Sa simple présence rassemble vos alliés qui reprennent confiance à chaque coup porté.

Quotidien ✦ focaliseur, guérison, invocation, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Effet : vous invoquez un esprit de la terre sur une case inoccupée adjacente à la cible. L'esprit persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. L'esprit occupe 1 case. Chaque case située à 2 cases ou moins de l'esprit est un terrain difficile pour vos ennemis. Lorsqu'un allié situé dans ces cases touche un ennemi, cet allié regagne 5 points de vie. Un allié peut regagner des points de vie de cette façon une fois par round. En action de mouvement, vous pouvez déplacer l'esprit de 5 cases.

Lorsque l'esprit apparaît, il peut effectuer l'attaque suivante contre la cible.

Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Maintien (mineure) : l'esprit persiste.

Sacrifice explosif — Shaman Attaque 9

Votre compagnon spirituel se sacrifie dans une explosion d'énergie qui frappe toutes les créatures alentour.

Quotidien ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion esprit 2
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : votre compagnon spirituel disparaît, et vous ne pouvez pas le rappeler jusqu'après la fin de votre tour de jeu suivant.

Évocations utilitaires de niveau 10

Bouclier de la forêt immortelle — Shaman Utilitaire 10

Vous réveillez les esprits ensommeillés de la forêt pour protéger vos alliés des mauvais coups.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, en étant situés à 5 cases ou moins de votre compagnon spirituel, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à toutes les défenses. De plus, lorsqu'un ennemi touche un allié situé à 10 cases ou moins de vous, vous pouvez utiliser une interruption immédiate pour mettre fin à cet effet et conférer à cet allié un bonus de +6 à toutes les défenses contre l'attaque.

Brise vivifiante — Shaman Utilitaire 10

Vous appelez une douce brise qui enveloppe votre compagnon spirituel et caresse vos alliés, les aidant à surmonter les maux dont ils souffrent.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : la première fois qu'un allié rate un jet de sauvegarde tout en étant adjacent à votre compagnon spirituel, cet allié peut relancer le jet de sauvegarde. La seconde fois qu'un allié rate un jet de sauvegarde tout en étant adjacent à votre compagnon spirituel, cet allié peut relancer le jet de sauvegarde avec un bonus de +1. La troisième fois qu'un allié rate un jet de sauvegarde tout en étant adjacent à votre compagnon spirituel, cet allié peut relancer le jet de sauvegarde avec un bonus de +2. Cet effet prend fin après le troisième jet de sauvegarde relancé ou à la fin de la rencontre.

Manteau crépusculaire — Shaman Utilitaire 10

Vous pénétrez dans le monde des esprits, nouant ensemble les fils de la nuit primale pour vous envelopper, avec vos alliés, d'un manteau d'invisibilité.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible devient invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Identifier un esprit

Parfois, un shaman peut vouloir en savoir plus sur l'étrange relation qui lie un autre shaman à son compagnon spirituel. Les non-shamans ne comprennent prosaïquement que ce qu'ils peuvent percevoir avec leurs yeux. Un shaman, en revanche, peut observer les échanges entre les autres shamans et leur compagnon spirituel, il a ainsi une chance de déterminer si le compagnon est un esprit ancestral, un esprit animal local ou quelque chose d'encore plus étrange.

Estimer la nature du compagnon spirituel d'un autre shaman demande d'effectuer un test de Nature en action simple. Utilisez le DD de votre niveau comme indiqué sur le tableau de la page 42 du *Guide du Maître*. Si l'autre shaman est d'un niveau inférieur au vôtre, il s'agit d'un test facile ; s'il est du même niveau, il s'agit d'un test moyen ; et s'il est plus élevé que le vôtre, le test est difficile.

Résistance des racines de la pierre — Shaman Utilitaire 10

Vous conférez à un allié la résistance des montagnes afin de pouvoir encaisser des coups qui mettraient n'importe qui à terre.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Distance** 5
Cible : un allié
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Sagesse au début de chacun de ses tours de jeu.

Évocations de rencontre de niveau 13

Capter le regard — Shaman Attaque 13

L'attaque perfide de votre compagnon spirituel oblige votre ennemi à se focaliser sur lui.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est marquée par votre compagnon spirituel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que votre compagnon spirituel disparaisse.
Esprit protecteur : le malus aux jets d'attaque subi par la cible marquée par ce pouvoir est égal à votre modificateur de Constitution au lieu du -2 habituel.

Esprit affamé — Shaman Attaque 13

Ce qui nourrit les esprits fortifie vos alliés.

Rencontre ✦ focaliseur, guérison, primale
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Si l'attaque réduit la cible à 0 point de vie, un allié adjacent à votre compagnon spirituel regagne un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse.

Esprit du coup fatal — Shaman Attaque 13

Votre compagnon spirituel s'insinue momentanément dans votre allié, conférant ainsi à votre camarade l'œil du chasseur accompli.

Rencontre ✦ esprit, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : un allié
Effet : la cible effectue une attaque de base en action libre. Si l'attaque touche, elle inflige les dégâts maximums.
Esprit prédateur : la cible bénéficie d'un bonus au jet d'attaque et au jet de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence.

L'esprit d'un ancien ennemi

En de très rares occasions, un shaman peut trouver un compagnon spirituel qui a été il y longtemps l'un des ennemis des ancêtres ou de la tribu du shaman, mais qui a depuis évolué après avoir traversé l'épreuve de la mort et avoir intégré le monde des esprits primaux. Un shaman qui se lie à un tel compagnon spirituel se destine soit à un avenir extraordinaire, soit à une mort atroce. Si vous souhaitez qu'il en soit ainsi pour votre shaman et que votre MD est d'accord, cela peut entraîner des complications conséquentes dans l'intrigue de la campagne. Idéalement, votre MD devrait contrebalancer votre situation en vous guidant vers des trésors hors du commun et vers une destinée extraordinaire - à moins que vous ne rencontriez, vous et votre compagnon spirituel, la mort auparavant.

Esprits du val perdu — Shaman Attaque 13

Lorsque votre compagnon spirituel attaque, des esprits, sous la forme d'une fumée gris-bleu, en jaillissent et désorientent les adversaires les plus proches.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié qui effectue une attaque de zone ou de proximité qui prend votre compagnon spirituel dans la zone d'effet obtient un avantage de combat contre chacune des cibles de cette attaque.

Tempête de guerre — Shaman Attaque 13

Vous convoquez un orage formé par les larmes pleurées dans des milliers de batailles pour le faire s'abattre sur vos ennemis.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Chaque ennemi adjacent à votre compagnon spirituel confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Esprit du messager des mondes : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus à leurs jets de dégâts contre tout ennemi adjacent à votre compagnon spirituel égal à votre modificateur de Constitution.

Évocations quotidiennes de niveau 15

Abondance de Père l'Arbre — Shaman Attaque 15

Des arbres surgissent du sol, frappent vos ennemis et permettent à vos alliés de tourner autour des troncs pour trouver une meilleure position.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre d'arbres qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est un terrain difficile pour vos ennemis. En restant dans le périmètre, vous et vos alliés bénéficiez d'un abri. Lorsqu'un allié débute son tour de jeu dans le périmètre, vous pouvez utiliser une action libre pour le faire glisser de 3 cases.

Esprit de l'océan — Shaman Attaque 15

Vous faites appel au puissant esprit de l'océan primal, qui se fracasse sur votre ennemi avant de se fondre dans votre compagnon spirituel afin de partager sa force avec vos alliés.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : la première fois qu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, l'attaque inflige 1d10 dégâts supplémentaires à cet ennemi. La seconde fois qu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, l'attaque inflige 2d10 dégâts supplémentaires à cet ennemi. La troisième fois qu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, l'attaque inflige 3d10 dégâts supplémentaires à cet ennemi. Cet effet prend fin une fois que la troisième attaque a touché un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel ou à la fin de la rencontre.

Esprit réparateur — Shaman Attaque 15

Œuvrant de concert avec vos alliés, votre compagnon spirituel bondit pour porter une attaque vicieuse contre votre ennemi et pour redonner des forces à un allié à proximité.

Quotidien ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts, ou 5d8 + modificateur de Sagesse dégâts si au moins un allié est adjacent à votre compagnon spirituel.
Échec : demi-dégâts.
Effet : à la fin de chacun de vos tours de jeu jusqu'à la fin de la rencontre, un allié adjacent à votre compagnon spirituel gagne 5 + votre modificateur de Sagesse points de vie temporaires.

Poigne de l'esprit — Shaman Attaque 15

Vous ordonnez à votre compagnon spirituel de maintenir votre adversaire sur place.

Quotidien ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Premier jet de sauvegarde raté : la cible est maîtrisée au lieu d'être immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Évocations utilitaires de niveau 16

Hurlement revigorant — Shaman Utilitaire 16

Votre compagnon spirituel pousse un hurlement qui donne force et courage aux alliés qui l'entourent.

Quotidien ✦ esprit, guérison, primale
Action mineure **Proximité** explosion esprit 3
Cible : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération. Si l'explosion inclut au moins 3 ennemis, chaque cible regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Sagesse.

Mur de branchages — Shaman Utilitaire 16

Une masse touffue de branches, de lianes et de feuilles fournit une protection contre les attaques de vos ennemis et apaise les blessures de vos alliés.

Quotidien ✦ invocation, primale
Action mineure **Zone** mur 4 à 20 cases ou moins
Effet : vous invoquez un mur de branchages et de lianes. Le mur peut faire jusqu'à 2 cases de haut, doit reposer sur une surface solide, et il persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Le mur confère un abri supérieur, mais les créatures qui lui sont adjacentes peuvent effectuer des attaques à distance à travers lui sans subir le malus de -5 aux jets d'attaque.
Pénétrer dans une case du mur coûte 2 cases supplémentaires de déplacement. Tout allié qui est adjacent au mur au début de son tour de jeu gagne 5 + votre modificateur de Constitution points de vie temporaires.
Maintien (mineure) : le mur persiste.

Précieux grognement — Shaman Utilitaire 16

Votre compagnon spirituel feinte pour amener votre adversaire dans une position où votre allié pourra aisément le frapper.

Quotidien ✦ esprit, primale
Interruption immédiate **Corps à corps** esprit 1
Déclencheur : un allié adjacent à votre compagnon spirituel rate un ennemi avec une attaque
Cible : l'allié en question
Effet : la cible peut relancer l'attaque et bénéficie d'un bonus de pouvoir au jet d'attaque égal à votre modificateur d'Intelligence.

Présence de l'esprit ancestral — Shaman Utilitaire 16

Vous faites appel à l'esprit de l'un de vos ancêtres guerriers pour qu'il fusionne avec l'un de vos alliés afin de lui conférer une partie de sa connaissance de la guerre et de lui accorder sa protection.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : un allié pris dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence. Tant que la cible est adjacente à votre compagnon spirituel, le bonus de pouvoir est augmenté de 2. De plus, lorsqu'un ennemi touche la cible et lui inflige des dégâts, vous pouvez utiliser une interruption immédiate pour mettre fin à cet effet et faire en sorte que son attaque n'inflige que la moitié des dégâts.

Régénération de l'esprit — Shaman Utilitaire 16

Une aura de lumière bienfaitrice enveloppe vos alliés et augmente en intensité lorsqu'ils se rapprochent de votre compagnon spirituel.

Quotidien ✦ guérison, primale
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cibles : une ou deux créatures prises dans l'explosion
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, chaque cible bénéficie d'une régénération 5 tant qu'elle est en péril. La régénération passe à 10 quand la cible est adjacente à votre compagnon spirituel.

Évocations de rencontre de niveau 17

Allié broussailleux — Shaman Attaque 17

Les branches épineuses des broussailles qui poussent dans le monde des esprits surgissent de votre compagnon spirituel pour enlacer et déchiqueter votre ennemi.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à votre compagnon spirituel est maîtrisé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Griffes de l'écorcheur — Shaman Attaque 17

Votre compagnon spirituel taillade votre adversaire, ce qui déséquilibre ce dernier et le rend vulnérable aux attaques de vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et un allié adjacent à la cible peut effectuer une attaque de corps à corps de base contre elle en action libre. Si cette attaque touche, la cible est renversée à terre.
Esprit protecteur : si la cible se relève à son tour de jeu suivant, un allié qui lui est adjacent peut effectuer une attaque de base de corps à corps contre elle en action libre.

Harcèlement de la proie — Shaman Attaque 17

Votre compagnon spirituel s'éloigne un instant avant d'attaquer subitement un ennemi et de battre en retraite vers vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Esprit prédateur : vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque si aucune créature n'est située à 3 cases ou moins de la cible.
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts, ou 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts si aucune créature n'est adjacente à la cible.
Effet : après l'attaque, vous pouvez déplacer votre compagnon spirituel de 4 cases.

Lance de l'esprit — Shaman Attaque 17

La silhouette de votre compagnon spirituel vacille brièvement au moment où une lance d'énergie lumineuse surgit de son corps et fonce droit vers votre ennemi.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, force, primale
Action simple **Distance** esprit 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts de force.

Rossée du sanglier — Shaman Attaque 17

Votre compagnon spirituel envoie votre ennemi valser dans les airs, le laissant ainsi à la merci des attaques à distance de vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases. Vous déplacez ensuite votre compagnon spirituel jusqu'à une case qui lui est adjacente, et chaque allié situé à 10 cases ou moins de la cible peut effectuer une attaque de base à distance contre elle en action libre.
Esprit du guetteur : les alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts de ces attaques de base à distance égal à votre modificateur de Dextérité.



HECTOR ORTIZ

Évocations quotidiennes de niveau 19

Esprit de l'âme du chasseur — Shaman Attaque 19

L'esprit d'un grand chasseur apparaît et frappe puissamment votre adversaire. Il se lie ensuite à l'un de vos alliés pour continuer le carnage.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 5d8 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : choisissez un allié à portée. Cet allié bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 à ses jets de dégâts contre la cible jusqu'à la fin de la rencontre. Tant que cet allié est adjacent à votre compagnon spirituel, ajoutez votre modificateur d'Intelligence au bonus de pouvoir.

Protection de Père l'Arbre — Shaman Attaque 19

Vous invoquez Père l'Arbre pour châtier vos ennemis d'avoir osé vous attaquer et pour récompenser vos alliés de leur bravoure.

Quotidien ✦ focaliseur, guérison, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cibles : un ou deux ennemis pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible subit un malus de -4 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts.
Effet : chaque allié en péril pris dans la décharge regagne des points de vie comme s'il avait dépensé une récupération.

Tambour des ancêtres — Shaman Attaque 19

Un tambour spectral créé par vos ancêtres apparaît dans vos mains et retentit jusqu'à ce que vous vous en débarrassiez ou jusqu'à ce que sa puissance atteigne son apogée.

Quotidien ✦ focaliseur, guérison, primale, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre.
Effet : un allié pris dans l'explosion peut dépenser une récupération.
Maintien (simple) : la taille de l'explosion augmente de 1, et vous effectuez à nouveau l'attaque. Une fois que vous avez utilisé ce pouvoir comme une explosion de proximité 3, il ne peut plus être maintenu.

Vent de mort et de miséricorde — Shaman Attaque 19

Votre compagnon spirituel s'allie avec un esprit du vent pour entourer votre ennemi dans un vent glacial. Vos alliés sont alors réconfortés par cette union.

Quotidien ✦ esprit, focaliseur, froid, guérison, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 5d10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.
Échec : demi-dégâts.
Effet : le premier allié à regagner des points de vie en étant adjacent à votre compagnon spirituel regagne 1d12 points de vie supplémentaires. Le deuxième allié qui le fait regagne 2d12 points de vie supplémentaires, et le troisième allié à le faire regagne 3d12 points de vie supplémentaires. Cet effet prend fin lorsque le troisième allié regagne ces points de vie supplémentaires ou à la fin de la rencontre.

LA DESCENDANCE DES ESPRITS

Quelques rares shamans parlent peu avec les esprits ancestraux et entretiennent plutôt une relation avec les esprits de la tribu ou avec les esprits primaux qui sont à l'autre extrémité du cycle de la nature. L'opposé d'un esprit ancestral n'est pas l'esprit d'un étranger au clan ; c'est l'esprit d'un membre de la tribu qui n'est pas encore né ou, comme le disent ces shamans peu orthodoxes, « l'esprit d'un futur ancêtre ». Si vous choisissez de jouer un shaman qui a adopté ce point de vue, votre personnage pourrait être du genre à aimer proférer des prophéties aussi sinistres que cryptiques que personne, lui y compris, ne peut vraiment comprendre. Votre MD peut se servir du point de vue très particulier de votre shaman pour élaborer de nouvelles trames de campagnes.

ÉVOCATIONS UTILITAIRES DE NIVEAU 22

Esprit du chef d'exception — Shaman Utilitaire 22

L'esprit d'un légendaire chef de guerre vous imprègne, et incite vos alliés à accomplir l'impossible.

Quotidien ✦ primale
Action mineure **Personnelle**
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un allié situé à 3 cases ou moins de votre compagnon spirituel dépense un point d'action pour effectuer une attaque et rate toutes ses cibles avec cette attaque, cet allié regagne le point d'action et peut le dépenser à nouveau au cours de cette rencontre.

Esprits du rétablissement — Shaman Utilitaire 22

Les esprits lumineux des guérisseurs tribaux ancestraux apparaissent autour de vos alliés et soignent leurs blessures.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre un effet qu'une sauvegarde peut annuler. Une cible qui réussit sa sauvegarde gagne 1d10 + votre modificateur de Sagesse points de vie temporaires.

Médecine du corps et de l'âme — Shaman Utilitaire 22

Vous répandez des herbes médicinales sur vos alliés, soignant les corps, les esprits et les âmes.

Rencontre ✦ guérison, primale
Action mineure **Proximité** décharge 5
Cible : chaque allié pris dans la décharge
Effet : chaque cible peut choisir soit d'effectuer un jet de sauvegarde, soit de dépenser une récupération, soit de gagner 20 points de vie temporaires.

Renaissance naturelle — Shaman Utilitaire 22

Pressentant qu'un allié va basculer dans la mort, vous appelez les esprits de la terre pour qu'ils empêchent son âme de partir. Les esprits soignent le mourant, qui est désormais imprégné d'énergie primale.

Rencontre ✦ guérison, primale
Action mineure **Proximité** explosion 20
Cible : un allié mourant pris dans l'explosion
Effet : la cible regagne des points de vie comme si elle avait dépensé une récupération. Jusqu'à la fin de la rencontre, la cible est immunisée aux effets qui immobilisent, maîtrisent ou ralentissent.

Royaume des esprits — Shaman Utilitaire 22

Vous dissipez momentanément le lien qui vous relie à votre compagnon spirituel afin qu'il puisse s'unir à l'esprit du lieu et accroître son influence sur ce monde.

Quotidien ✦ esprit, périmètre, primale
Action mineure **Zone** explosion 3 à 10 cases ou moins
Spécial : votre compagnon spirituel doit être pris dans l'explosion.
Effet : votre compagnon spirituel disparaît (si vous avez plusieurs compagnon spirituels, ils disparaissent tous). L'explosion crée un périmètre d'esprits qui persiste jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Tout effet qui implique d'être adjacent ou situé à un certain nombre de cases de votre compagnon spirituel s'applique alors à toutes les cibles prises dans le périmètre. Vous ne pouvez pas utiliser *appel de compagnon spirituel* tant que le périmètre persiste.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Évocations de rencontre de niveau 23

Bond puissant de l'esprit — Shaman Attaque 23

Votre compagnon spirituel bondit au milieu de vos ennemis et les attaque sauvagement, ce qui incite vos alliés à frapper avec la même hargne.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cibles : une, deux ou trois créatures
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : après chaque jet d'attaque, vous pouvez déplacer votre compagnon spirituel d'un nombre de cases égal à votre VD. Lancez un d6 pour chaque cible que vous avez touchée et additionnez les résultats. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts égal à ce résultat tant qu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.
Esprit prédateur : ajoutez votre modificateur d'Intelligence au bonus aux jets de dégâts.

Esprit de la montagne vengeresse — Shaman Attaque 23

Votre compagnon spirituel manifeste l'essence de la montagne impassible, formant ainsi une barrière infranchissable pour vos ennemis.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion esprit 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible est maîtrisée et ne peut pas se téléporter.
Esprit du messager des mondes : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus aux jets d'attaque contre la cible égal à votre modificateur de Constitution.

Esprit du bélier — Shaman Attaque 23

Votre compagnon spirituel se transforme en une meute de béliers bondissants, ce qui incite vos alliés à charger vos adversaires.

Rencontre ✦ esprit, primale
Action simple **Proximité** explosion esprit 2
Cible : chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible peut charger un ennemi en action libre, avec un bonus de pouvoir de +4 au jet d'attaque et un bonus de +5 au jet de dégâts. Si l'attaque de charge réussit, la cible pousse l'ennemi de 3 cases.
Esprit protecteur : le nombre de cases dont la cible pousse l'ennemi est égal à 2 + votre modificateur de Constitution.

Liens rouge sang — Shaman Attaque 23

Votre compagnon spirituel blesse votre adversaire et poursuit impitoyablement vos ennemis.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, les ennemis subissent un malus de -4 à toutes les défenses tant qu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel. De plus, si un ennemi débute son tour de jeu adjacent à votre compagnon spirituel mais ne termine pas ce tour adjacent à lui, vous pouvez utiliser une action libre à la fin de ce tour pour déplacer votre compagnon spirituel d'un nombre de cases égal à votre VD jusqu'à la case la plus proche de cet ennemi.

Vol de l'aigle — Shaman Attaque 23

Votre compagnon spirituel se lance dans les cieux, plonge sur vos ennemis et les rabat vers vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion esprit 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible de 2 cases. La cible confère un avantage de combat à vos alliés jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Esprit du guetteur : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible ne peut bénéficier d'un abri contre vos alliés.

Évocations quotidiennes de niveau 25

Cor du maître de chasse — Shaman Attaque 25

L'imposant esprit d'un maître de la grande chasse apparaît au-dessus de vous et souffle dans un cor, ébranlant ainsi la détermination de vos adversaires et appelant vos alliés à repartir au combat.

Quotidien ✦ focaliseur, primale, psychique, terreur
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).
Effet : chaque allié pris dans la décharge bénéficie d'un bonus de pouvoir aux jets de dégâts égal à votre modificateur d'Intelligence, et les créatures qui sont ralenties ou immobilisées lui confèrent un avantage de combat. Ces effets persistent jusqu'à la fin de la rencontre.

Initiation jumelle

Quelques rares tribus pratiquent une forme d'initiation rituelle mortelle. Au lieu d'initier un seul shaman, deux tribus proches envoient chacune un candidat relever une série d'épreuves, dont seulement l'un d'entre eux pourra sortir vivant afin de devenir le nouveau shaman. Le membre de l'autre tribu devient alors le compagnon spirituel du nouveau shaman. Cette pratique respecte une tradition issue des grands esprits nommés les Jumeaux Chasseurs (cf. page 126).

Dans la plupart de ces tribus, les deux aspirants shamans sont initialement amis avant de devenir alliés, chacun comprenant parfaitement que les spécificités de la magie de la tribu exigent que quelqu'un se sacrifie pour devenir un compagnon spirituel. Quelques-unes des tribus les plus belliqueuses ou maléfiques considèrent l'initiation jumelle comme un duel observé par les deux tribus, soumettant le perdant à la volonté de toute la tribu et à celle de ses ancêtres guerriers en tant que compagnon spirituel.

Esprit sectionné — Shaman Attaque 25

Vous arrachez l'âme de votre adversaire de son corps et sectionnez le fil qui les relie, forçant ainsi votre adversaire à renouer ce lien ou à périr. Votre compagnon spirituel utilise alors la force vitale de votre ennemi pour soigner vos alliés.

Quotidien ✦ focaliseur, guérison, nécrotique, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques, et la cible devient inconsciente (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel regagne 5 points de vie.
Troisième jet de sauvegarde raté : la cible tombe à 0 point de vie.
Échec : demi-dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Chaque jet de sauvegarde raté : chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel regagne 5 points de vie.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout allié en péril qui débute son tour de jeu adjacent à votre compagnon spirituel regagne 5 points de vie.

Havre de paix — Shaman Attaque 25

Un cercle d'esprits de la pierre se forme devant vous, et un vent purifie ceux qui se trouvent à l'intérieur du cercle.

Quotidien ✦ focaliseur, périmètre, primale, psychique
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : la décharge crée un périmètre de tranquillité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les créatures situées dans le périmètre subissent un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Constitution. Vos alliés ne subissent pas ce malus tant qu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Pari du Faucon d'Orage — Shaman Attaque 25

Vous en appelez à la mansuétude du Faucon d'Orage pour qu'il écrase vos ennemis sous son pouvoir et qu'il vous soulève, vous et vos alliés, dans le ciel.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Une cible volante s'écrase au sol.
Échec : demi-dégâts.
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsque vous ou un allié commencez votre tour de jeu à 5 cases ou moins de votre compagnon spirituel, ce personnage gagne une VD de vol égale à sa VD et peut faire un vol stationnaire jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Évocations de rencontre de niveau 27

Chef de guerre allié — Shaman Attaque 27

L'un des anciens chefs de votre peuple surgit du royaume des esprits pour frapper votre ennemi. Il révèle ensuite les points faibles de votre adversaire à votre compagnon spirituel avant de retourner dans sa noble demeure.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de pouvoir de +5 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts avec les pouvoirs d'attaque à volonté tant qu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

Esprit de la tempête conquérante — Shaman Attaque 27

Votre compagnon spirituel devient un cyclone, qui distrait vos ennemis et donne à vos alliés de meilleures chances de toucher.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion esprit 3
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible provoque des attaques d'opportunité lorsqu'elle effectue n'importe quel type d'attaque.
Esprit du messager des mondes : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, la cible subit un malus aux jets d'attaque égal à votre modificateur de Constitution.

Esprit vorace — Shaman Attaque 27

Votre compagnon spirituel se repaît de votre ennemi et ce festin redonne des forces à vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, guérison, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Si l'attaque fait tomber la cible à 0 point de vie, vous et vos alliés regagnez un nombre de points de vie égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse en étant adjacent à votre compagnon spirituel.

Menace forcée — Shaman Attaque 27

Votre compagnon spirituel lance une attaque mortelle, ce qui force votre ennemi à s'en méfier ou à subir de terribles blessures.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est marquée par votre compagnon spirituel jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou jusqu'à ce que votre compagnon spirituel disparaisse. Jusqu'à la fin de cette marque, lorsque la cible effectue une attaque qui n'inclut pas votre compagnon spirituel comme cible, la cible subit 2d6 dégâts.
Esprit protecteur : le malus aux jets d'attaque subi par la cible marquée par ce pouvoir est égal à votre modificateur de Constitution au lieu de -2.

Un chasseur dans le ciel — Shaman Attaque 27

Vous faites appel à l'esprit du grand chasseur céleste pour exterminer votre ennemi. Lorsque que l'ombre de l'esprit s'avance sur le champ de bataille, l'attention de vos adversaires se détourne vers ce danger qui plane au-dessus de leur tête.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Distance** esprit 5
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque à distance contre la cible tant qu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.
Esprit du guetteur : le bonus aux jets d'attaque à distance est égal à 1 + votre modificateur de Dextérité.

Évocations quotidiennes de niveau 29

Cœur de Tumulte — Shaman Attaque 29

Vous créez une confusion extrême lorsque vous redirigez les pulsions violentes des créatures présentes contre la cible de votre choix.

Quotidien ✦ primale
Action simple **Personnelle**
Effet : en première action de chacun de vos tours de jeu jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez utiliser une action libre pour obliger une créature située à 2 cases ou moins de votre compagnon spirituel à effectuer une attaque de base en action libre contre une autre créature de votre choix.

Esprit de la haine dévorante — Shaman Attaque 29

Un esprit de haine dévorante s'empare de votre adversaire et le consume de l'intérieur. La chute de cet ennemi est une nouvelle qui réjouit vos alliés.

Quotidien ✦ feu, focaliseur, guérison, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Si ce pouvoir réduit la cible à 0 point de vie, chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel peut dépenser une récupération.
Échec : demi-dégâts, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, lorsqu'un allié adjacent à votre compagnon spirituel touche un ennemi, cet ennemi subit 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Les shamans jumeaux

Tous les esprits ancestraux ne sont pas des esprits de membres adultes d'une tribu. Parfois il arrive qu'un jeune shaman acquière un compagnon spirituel qui a été l'esprit d'un ancêtre mort jeune et qui a le même âge que lui. Ce type de relation est assez fréquent quand un jumeau meurt à la naissance ou peu après. Les shamans sont toujours rares, mais le jumeau survivant à une telle situation a plus de chance de devenir shaman qu'une personne ordinaire. L'esprit peut devenir le compagnon spirituel du shaman, ou il peut rejoindre les rangs des nombreux autres esprits qui entourent le shaman au cours de sa vie. Il peut arriver que l'esprit du jumeau disparaisse sans explication, entraînant ainsi le shaman dans une longue quête à la recherche de l'esprit disparu.

Esprit du torrent — Shaman Attaque 29

Avec le bruit d'une vague qui se fracasse, un grand esprit de la pluie s'abat sur votre ennemi, avant de se retirer dans votre compagnon spirituel, d'où il essaye d'aider vos alliés à venir à bout de votre adversaire.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 7d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Effet : la première fois qu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, l'attaque inflige 1d12 dégâts supplémentaires à cet ennemi. La seconde fois qu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, l'attaque inflige 2d12 dégâts supplémentaires à cet ennemi. La troisième fois qu'un allié touche un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel, l'attaque inflige 3d12 dégâts supplémentaires à cet ennemi. Cet effet prend fin une fois que la troisième attaque a touché ou à la fin de la rencontre.

Lianes de l'esprit de sang — Shaman Attaque 29

Des amas de lianes rouges et vertes surgissent du sol et agrippent vos ennemis. Vous pouvez détruire l'une de ces lianes pour libérer l'énergie primale qu'elle contient afin de soigner un allié non loin.

Quotidien ✦ focaliseur, guérison, invocation, primale
Action simple **Proximité** explosion 5
Effet : vous invoquez des lianes sur quatre cases inoccupées prises dans l'explosion. Les lianes persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Lorsque elles apparaissent, chaque liane effectue l'attaque suivante. En action simple, vous pouvez faire que chaque liane effectue l'attaque une nouvelle fois. Une créature ne peut être touchée par ce pouvoir qu'une seule fois par round.
Cible : une créature adjacente à la liane
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).
Maintien (mineure) : les lianes persistent, et vous pouvez détruire une liane. Si vous faites cela, un allié situé dans cette case ou adjacent à elle peut soit dépenser une récupération soit regagner 20 points de vie.

Rire printanier — Shaman Attaque 29

Une douce brise enveloppe votre ennemi et l'empêche d'attaquer efficacement.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible subit un malus de -2 à ses jets de sauvegarde, et les dégâts de ses jets de dégâts sont réduits à 0 (sauvegarde annule les deux).
Échec : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

NOUVELLES VOIES PARANGONIQUES

Aigle au regard perçant

« Un instant... Observez son vol.... Maintenant ! »

Prérequis : shaman, pouvoir *appel de compagnon spirituel*, esprit du guetteur

Vous suivez la tradition des esprits du guetteur. Même si vous ne souhaitez pas médire d'eux, vous avez tendance à penser que ses membres fondateurs se sont trop consacrés à observer le monde naturel sans écouter avec suffisamment d'attention le monde des esprits. Votre aigle compagnon spirituel vous a toujours parlé, vous révélant des secrets que vos mentors esprits du guetteur ne vous ont jamais transmis.

Les compagnons spirituels des autres shamans ont leurs propres atouts, comme une grande capacité à soigner ou un sens aigu de la nature. En tant que shaman de l'aigle au regard perçant, vous avez un esprit assoiffé de sang pour compagnon, et chacun des nouveaux pouvoirs que vous apprenez ensemble a un objectif précis : terrasser vos adversaires. Votre compagnon spirituel affine la précision de vos attaques et de celles de vos alliés, même à longue portée ; il utilise également un savant mélange de coups d'ailes et de serres pour mettre vos adversaires en difficulté.

Aptitudes d'aigle au regard perçant

Attaque en piqué de l'aigle (niveau 11) : vous et vos alliés pouvez choisir des créatures ou des cases adjacentes à votre compagnon spirituel comme cible de vos attaques à distance et de vos attaques de zone.

Action de l'aigle au regard perçant (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez utiliser votre pouvoir *appel de compagnon spirituel* en action libre pour invoquer un deuxième compagnon spirituel. Lorsque vous attaquez avec un pouvoir d'esprit, vous choisissez le compagnon spirituel que vous utilisez pour l'attaque ; vous n'attaquez pas à travers les deux compagnons. Lorsqu'un effet affecte une créature adjacente à votre compagnon spirituel, cet effet s'applique aux créatures adjacentes à vos deux compagnons spirituels. Le deuxième compagnon spirituel disparaît à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vue de l'aigle (niveau 16) : vos pouvoirs à distance de shaman qui ont une portée de 5 ou 10 ont désormais une portée de 20.



JIM NELSON

Évocations de l'aigle au regard perçant

Attaque de l'esprit ailé Aigle au regard perçant Attaque 11

L'esprit d'un rapace plonge sur votre ennemi, le laissant à la merci des attaques de vos alliés.

Rencontre ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, tout allié peut obtenir un coup critique contre la cible sur un jet de 16-20.

Aigle prédateur Aigle au regard perçant Utilitaire 12

Vous envoyez votre compagnon spirituel au secours de votre allié. Il plane autour de l'ennemi, rendant cet adversaire plus facile à toucher pour votre allié.

Rencontre ✦ esprit, primale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un allié adjacent à votre compagnon spirituel effectue un jet d'attaque pour une attaque à distance ou une attaque de zone
Effet : vous déplacez votre compagnon spirituel jusqu'à une case adjacente à une cible de l'attaque. L'allié en question bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à ses jets d'attaque contre les cibles qui sont adjacentes à votre compagnon spirituel.

Tornade des serres de l'esprit Aigle au regard perçant Attaque 20

Avec une vitesse surnaturelle, votre compagnon spirituel plonge au milieu de vos ennemis. Il les déchiquette et les laisse déboussolés et vulnérables aux attaques.

Quotidien ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Proximité** explosion esprit 1
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce que votre compagnon spirituel disparaisse, vous et vos alliés pouvez obtenir un coup critique sur un résultat de 18-20 contre toute créature adjacente à votre compagnon spirituel. Effectuez alors l'attaque suivante.
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts. Si vous obtenez un coup critique avec l'attaque, la cible est également hébétée (sauvegarde annule).

Disciple des vents

« Le vent porte avec lui une voix de puissance que seuls ceux qui savent écouter attentivement peuvent entendre. »

Prérequis : shaman, pouvoir *appel de compagnon spirituel*

À la manière du vent qui soulève et emporte les grains de sable sur son trajet, les disciples des vents jouent un rôle important dans les événements et dans les vies avec lesquels ils sont en contact au cours de leurs voyages. En tant que disciple des vents, vous êtes le shaman des esprits du vent, depuis la plus douce des brises printanières jusqu'aux plus terribles vents d'orage qui ravagent les terres et déracinent les arbres. Vous rendez principalement hommage au Faucon d'Orage, et c'est par rapport aux émotions et à la soif de vengeance de cet esprit que vous évaluez et jugez vos propres actions.

Même si vous choisissez parfois de communier avec les esprits des vents au sommet des plus hautes montagnes, vous cherchez l'aventure là où le vent vous porte, et considérez les hasards et les coïncidences comme des présages envoyés par les esprits du vent. Si vous arrivez jusqu'à un château assiégé par des géants, vous vous joindrez volontiers au combat du côté des assiégés, car les vents vous ont assurément menés ici pour prendre part à ces événements. Vous allez là où les vents vous portent, et jamais en tant que simple observateur.



BEN WOOTTEN

Aptitudes de disciple des vents

Linceul de vent (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir primal de guérison, vous pouvez faire glisser la cible de 1 case.

Action du disciple des vents (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié situé à 5 cases ou moins de vous peut se décaler de 3 cases en action libre.

Résistance du vent (niveau 16) : si un ennemi tire, pousse, ou fait glisser un allié situé à 5 cases ou moins de vous, vous pouvez faire glisser cet allié de 1 case en action libre après le mouvement forcé.

Évocations de disciple des vents

Emprise des vents Disciple des vents Attaque 11

Votre compagnon spirituel se transforme en tourbillon, déferle sur vos ennemis et les envoie dans les airs.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés peuvent traverser l'espace de la cible, et la cible ne peut pas utiliser d'action d'opportunité.

Vents protecteurs Disciple des vents Utilitaire 12

Les esprits du vent mettent votre allié hors de danger.

Rencontre ✦ primale
Action mineure **Distance** 10
Cible : un allié
Effet : jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, lorsqu'un ennemi termine son déplacement adjacent à la cible, vous pouvez faire glisser la cible de 1 case en action libre.

Fureur de l'ouragan Disciple des vents Attaque 20

Vous faites appel à la colère du Faucon d'Orage, invoquant les vents de la tempête pour faire avancer vos alliés sur le champ de bataille et disperser vos ennemis comme des poupées de chiffon.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible 2 de cases. La cible est hébétée (sauvegarde annule).
Échec : demi-dégâts, et vous faites glisser la cible de 1 case. La cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Effet : vous faites glisser chaque allié pris dans la décharge de 3 cases.

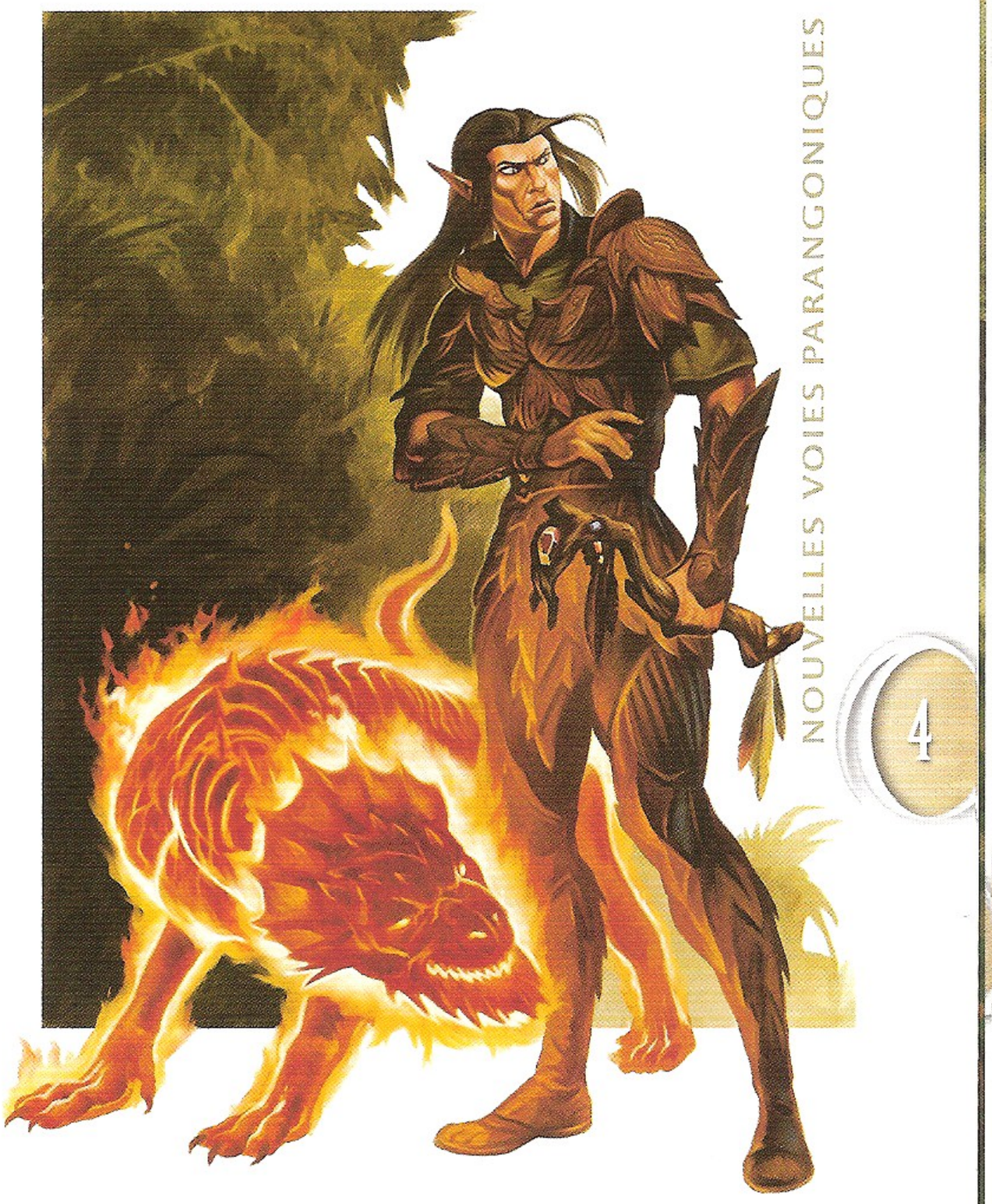
Gardien du Feu Éternel

« Le feu des origines brûle avec une intensité sans pareille. »

Prérequis : shaman

Lorsque le Feu Éternel s'est allumé pour la première fois à la surface du monde, il a répandu des flammes qui se consumaient sans combustible, nourries par la seule essence du Feu Éternel. Guidés par les esprits, les shamans collectent ces braises et les entretiennent. Même si le Feu Éternel n'est pas originaire du monde, ses flammes s'intègrent peu à peu à l'ordre naturel des choses et du monde grâce aux soins attentionnés des gardiens du feu éternel.

En tant que gardien du Feu Éternel, vous avez deux tâches à accomplir. D'un côté, vous traquez les démons, les diables, les originels et toutes les autres créatures qui n'ont rien à faire dans ce monde, et vous leur offrez le Feu Éternel. De l'autre, vous vous efforcez d'aider la vie à s'épanouir dans le désastre qui suit les grandes catastrophes. Lorsqu'une éruption volcanique efface une région de la carte, qu'un incendie rase une forêt ou qu'une horde de monstres ravage la nature, vous tentez de soigner ces plaies, car vous croyez indéfectiblement que rien, pas même le Feu Éternel lui-même, ne peut anéantir l'espoir et la vie.



Aptitudes de gardien du Feu Éternel

Gardien de la flamme (niveau 11) : vous gagnez une résistance au feu 5. Si vous avez déjà une résistance au feu, celle-ci augmente de 5.

Action du Feu Éternel (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, chaque allié situé à 5 cases ou moins de vous regagne 5 points de vie, et chaque ennemi situé à 5 cases ou moins de vous gagne vulnérabilité au feu 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. De plus, chaque ennemi situé à 5 cases ou moins de vous qui bénéficie d'une résistance ou d'une invulnérabilité au feu la perd jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Renouveau de la flamme (niveau 16) : lorsque vous soignez un allié avec un pouvoir primal de guérison, un ennemi adjacent à cet allié subit 5 dégâts de feu.

Évocations du gardien du Feu Éternel

Étincelle de vie Gardien du Feu Éternel Attaque 11

Des flammes jaillissent autours de vos ennemis, consumant leurs chairs tout en réchauffant l'âme de vos alliés.

Rencontre ✦ feu, focaliseur, guérison, primale
Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases ou moins
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.
Effet : chaque allié en péril pris dans l'explosion regagne 5 + votre modificateur de Sagesse points de vie.

Bouclier du gardien Gardien du Feu Éternel Utilitaire 12

Vous faites éclore une étincelle de Feu Éternel. À sa lumière, la vie renaît.

Rencontre ✦ feu, primale
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cibles : vous et chaque allié pris dans l'explosion
Effet : chaque cible bénéficie d'une résistance 5 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La première fois qu'un ennemi inflige des dégâts à la cible avant la fin de votre tour de jeu suivant, cet ennemi subit 5 dégâts de feu.

Flamme antique Gardien du Feu Éternel Attaque 20

Vous invoquez un fragment du Feu Éternel et le projetez contre vos ennemis.

Quotidien ✦ feu, focaliseur, invocation, primale
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez un éclat de Feu Éternel sur une case inoccupée à portée. L'éclat persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Lorsqu'un allié situé à 2 cases ou moins de l'éclat touche un ennemi, l'attaque inflige 1d10 dégâts de feu supplémentaires à cet ennemi. En action de mouvement, vous pouvez déplacer l'éclat de 5 cases. Vous pouvez effectuer l'attaque suivante, centrée sur l'éclat. Cela détruit l'éclat.
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

WARREN MAHY

Grand ancien

« Nous ne voyons jamais le monde dans sa totalité, nous ne le comprenons jamais entièrement. Mais un esprit venu de l'aube des temps marche à mes côtés, et nos pouvoirs ne demandent pas une telle compréhension des choses pour révéler toute leur puissance. »

Prérequis : shaman, pouvoir *appel de compagnon spirituel*, esprit du messager des mondes

Les shamans savent qu'un esprit n'a pas vraiment la taille d'un humain, d'un elfe ou d'une panthère. Les esprits sont immenses ou minuscules, en fonction de ce que le monde attend d'eux. Les shamans le savent, mais rares sont ceux qui peuvent maîtriser leur représentation inconsciente des esprits. Chaque compagnon spirituel apparait sous la forme d'une créature de la taille du shaman à cause du lien qui les unit et, en tant qu'alliés et amis, tous deux partagent une image, un reflet, au sein du monde des esprits.

Vous avez vu à travers ce voile. En tant qu'adepte de la tradition des messagers des mondes, vous savez que votre compagnon spirituel est immense. En comprenant une partie de cette vérité, vous savez que la taille de votre compagnon spirituel se rapproche de celle d'un grand ancien, ce qui vous laisse entrevoir l'étendue des pouvoirs qui sont à votre portée si vous vivez assez longtemps pour accomplir une destinée épique.

En tant qu'esprit ancien, votre compagnon spirituel protège vos alliés comme il a toujours protégé ceux de votre monde. Son savoir, allié à votre connaissance de la nature, est souvent le seul bouclier dont vos alliés ont besoin.



RALPH HEISNER

Aptitudes de grand ancien

Présence des anciens (niveau 11) : en action mineure, vous pouvez donner à votre compagnon spirituel une taille M ou G.

Action du grand ancien (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, les alliés adjacents à votre compagnon spirituel bénéficient d'un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Conseil des anciens (niveau 16) : lorsqu'un ennemi attaque la Volonté d'un allié adjacent à votre compagnon spirituel, la Volonté de cet allié peut être égale à la vôtre si vous le souhaitez.

Évocations de grand ancien

L'esprit dans toute sa splendeur — Grand ancien Attaque 11

Votre compagnon spirituel prend toute son ampleur et frappe vos ennemis par surprise, ce qui les amène à hésiter quelques instants.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Action simple — **Corps à corps** esprit 1 (ou 2 si votre compagnon spirituel est de taille G)
Cibles : une ou deux créatures
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, en étant adjacent à votre compagnon spirituel, vous et vos alliés bénéficiez d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

Hymne à la nature — Grand ancien Utilitaire 12

Dans le monde des esprits, le chant est une activité précieuse qui dure des heures. Dans le monde naturel, vous fredonnez trois accords et les esprits font le reste.

Quotidien ✦ primale
Action mineure — **Personnelle**
Effet : vous effectuez un test de Nature. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vos alliés peuvent utiliser le résultat de ce test à la place de leurs défenses tant qu'ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

Colère des esprits — Grand ancien Attaque 20

Lorsqu'il est en colère, il est impossible d'échapper au monde des esprits.

Quotidien ✦ focaliseur, primale, psychique
Action simple — **Proximité** décharge 5
Cible : chaque ennemi pris dans la décharge
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).
Effet : jusqu'à la fin de la rencontre, tout ennemi qui débute son tour de jeu adjacent à votre compagnon spirituel choisit soit d'être hébété jusqu'à la fin de son tour de jeu, soit de subir des dégâts psychiques égaux à votre modificateur de Sagesse.

Guerrier du printemps

« Avec le retour du printemps, l'espoir renaît toujours. »

Prérequis : shaman, pouvoir *appel de compagnon spirituel*

Le pouvoir du printemps réside dans sa capacité à apporter l'espoir et le renouveau. Un guerrier du printemps exalte cette puissance, qu'il soit un soigneur ou un gardien du monde primal. En tant que shaman sur cette voie, vous avez reçu un don de guérison primale qui dépasse de loin le pouvoir des autres shamans. Votre simple présence peut permettre à vos alliés de récupérer des blessures les plus graves, voire de la mort elle-même.

Même si vous tirez une grande fierté à protéger votre communauté, lorsque l'aventure ou le devoir vous appellent, vous êtes toujours prêt à agir pour une noble cause. Vous pouvez soigner vos alliés et leur redonner espoir, et les esprits que vous invoquez pourront vous aider à surmonter les plus grands des dangers.

En partant à l'aventure, votre devoir de guerrier du printemps est limpide. Vous portez continuellement un sac de graines partout où vous allez. Quelles que soient les terres désolées où vous vous aventurez, vous êtes toujours prêt à planter ces graines afin que la nature verdoyante puisse renaître.

Aptitudes de guerrier du printemps

Présence revigorante (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir primal pour permettre à un allié de dépenser une récupération, cet allié regagne 1d6 points de vie supplémentaires.

Action du guerrier du printemps (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié en péril situé à 5 cases ou moins de vous peut dépenser une récupération.

Vigueur du printemps (niveau 16) : lorsque vous utilisez un pouvoir primal pour permettre à un allié de dépenser une récupération, cet allié peut également dépenser un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire.

Évocations de guerrier du printemps

Aurore printanière Guerrier du printemps Attaque 11

La lumière du printemps jaillit du monde des esprits, embrase vos adversaires et apporte une lueur d'espoir à vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale, radiant
Action simple **Proximité** explosion esprit 1
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants.
Chaque allié capable de voir votre compagnon spirituel peut effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de pouvoir de +2.



Un espoir au-delà de la mort Guerrier du printemps Utilitaire 12

Même lorsque la désolation de l'hiver s'abat sur les champs, lorsque les arbres perdent leurs feuilles et que les rivières gèlent, le monde renaît à chaque printemps.

Quotidien ✦ primale
Interruption immédiate **Distance** 10
Déclencheur : un allié situé à 10 cases ou moins de vous échoue à son jet de sauvegarde contre la mort
Cible : l'allié en question
Effet : la cible est considérée comme ayant obtenue un 20 sur son jet de sauvegarde contre la mort.

Réveil du printemps Guerrier du printemps Attaque 20

Vous invoquez le pouvoir du renouveau du printemps, apportant une force nouvelle à vos alliés à chaque ennemi qui trépasse.

Quotidien ✦ focaliseur, guérison, périmètre, primale
Action libre **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Déclencheur : un ennemi situé à 10 cases ou moins de vous tombe à 0 point de vie
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion centrée sur l'ennemi en question
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 5d6 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : l'explosion crée un périmètre verdoyant qui persiste jusqu'à la fin de la rencontre. Tout allié en péril qui débute son tour de jeu dans le périmètre regagne 10 points de vie. Lorsqu'un ennemi situé dans le périmètre tombe à 0 point de vie, chaque allié situé dans le périmètre regagne 10 points de vie.

WAYNE REYNOLDS

Messager des saisons

« Les armées des mortels marchent sur leurs ennemis et conquièrent mais, avec le temps, toutes connaissent la défaite. Seule la marche des saisons est éternelle. »

Prérequis : shaman, pouvoir *appel de compagnon spirituel*

La nuit succède au jour, l'hiver à l'été et la mort à la vie. Voilà les vérités fondamentales du monde primal. Pour ceux qui comprennent ces vérités et les considèrent avec soin, l'esprit du guetteur procure l'inspiration et le but, en offrant des présages de ce qui doit advenir. Les shamans qui ont reçu le don de voyance et de prophétie deviennent souvent de grands chefs politiques ou militaires en utilisant leur talent avec sagesse.

En tant que messager des saisons, vous percez les secrets de l'avenir, qu'ils soient glorieux ou terribles. Vous n'avez pas peur des mauvais présages. C'est en acceptant les vérités qu'ils recèlent et en vous préparant à y faire face que vous étayez et consolidez vos croyances.

Vous sillonnez les routes de l'aventure animé par un grand sens du devoir, tant vis-à-vis de votre peuple que de la nature. En regardant vers le futur pour faire face au présent, vous vous attaquez aux racines du mal avant même qu'elles ne s'épanouissent et ne représentent une vraie menace. Prophète errant ou simple personne prête à aider votre prochain, vous voyagez jusqu'à ces lieux où l'on a le plus besoin de vous pour maintenir l'ordre naturel des choses, que cela signifie stopper une guerre, soulager une famine ou empêcher des créatures monstrueuses de pénétrer dans ce monde à travers une faille entre les plans.



BEN WOOTTEN

Aptitudes de messager des saisons

Interprétation des présages (niveau 11) : vous et chaque allié situé à 5 cases ou moins de vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos tests d'initiative.

Action du messager des saisons (niveau 11) : vous pouvez dépenser un point d'action pour permettre à un allié situé à 5 cases ou moins de vous d'effectuer une action simple au lieu d'entreprendre vous-même une action supplémentaire.

Passage des saisons (niveau 16) : lorsqu'un ennemi réduit un allié situé à 5 cases ou moins de vous à 0 point de vie ou moins, un autre allié de votre choix situé à 5 cases ou moins de vous regagne 5 + votre modificateur de Sagesse points de vie.

Évocations de messager des saisons

Balance de la vie — Messager des saisons Attaque 11

Votre compagnon spirituel restaure l'équilibre en prenant à un ennemi ce que ce dernier a lui-même pris à votre allié.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, primale
Réaction immédiate **Corps à corps** esprit 1
Déclencheur : un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel inflige des dégâts à votre allié
Cible : l'ennemi en question
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : la cible subit des dégâts égaux aux dégâts qu'elle a infligés à votre allié.

Lecture des présages — Messager des saisons Utilitaire 12

Vous observez les environs, attentif à tous les présages qui pourraient s'avérer utiles dans votre entreprise.

Rencontre ✦ primale
Action libre **Personnelle**
Déclencheur : vous effectuez un jet d'attaque, un jet de sauvegarde, un test de compétence ou un test de caractéristique et vous n'obtenez pas un 20
Effet : la prochaine fois que vous lancerez un d20 avant la fin de votre tour de jeu suivant, utilisez le résultat du dé déclencheur à la place.

Inéluctable hiver — Messager des saisons Attaque 20

Vous appelez les esprits de la mort et de l'hiver et vous leur ordonnez de se ruer sur votre adversaire pour saper sa force vitale.

Quotidien ✦ focaliseur, primale
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts.
Échec : demi-dégâts.
Effet : lorsque la cible se sauvegarde contre n'importe quel effet, vous pouvez lancer un d20. Si votre jet est plus élevé que la sauvegarde de la cible, la cible échoue dans ce cas à son jet de sauvegarde (sauvegarde annule).

Soigneur scarifié

« Les cicatrices apprennent deux choses. La première, c'est que la victoire a souvent un prix. La seconde, c'est qu'aucune défaite n'est définitive. »

Prérequis : shaman, pouvoir *appel de compagnon spirituel*

La puissante magie que vous et vos alliés utilisez lors de vos aventures peut soigner la plupart des blessures non mortelles, elle peut même conjurer les plaies létales. La mort est un problème qui n'est pas sans solution, et vous faites partie de ces prodigieux soigneurs que tout le monde rêve d'avoir à ses côtés. Pourquoi, dès lors, portez-vous ces terribles cicatrices, à l'image d'un guerrier qui a trop connu la défaite ?

Dans l'histoire de votre peuple, les victoires et les défaites sont toujours allées de pair. Vos cicatrices sont les marques de votre rang au sein de ces héros pour lesquels la défaite n'est jamais vraiment complète. En acceptant les douloureuses leçons du passé et en arborant ces marques dans votre chair, vous manipulez une magie médicinale qu'aucun autre shaman ne pourrait ni ne voudrait utiliser.

Les plus puissants esprits guérisseurs du monde reconnaissent les schémas uniques que dessinent vos cicatrices. Lorsque le destin du monde est en jeu, le pouvoir de ces esprits est de votre côté.

Aptitudes de soigneur scarifié

Don de la cicatrice (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir primal de guérison sur une cible adjacente à votre compagnon spirituel, la cible regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Constitution.

Action du soigneur scarifié (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, un allié adjacent à votre compagnon spirituel gagne un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de votre niveau + votre modificateur de Sagesse.

Les chemins de la guérison (niveau 16) : lorsqu'un allié situé à 5 cases ou moins de vous ou de votre compagnon spirituel dépense une récupération pour regagner des points de vie, il regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Sagesse.

Évocations du soigneur scarifié

Meurtre en meute — Soigneur scarifié Attaque 11

Votre compagnon spirituel bondit sur votre adversaire, partageant son goût de la chasse avec vos alliés.

Rencontre ✦ esprit, focaliseur, guérison, primale
Action simple **Corps à corps** esprit 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Réflexes
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts. Chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel regagne 1d6 + votre modificateur de Sagesse points de vie.

Contact des esprits — Soigneur scarifié Utilitaire 12

Votre compagnon spirituel parvient jusqu'à votre allié et lui confère une partie de sa vitalité afin de le protéger contre les blessures.

Rencontre ✦ esprit, primale
Réaction immédiate **Corps à corps** esprit 1
Déclencheur : un allié adjacent à votre compagnon spirituel subit les dégâts d'une attaque
Cible : l'allié en question
Effet : la cible gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution. De plus, la cible bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

La danse ardente — Soigneur scarifié Attaque 20

Vos cicatrices s'embrasent et votre compagnon spirituel irradie d'une lumière semblable à celle du soleil, de la lune et des étoiles. À chaque fois que cette radiance consume vos adversaires, elle soigne également vos alliés.

Quotidien ✦ esprit, feu, focaliseur, guérison, primale, radiant
Action simple **Proximité** explosion esprit 2
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et radiants.
Effet : chaque cible subit 10 dégâts de feu et radiants continus (sauvegarde annule). Lorsqu'une cible subit ces dégâts continus, un allié situé à 5 cases ou moins de vous ou de votre compagnon spirituel regagne 10 points de vie.



JIM NELSON

CHAPITRE 5

Options primales



Que vous soyez un barbare, un druide, un gardien ou un shaman, vous trouverez dans ce chapitre un assortiment d'éléments pour vous aider à étendre vos options à l'occasion de rencontres, en combat ou hors combat. Les joueurs dont les personnages sont multiclassés dans une classe primale trouveront également de nouvelles opportunités ici.

Grâce au contenu de ce chapitre, vous pouvez découvrir qui sont les esprits anciens majeurs que vénèrent les personnages primaux, et vous potabouuvez choisir un historique haut en couleur pour contribuer à donner de la profondeur au passé de votre personnage. Vous pouvez acquérir de nouveaux rituels qui vous permettent de manipuler les forces de la nature, et vous pouvez poursuivre des destinées épiques qui vous transforment en une incarnation de pouvoir primal. Équipez-vous de tous les outils susceptibles de donner vie à votre personnage primal.

- **La voie des esprits :** cette section contient des informations importantes sur la voie des esprits, c'est-à-dire sur la façon de suivre le rythme et les rituels de la vie en coopération avec les esprits primaux.
- **Esprits primaux :** cette partie du chapitre contient les brèves descriptions de plus d'une vingtaine de grands anciens, certains des plus importants esprits primaux parmi les innombrables qui habitent le monde.
- **Historiques primaux :** plusieurs nouveaux historiques sont présentés pour votre personnage et s'ajoutent à ceux du *Manuel des Joueurs 2*.
- **Talents :** ce chapitre présente des talents répartis par échelon avec de nouvelles options pour toutes les classes primales. Quelle que soit leur classe, les personnages peuvent prendre ces nouveaux talents tribaux pour mieux coordonner les efforts de leur groupe.
- **Destinées épiques :** huit nouvelles destinées épiques prévues pour les personnages primaux proposent de nouvelles voies vers l'immortalité.
- **Rituels :** les rituels de ce chapitre offrent des options supplémentaires pour manipuler la puissance de la nature.



LA VOIE DES ESPRITS

La relation complexe qui lie les esprits primaux et ceux qui suivent leur voie tient de la religion, mais aussi de la philosophie et du tissu d'obligations familiales. Pourtant, bien que les adeptes de la voie des esprits ressemblent sous certains aspects aux fidèles de Moradin, Corellon ou Mélora, les esprits primaux ne sont pas des dieux.

Vénérer un dieu implique de rendre hommage et d'offrir des sacrifices aux êtres supérieurs dont les actions mythiques ont créé le monde et dont le pouvoir influence jusqu'à la vie après la mort. La voie des esprits, en revanche, est un vaste ensemble de principes selon lesquels même les plus grands esprits primaux sont perçus comme des compagnons et des alliés. En tant qu'adepte de la voie des esprits, vous êtes en communion avec des êtres puissants (de lointains ancêtres, des archétypes de bêtes et l'essence intelligente de lieux de pouvoir), avec des êtres dont l'énergie primale imprègne le monde et dont la force peut vous aider si vos objectifs et vos actes vous en rendent digne.

Les esprits primaux ne se tiennent pas à l'écart du monde ou des mortels qui communiquent avec eux. Bien au contraire, ils sont profondément impliqués dans la vie de ceux qui suivent leur voie. Lorsqu'un barbare canalise la rage d'une troupe de guerre ancestrale, ces guerriers peuvent être les héros d'histoires qu'il a apprises enfant. Un shaman qui acquiert un compagnon spirituel pourrait découvrir qu'il s'agit de l'esprit d'un ours tué par sa grand-mère, ou peut-être même de l'esprit de l'ours et de la grand-mère combinés.

La plupart des esprits sont des créatures subtiles dont l'influence sur le monde ne se fait sentir qu'indirectement à travers leurs fidèles. Cependant, les adeptes de la voie des esprits entrent parfois en contact avec des êtres ayant atteint des niveaux dangereux de pouvoir. Des esprits comme le Serpent-Monde et Murmure devraient être abordés avec grande prudence ou même évités.

Au commencement

Ceux qui suivent la voie des esprits sont convaincus que les esprits primaux évoluaient dans le monde à son commencement, lorsqu'il y avait un monde à travers lequel évoluer et des créatures pour l'habiter. Peut-être leur existence était-elle une conséquence naturelle de la création. Peut-être les dieux créèrent-ils les esprits primaux, intentionnellement ou non, lorsqu'ils rendirent leur création permanente. Certains disent que les esprits primaux se sont créés eux-mêmes, d'autres que les esprits primaux étaient les premiers archétypes utilisés par les dieux lorsqu'ils modelèrent le monde.

En tous cas, bien qu'ils aient été présents à la création, ces premiers esprits primaux ne disposaient pas de la capacité ou du désir de communiquer avec les premiers êtres évolués, et les premiers mortels ne purent pas entendre les esprits comme ils entendaient les ordres et les menaces des dieux et des originels.

Les dieux aidèrent à mettre le monde en état, créant l'ordre et modelant la vie et les êtres vivants en suivant leur propre dessein. Mais les dieux s'en éloignèrent ensuite pour se lancer dans la guerre de l'Aube contre les originels. Tandis que dieux et originels se livraient de formidables batailles dans leurs royaumes lointains, les esprits primaux du monde accordèrent leurs voix.

Lorsque la guerre de l'Aube se répandit jusqu'au monde mortel, des esprits tels que Faucon d'Orage participèrent à empêcher la destruction du monde. Père l'Arbre, Grand Ours, et les Jumeaux Chasseurs apportèrent leur soutien à ses peuples désespérés et leur permirent de survivre au cours de cette époque dévastatrice.

La guerre entre les dieux et les originels était presque terminée lorsque Khala, dieu de l'hiver, tenta de s'emparer du monde rien que pour elle. Les esprits réalisèrent que, malgré le fait que les dieux se soient battus pour le sauver des originels, leur puissance finirait inévitablement par mettre le monde en danger. Tandis que les dieux écrasaient les armées de Khala dans la mer Astrale, les esprits primaux s'élevèrent et détruisirent sa forteresse d'hiver dans le monde mortel. Une fois la guerre achevée, les dieux tournèrent un regard victorieux vers le monde et s'aperçurent que les esprits primaux étaient parvenus à s'emparer de ce pour quoi les dieux avaient combattu.

Par la puissance dont ils disposaient dans le monde mortel, les esprits déclarèrent que les dieux comme les originels étaient bannis de tout contact direct avec lui. Maintenant que les dieux étaient cantonnés à la mer Astrale au-dessus et les derniers originels entravés ou perdus dans le Chaos Élémentaire au-dessous, le monde existerait comme un lieu d'équilibre, un royaume de vie et de mort et de cycle éternel des saisons. Affaiblis par la guerre et refusant de détruire le monde pour contredire les esprits qui l'avaient revendiqué, les dieux concédèrent l'arrangement.

Tout au long des innombrables années qui se sont écoulées depuis la fin de la guerre de l'Aube, le décret des esprits primaux a tenu. Les dieux et les originels peuvent influencer le monde mais même les plus puissants des dieux ou des princes démons ne peuvent projeter leur pleine puissance dans le royaume mortel sans encourir le courroux déchaîné des esprits primaux.

Les esprits primaux utilisent beaucoup de leur pouvoir pour maintenir les barrières qu'ils ont établies entre le monde et les anciens royaumes. Ils partagent cependant ce pouvoir avec leurs alliés, ceux qui suivent la voie des esprits. Lorsque des mortels meurent, certains rejoignent les divinités dans leurs dominions astraux. D'autres s'établissent dans le monde en fusionnant avec les esprits primaux, ce qui protège l'équilibre, l'ordre naturel et toutes les choses vivantes.

Ce qui importe le plus

En tant qu'adepte de la voie des esprits, vous avez certaines priorités. Ce qui vous importe le plus en tant que personnage primal peut recouvrir bien des choses, mais les esprits enseignent que vos deux premières priorités devraient toujours être de protéger le monde naturel et de veiller sur les gens avec lesquels vous avez un lien.

Le monde naturel

Pour un adepte de la voie des esprits, la tâche la plus importante est de protéger le monde naturel et les cycles de la nature. Il faudrait que les circonstances soient particulièrement exceptionnelles pour que cela vous mette en conflit avec l'expansion de la civilisation. En fait, les forces desquelles vous devez protéger le monde sont plutôt constituées d'originels ivres de destruction, de démons errants, de l'influence corruptrice du Royaume Lointain et de ses habitants, de morts-vivants qui violent le cycle naturel de la naissance et de la mort, ainsi que de dieux à de rares occasions.

Ce n'est que lorsque les machinations d'un dieu (habituellement d'alignement mauvais) ou d'un de ses fidèles prévoient la conquête du monde, ce qui viole les premiers édits des esprits primaux, que l'obligation de protéger le monde naturel vous met en conflit avec les dieux. De même, ce n'est que lorsque l'expansion de la civilisation entraîne la destruction totale de la nature sur toute une région, par l'abattage ou l'incendie de vastes étendues de forêt, le nivellement de montagnes, le barrage de fleuves à leur source, que les esprits primaux se sentent agressés. Et une dévastation à une telle échelle dépasse les capacités de la plupart des civilisations du monde de *D&D*.

Les peuples

La voie des esprits enseigne que tous les peuples sont liés. Vous avez appris que tous les peuples sont de votre famille, comme si vous apparteniez à une immense tribu qui comprendrait des membres de toutes les races du monde. Les esprits primaux font également partie de cette « tribu » ou famille. Même le terrifiant Serpent-Monde, dont la puissance a le potentiel de détruire le monde, est comme un aîné de cette famille étendue, une force à respecter et de laquelle tirer des enseignements.

La compréhension de la nature et de l'étendue des obligations familiales varie d'un adepte de la voie des esprits à un autre. Certains ont une perspective étroite, voyant leur communauté comme une tribu au sens littéral de clans unis par des liens de sang. Ils ne se sentent aucunement responsables du bien-être de ceux qui sont extérieurs à leur tribu, même lorsqu'il s'agit d'autres adeptes de la voie des esprits. D'autres adoptent une vision plus large qu'ils pensent correspondre à celle des premiers esprits : tous ceux qui suivent la voie des esprits, tous ceux qui respectent et entretiennent le monde et vivent en harmonie avec les esprits – peut-être même tous les êtres vivants – font partie de cette grande tribu, de leurs obligations, de leur famille et sont sous leur responsabilité. En effet, si tous les adeptes de la voie des esprits sont de la famille des esprits primaux et les respectent comme des aînés pleins de sagesse, alors il s'ensuit naturellement qu'ils sont tous liés, si éloignés et différents qu'ils soient.

Suivre la voie des esprits

En tant que puissant héros primal, vous comprenez quelle est la place des esprits primaux dans le monde et quelle influence ils y exercent. Votre puissance primale est la preuve quotidienne de votre interaction avec les esprits. Si vous êtes un shaman, vous leur parlez à volonté et parfois ils vous parlent contre votre gré. Si vous êtes un barbare ou un gardien, les esprits des ancêtres, des grands animaux et des éléments passent par vous, même lorsqu'ils ne se révèlent pas à travers vos pouvoirs. Si vous êtes un druide, votre lien direct avec les esprits primaux pourrait se manifester principalement au cours de rituels et de combats, mais votre magie est entièrement définie par le flux de pouvoir dans le monde des esprits. Cependant, pour la masse des gens ordinaires, les interactions avec les esprits primaux sont à la fois plus subtiles et plus complexes.

Les esprits des lieux

Ceux qui suivent la voie des esprits vénèrent le plus souvent un ou plusieurs esprits qui habitent un site géographique hors du commun, des plantes, des animaux ou d'autres phénomènes naturels d'une région. Les temples primaux les plus courants au monde sont érigés sur des sites où l'on pense que de grands esprits vivent : sur les pentes d'un volcan, à la source d'un fleuve puissant ou dans un bosquet où trône un immense et vieux chêne. Les gens du peuple offrent des sacrifices symboliques et implorent ces esprits pour qu'ils étendent leur bénédiction sur leurs activités de chasse, d'exploration et d'élevage.

Les ancêtres

La vénération des ancêtres est un élément courant de la voie des esprits, surtout dans un contexte tribal où les liens familiaux sont importants. Les gens offrent de petits sacrifices aux esprits de leurs ancêtres en signe de piété, par respect pour des actes que les ancêtres ont effectués de leur vivant ou pour implorer leur conseil. Certains sacrifices sont entièrement symboliques, tandis que d'autres font partie de la magie rituelle destinée à accéder aux secrets et à la puissance que les esprits ancestraux sont prêts à partager.

Les grands anciens

Pour la plupart des adeptes de la voie des esprits, les esprits des lieux et les ancêtres directs sont les esprits primaux les plus importants, un peu comme les membres de leur famille proche. La majorité des évocations des personnages primaux font également appel à ces esprits relativement mineurs. Cependant, des esprits supérieurs à eux habitent le monde. Ce sont les grands anciens dont le pouvoir et l'influence s'étendent partout. Les personnages primaux font appel à eux au moyen de certaines évocations, et les adeptes de la voie des esprits reconnaissent que les grands anciens sont les plus vieux, les plus sages et les plus puissants membres de leur famille étendue. Référez-vous à « Esprits primaux » à la p. 121 pour plus d'informations sur les grands anciens.

Communiquer avec les esprits

Tout comme de nombreux temples de par le monde ont des religieux qui ne sont pas prêtres mais qui apprennent à effectuer des rituels magiques, il n'est pas rare pour des anciens pleins de sagesse qui entretiennent des temples primaux de faire appel aux esprits au moyen de magie rituelle. Ces anciens sont parfois nés avec une sensibilité exceptionnelle à la présence d'esprits primaux, mais certains ont développé leur don avec le temps et la sagesse acquise avec l'âge. Ces adeptes de la voie primale connaissent souvent des rituels pour implorer les conseils et l'aide des esprits, comme les rituels Préparation de potion, Communion avec la nature, Épanouissement et Communication avec la nature qui peuvent se révéler utiles aux personnages joueurs.

Communauté

Bien des rites et des cérémonies observés dans la pratique de la voie des esprits concernent la communauté : reconnaître, célébrer et consolider les liens qui unissent en un tout les personnes, les ancêtres, les autres esprits et le monde lui-même. Ainsi que l'enseigne la voie des esprits, tous font partie d'un tout vivant, interconnecté et interdépendant. Les esprits primaux sont des membres de la même grande famille que leurs adeptes, non pas des seigneurs ou des gouverneurs, mais des aînés qui sont respectés pour leur sagesse et leur puissance. C'est pourquoi leur présence est invoquée lors des rites initiatiques, des mariages et des naissances, des funérailles et des autres cérémonies qui marquent les transitions de la vie. En effet, ils font partie de la communauté qui reconnaît et ritualise ces transitions.

L'incroyable nombre d'esprits qui existent dans le monde signifie que chaque personne et chaque groupe interagissent différemment avec eux. Le passage des saisons, les phases de la lune, les schémas migratoires, les mariages et les accouchements, tous ces événements peuvent être marqués par une méditation personnelle, de simples rituels effectués chez soi ou des cérémonies recherchées impliquant chaque membre de la communauté.

Points de lumière primaux

Sous le règne de l'empire aujourd'hui disparu de Nérath, des membres de nombreuses races et cultures différentes ont été réunis en une vaste civilisation unifiée. Avant l'ascension de Nérath, les cultures qui suivaient la voie des esprits avaient tendance à vivre en structures tribales et selon des pratiques nomades. Maintenant, dans le contexte qui suit la chute de l'empire, il n'est pas rare de trouver un autel primal dans un bosquet en bordure d'un village ou des coutumes de vénération des ancêtres au cœur des plus grandes villes qui ont survécu.

Cependant, certaines des tribus les plus anciennes du monde ont refusé d'être assimilées par la civilisation de Nérath et d'autres plus récentes sont retournées dans les régions sauvages depuis sa chute. La nature indomptée au-delà des occasionnelles cités-états et baronnies dirigées par les héritiers de l'empire est dangereuse, mais ces tribus ont pour elles la force du nombre, une ferveur pour leur mode de vie et la puissance de la magie primale à déployer pour leur défense. Beaucoup d'entre elles non seulement survivent, mais prospèrent.

Certaines contrées revendiquées par ces tribus sont des points de lumière au même titre que les régions plus civilisées, des endroits où les voyageurs peuvent trouver abri et protection contre la sauvagerie du monde extérieur. D'autres ressemblent fort à des terres parcourues par les tribus d'orques ou de gnolls, où rares sont les voyageurs à oser s'aventurer et encore plus rares ceux à y survivre.

Un plateau balayé par le vent peut être un havre de sécurité pour les membres d'une tribu précise. Cependant, les aventuriers que les esprits ancestraux de la tribu n'auront pas informés des dangers du plateau y courront de grands risques, surtout si ces esprits ancestraux ne les apprécient pas. Une forêt dans laquelle des tribus d'elfes barbares ont élu domicile peut sembler plus sûre qu'un bois inhabité, mais ce sentiment de sécurité peut rapidement s'évanouir sous une pluie de flèches elfiques. Des groupes qui comportent des personnages primaux pourraient être capables de se faire accepter par une tribu méfiante en communiquant avec les esprits locaux. Cependant, les anciens d'une tribu isolée pourraient refuser que des aventuriers traversent leur territoire et corrompent leur peuple avec leurs coutumes étrangères.



EVA WIDERMANN

Cela ne signifie pas que les relations entre les contrées civilisées et les tribus primales sont systématiquement hostiles pour autant. En fait, dans certaines régions, l'amitié entre cultures civilisées et primales a créé certains des plus brillants points de lumière du monde. Lorsqu'une cité-état ou une baronnie encourage des relations de confiance et de respect avec une tribu à sa frontière, la tribu sert de zone tampon, de première ligne de défense contre les dangers des ténèbres hostiles. Soutenue par les armées et la magie des terres civilisées, cette tribu peut à son tour contrer de plus grands dangers que si elle devait résister seule.

Ce type de relation est couramment illustré par des cités éladrines entourées de tribus elfiques sylvestres. Similairement, des cités naines dans les montagnes établissent parfois des alliances avec des tribus de goliaths et des adeptes humains de la voie des esprits, ce qui permet d'accroître la sécurité et la prospérité de tous.

Temples primaux

De façon générale, les sites que la voie des esprits considère comme sacrés ne ressemblent pas aux temples dédiés aux divinités et construits par les gens civilisés. Des temples apparaissent partout dans le monde, souvent bien dissimulés ou conçus pour se fondre dans leur environnement naturel. Les temples de la voie des esprits sont souvent des sites impromptus, taillés dans le monde naturel et décorés de reliques tribales.

Un temple au milieu de la nature sauvage peut apparaître comme une niche naturelle sur la façade d'une falaise, flanquée de colonnes de pierre soigneusement placées en équilibre ; un rocher sculpté émergeant des rapides dans un cours d'eau vive ; des plumes tressées flottant dans le vent, accrochées aux branches hautes d'un grand arbre ; ou un ancien tronc d'arbre renversé, orné de colifichets et d'offrandes pour soutenir le cycle renouvelé de la vie.

Les temples primaux sont rarement conçus pour durer éternellement, mais plutôt pour succomber à l'érosion des intempéries et du temps. Les temples sylvestres disparaissent promptement sous la végétation à chaque nouvelle saison. Les temples de pierre subissent l'érosion des ans ou sont dispersés sous l'effet brutal des tremblements de terre et des tempêtes. Pour ceux qui l'ont bâti, la disparition d'un temple est le signe que les esprits ont quitté le lieu à la recherche de nouveaux sites où s'élèveront les prochains temples.

Ceux qui se rendent à un temple primal ou tombent dessus passent généralement un court moment à présenter leurs salutations aux esprits de l'endroit. La plupart des gens ne reçoivent pas de réponse significative, bien que certains auront la chance de ressentir une rapide sensation de picotement lorsque les esprits du temple passeront par eux. Des héros recevront peut-être un signe audible. Cependant, il n'est normalement pas possible de communiquer oralement de manière prolongée avec les esprits sans l'aide d'un rituel tel que Communion avec la nature ou Communication avec la nature. Les esprits connaissent bien les environs de leur temple et le bon rituel permet aux personnages de percer le voile qui sépare le monde normal de celui des esprits afin de tirer leçon de leur sagesse.

Les adeptes de la voie des esprits laissent habituellement une offrande lorsqu'ils se rendent à un temple. Un tel geste peut prendre l'aspect d'un petit objet à la beauté naturelle (comme un coquillage, une plume ou une pierre semi-précieuse), une sculpture travaillée ou une relique d'importance personnelle. Plusieurs contes fabuleux et légendaires racontent comment des héros ont trouvé un objet dont ils avaient particulièrement besoin près d'un temple, hors de tout passage et mis là par les esprits à leur intention. Cependant, pour les adeptes de la voie des esprits, prendre n'importe quel objet d'un temple sans y avoir été invité expressément par les esprits est un acte révoltant.

Les adeptes de la voie des esprits qui vivent dans les villes et les cités dressent différents temples consacrés à des esprits du lieu et aux ancêtres. De nombreux temples urbains sont semblables à ceux trouvés dans la nature : érigés à partir de matériaux naturels et destinés à ne pas durer. Il n'est pas rare de trouver de petits temples dédiés à des esprits d'ancêtres à l'intérieur des demeures d'adeptes de la voie des esprits.

Lieux de pouvoir

Les lieux de pouvoir, contrairement aux temples, perdurent parce qu'ils ont été choisis par les esprits plutôt que par leurs adeptes. Ces lieux sont typiquement centrés sur des sites où un phénomène naturel ou magique important a attiré l'attention des esprits. La plupart des lieux de pouvoir comportent une forme d'abri naturel ou un endroit où effectuer un rituel sans être interrompu.

Des abris fabriqués et durables, ou plus généralement des structures, sont rarement ajoutées à un lieu de pouvoir, même si les gens qui vénèrent ses esprits vivent ailleurs dans des habitations en dur. Occasionnellement, un lieu de pouvoir est décoré de gros rochers ou de grands troncs couchés. La façade d'une falaise peut même être sculptée de représentations des esprits qui fréquentent habituellement le site, un peu comme le totem d'un druide ou d'un shaman mais à une bien plus grande échelle.

Les exemples suivants de lieux de pouvoir pourront peut-être inspirer des idées de sites qui sont importants pour votre personnage.

L'arbre aux feux mystiques

Bien que cet ancien arbre soit mort depuis longtemps, ses branches sèches s'étendent encore vers le ciel, dominant la forêt environnante. Son tronc est creux, et lors des nuits de pleine lune, des globes de lumière luisante descendent à l'intérieur en flottant. Tous les mois, un groupe d'elfes et de férals s'y rassemblent, debout dans l'énorme tronc sous la pluie de lumière mystique. Ils croient que les feux sont des manifestations d'esprits de la forêt qui viennent apporter leur bénédiction à ceux qui sont rassemblés là.

La caverne aux échos

Dans une caverne, derrière une cascade rugissante, les voix des ancêtres sont portées par le vent et ses échos. La grotte est juste assez grande pour contenir une ou deux personnes à la fois. Une communauté d'humains et de halfelins se rassemble à l'extérieur lors de rites initiatiques, durant lesquels elle envoie des jeunes adultes dans la caverne, un par un. À leur entrée, ils sont rituellement

purifiés en passant sous le rideau d'eau. Une fois à l'intérieur, ils méditent sur le son de l'eau qui se précipite dans le vide et sur les voix dans les échos. Ils en émergent le matin suivant, devenus adultes, et portant un fragment de la sagesse des ancêtres en eux.

Les Tertres qui parlent

Sur un ancien champ de bataille, une série de buttes funéraires est gravée de scènes de batailles depuis longtemps oubliées. Aucune communauté ne vient se rassembler aux Tertres qui parlent, mais des individus de nombreuses races différentes visitent le site pour y chercher la sagesse des ancêtres qui y sont ensevelis. On dit que les monticules se déplacent ou parlent en présence de druides ou de shamans, même si seuls ceux qui sont tout proches peuvent constater cette réaction.

Le bosquet de Printemps éternel

Un cercle d'arbres anciens au cœur d'une vaste forêt, le bosquet de Printemps éternel, est le domicile de puissants esprits des bois. Les arbres conservent leurs feuilles vertes tout l'automne et tout l'hiver, la température y est toujours agréablement chaude et les baies y poussent tout le long de l'année sur des buissons entre les arbres. Quelques légendes parlent de héros qui se sont perdus dans la forêt en hiver, risquant de mourir de froid, et qui ont trouvé abri et nourriture au cœur du bosquet de Printemps éternel. Le bosquet est un lieu de rencontre pour un groupe d'elfes, mais aussi un point de passage par lequel des éladrins et des gnomes pénètrent dans le monde pour rendre hommage aux esprits primaux de l'endroit.

Les menhirs

Ce cercle de pierres monumentales fut d'abord un temple temporaire mais a survécu au cours des siècles grâce à l'intérêt que les esprits lui ont porté. Des esprits de la terre et des orages sont attirés par le cercle de pierres ; nains et goliaths s'y rassemblent pour vénérer ces esprits.

Tabous

De temps à autre, un esprit impose un tabou aux gens qui le vénèrent, c'est-à-dire une sorte de restriction ou d'interdiction qui peut paraître dépourvue de sens ou exagérément pénible pour des étrangers. Ce n'est pas courant mais cela se produit parfois, surtout lorsque les adeptes de l'esprit ont été durement touchés par la guerre ou par des troubles sociaux. Dans de tels cas, un tabou est perçu comme une solution imparfaite à un problème plus profond, un écran spirituel contre une corruption plus fondamentale qui risquerait d'affaiblir plus encore les adeptes de l'esprit.

Des tabous pour de telles circonstances pourraient consister en des restrictions sur le voyage, sur l'interaction avec certaines races, sur la consommation de certaines nourritures ou sur le mariage avec certaines branches de famille. Ceux qui violent les interdictions des esprits pourraient devoir se soumettre à un rituel de purification, mais des transgressions majeures sont parfois sanctionnées par l'exil, temporaire ou permanent.

Plus d'un héros primal est initialement devenu un aventurier après avoir rejeté les tabous de son peuple. Dans le contexte plus large de la campagne, on attend parfois des héros qu'ils brisent les tabous puisqu'ils sont suffisamment puissants pour ignorer jusqu'aux pires effets encourus pour la violation d'un tabou et qu'ils sont capables de remplir les tâches et les quêtes magiques nécessaires pour éliminer un tabou au nom de ceux qui ne peuvent en briser la puissance eux-mêmes.

Des héros désireux d'aider découvrent parfois que ce qui paraît à première vue un tabou inutile ou culturellement débilitant est en réalité une réponse à un danger depuis longtemps disparu. Ainsi, une interdiction de voyager hors d'une certaine vallée fluviale doit peut-être son origine au risque d'encourir le courroux d'un esprit fluvial particulièrement jaloux et puissant mais qui a depuis été déplacé. Les tabous et les quêtes pour les éliminer ne joueront probablement pas un rôle majeur dans la plupart des campagnes, mais ils peuvent apporter un fond d'histoire utile pour enrichir les vies des personnes qui suivent la voie des esprits.

Dieux et esprits

Chez les cultures isolées qui suivent la voie des esprits, les dieux sont parfois connus sous des noms différents. Ainsi, Kord est appelé Père de la Tempête Déchaînée par certaines tribus goliaths, et Mélora est connue sous le nom de Mère à Tous dans certaines régions isolées. Cependant, les personnages qui étudient la culture de ces gens peuvent facilement remarquer que les références au Père de la Tempête Déchaînée ou à la Mère à Tous ne sont pas de la même nature que celles qui renvoient au Faucon d'Orage ou à Sœur Sombre. Ces derniers sont traités comme des alliés familiers voire comme des membres de la famille, alors que les précédents sont plus évoqués comme des monarques puissants et éloignés.

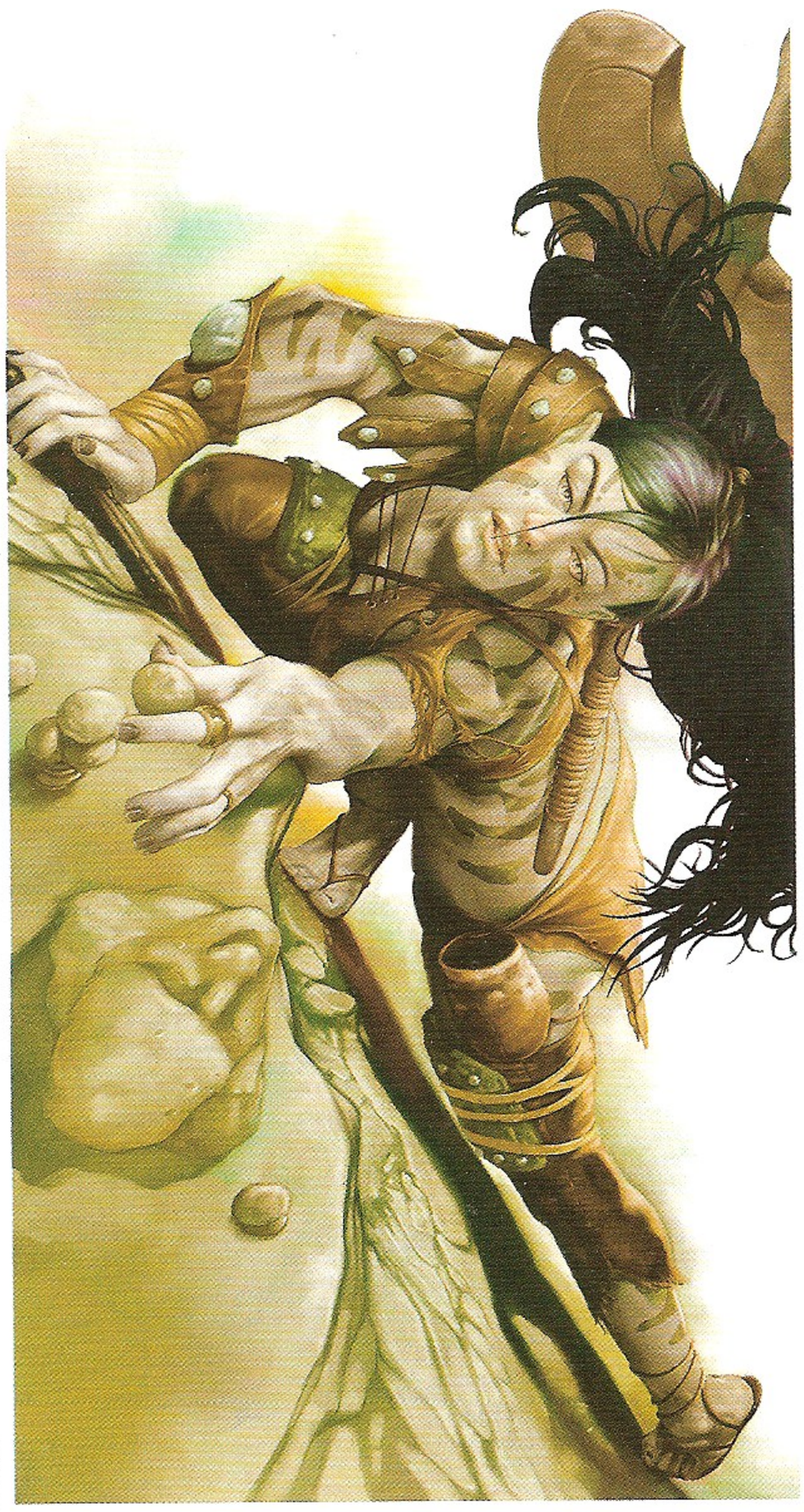
Les esprits primaux ne sont pas des dieux. Ils sont trop nombreux pour être comptés, contrairement au panthéon limité des dieux. Ils n'exigent pas qu'on les vénère, et leur puissance est limitée au monde naturel. Les adeptes de la voie des esprits ne limitent pas leur vénération à un seul esprit comme certains se consacrent entièrement à l'adoration d'une seule divinité. Même alors, certains confondent les esprits primaux avec les divinités, parlant de la voie des esprits comme de « l'ancienne foi » comme si, bizarrement, le culte du panthéon des dieux était destiné à supplanter et remplacer la révérence envers les esprits primaux.

En fait, la plupart du temps, la voie des esprits et l'adoration des dieux ne s'opposent pas. Les dieux n'ont aucun intérêt à éradiquer la voie des esprits, et les esprits primaux ne ressentent aucun besoin de remettre en cause les enseignements des dieux. On peut même dire qu'ils ne s'opposent sur pratiquement rien. Les dieux existent dans leurs dominions astraux, les esprits dans le monde mortel, et chacun mérite le respect, la vénération ou l'adoration dus à son statut. Ceux qui suivent la voie des esprits l'associent souvent à la vénération de dieux tels que Corellon, Kord, Mélora, Sehanine et même Baine ou Zéhir. Tant que la pratique de la magie primale et la relation appropriée sont entretenues avec les esprits, les deux voies peuvent coexister facilement.

ESPRITS PRIMAUX

Dans leur majesté, les dieux sont des individus distincts. Par contraste, même les grands esprits primaux ne possèdent pas de forme individuelle unique. Les esprits primaux imprègnent le monde, circulant à travers ses caractéristiques naturelles avec une intensité qui dépend de la relation qu'ils entretiennent avec un lieu ou un objet particulier. Le pouvoir qu'un esprit primal manifeste dans le monde varie en fonction de la saison, du temps, du terrain et des effets persistants d'événements qui ont marqué l'endroit par le passé.

De nombreux esprits primaux sont strictement reliés à un endroit précis du monde, ou sont dévoués à la protection d'une famille ou d'une tribu particulière. Au-dessus d'eux se dressent les grands anciens, de puissantes entités spirituelles connues partout à travers le monde. Les grands anciens présentés plus loin dans cette section ne sont que quelques-uns parmi bien d'autres. On pense qu'il existe des dizaines de grands esprits, même si leur nombre véritable ne sera probablement jamais connu.



JOHN STANKO

Contrairement à une divinité, un esprit primal ne répond pas à un seul nom et n'utilise pas de symbole unique et universel pour se représenter. Une tribu dessinera le Serpent-Monde comme un serpent qui se mange la queue, et une autre pourrait le présenter comme enroulé autour d'un arbre symbolisant le royaume mortel. Un autre groupe encore pourrait concevoir le Serpent-Monde comme un goliath à peau écailleuse dont le corps inférieur ophidien disparaît dans la terre. Les pouvoirs des dieux sont liés à des images spécifiques et à des symboles sacrés, mais les esprits primaux ne se soucient guère de la manière dont ils sont représentés tant qu'on fait preuve de respect envers eux et le monde qu'ils protègent.

En règle générale, la puissance des esprits primaux est au plus fort dans le monde physique, mais les personnages joueurs qui manient un pouvoir primal ne subissent aucun désavantage lorsque leurs aventures les emmènent dans les plans et au-delà. Les héros emportent leur pouvoir avec eux, de sorte qu'ils ne sont jamais coupés de leur source de puissance. Les pouvoirs primaux dont disposent les personnages joueurs fonctionnent normalement en Féerie et dans la Gisombre, dans la mer Astrale et le Chaos Élémentaire, et aussi en Outreterre. Cependant, des mortels de moindre envergure qui suivent la voie des esprits pourraient être mal à l'aise en voyageant dans des endroits où les voix de la nature et des ancêtres semblent distantes.

Esprits et monde des esprits

Les esprits primaux ne sont pas des créatures avec lesquelles les gens peuvent interagir de manière traditionnelle. La plupart du temps, ils sont invisibles et intangibles, présents dans le monde sans en avoir la substance physique. Les plus grands esprits primaux semblent véritablement immortels : les mortels ne peuvent leur faire de mal et même les dieux et les originels éprouveraient bien des difficultés à les détruire, du moins sans détruire le monde avec. Les esprits mineurs, par contre, apparaissent et disparaissent. Les esprits géographiques meurent lorsque les sites naturels auxquelles ils sont rattachés meurent ou sont détruits, et on dit que les esprits d'ancêtres s'effacent lorsque leurs descendants les ont oubliés.

Les évocations des personnages primaux peuvent amener les esprits à se manifester, habituellement sous forme d'invocations, mais il faudrait être bien stupide pour penser que ces manifestations magiques sont plus qu'un faible aperçu du véritable pouvoir des esprits. Pourtant, manifesté en invocation, un esprit peut physiquement avoir un effet sur le monde. La réciproque n'est pas vraie : les créatures du monde pourraient endommager l'invocation mais pas l'esprit lui-même.

Les shamans et les mystiques disent parfois qu'ils « voyagent dans le monde des esprits » comme si les esprits primaux habitaient un autre plan de l'existence, semblable à la Féerie ou à la Gisombre, mais l'expression est trompeuse. Les esprits primaux vivent dans le monde et non à l'écart de celui-ci. Le « monde des esprits » est

une manière de décrire leur substance et leur nature car, même s'il leur manque la substance physique, ils ont une forme pour ceux qui disposent des yeux pour les voir. Lorsque des mortels pénètrent dans le monde des esprits, leurs sens et leur conscience sont altérés afin de pouvoir percevoir les esprits. Parfois, cette altération survient en dormant ou en méditation profonde lorsqu'un shaman rêve qu'il se projette hors de son corps et dans le monde des esprits, là où des esprits primaux expriment leur volonté ou donnent des avertissements. D'autres fois, un mystique expérimente un changement de vision alors qu'il est pleinement conscient et occupe son corps. Il voit simplement les esprits présents dans le monde qui l'entoure, souvent baignés d'une lueur dorée.

Dans cet état de conscience altérée, le monde paraît plus vivant, chaque arbre, chaque montagne a son esprit qui évolue en lui, le ciel est rempli d'esprits de créatures et du vent, le sol même est submergé et parcouru de flots d'esprits. Même lorsqu'un mortel peut ainsi percevoir les esprits, il est normalement impossible de les affecter, de les toucher ou de leur faire le moindre mal.

Des légendes parlent cependant d'individus ou d'artefacts puissants qui permettent à des mortels non seulement de voir dans le monde des esprits, mais aussi de tuer les esprits primaux qui l'habitent. Celles-ci racontent la terrible destruction qui s'ensuivrait à la mort des esprits primaux dont la vie nourrit le monde mortel, mais elles se terminent toujours sur la fin macabre du mortel imprudent qui a osé abuser d'un tel pouvoir. Certaines décrivent le Serpent-Monde en train de dévorer l'offenseur, d'autres évoquent la manière dont la Tisseuse de Destinée piège le mortel dans sa toile, et d'autres encore racontent comment la Bête Primordiale apparaît pour déchiqueter et disperser les chairs du prétentieux. En supposant qu'il existe un usage approprié d'un tel pouvoir, il doit être manié avec précaution pour éviter d'encourir le courroux d'esprits anciens aussi puissants.

Les grands anciens

À moins que le contraire soit précisé dans cette section, chacun des grands anciens est un esprit primal prodigieusement puissant dont le pouvoir circule dans le monde entier. Aucun grand ancien n'est omniscient ou tout-puissant, mais chacun possède des facettes qui le relient aux pouvoirs, aux rituels et aux activités des héros primaux quelle que soit leur classe.

La liste suivante de grands anciens n'est pas exhaustive. Pour la plupart, elle se concentre sur ceux d'entre eux qui concernent les personnages joueurs et les autres héros. De plus, bien que le panthéon des dieux soit resté plus ou moins fixe depuis la dévastation de la guerre de l'Aube, il n'existe aucun recensement exhaustif des esprits anciens résidant dans le monde.

Votre MD peut rallonger cette liste, et n'hésitez pas à l'enrichir de vos propres suggestions en fonction des aptitudes et de l'historique de votre personnage.

L'Arbre-Monde

En tant que plus ancien esprit primal de la forêt, l'Arbre-Monde est étroitement associé à Père l'Arbre, mais il ne s'agit pas du même esprit. Les racines de l'Arbre-Monde s'étendent jusqu'aux fondations de la terre, faisant circuler la vie et l'énergie primale partout dans le monde. En fait, certains shamans disent que l'Arbre-Monde est l'esprit du monde même et pas d'un aspect particulier de celui-ci, il est l'esprit de la création tout entière, de ses habitants connectés les uns aux autres et des environnements naturels à l'équilibre précaire.

Certains disent que Corellon planta l'Arbre-Monde et qu'il aurait ainsi semé toutes les forêts du monde primitif. D'autres légendes disent que Corellon ou Père l'Arbre, ou



SAM WOOD

le dieu et l'esprit de concert, collectèrent les graines de l'Arbre-Monde et les répandirent à travers le monde pour planter les premières forêts.

Seuls les personnages s'engageant dans la destinée épique de Gardien de l'Arbre-Monde de ce manuel peuvent faire appel à la puissance de cet esprit ancien et puissant puisqu'ils s'efforcent de le protéger, ainsi que le monde lui-même, de la destruction et de la corruption.

La Bête Primordiale

L'esprit connu sous le nom de Bête Primordiale participe à la puissance de toutes les classes primales. D'innombrables esprits animaux autres que lui vivent librement dans le monde, mais la Bête Primordiale puise dans une force brute et ancienne qui vaut n'importe quelle magie divine.

La Bête Primordiale est un prédateur de l'ère de l'Aube, alors que les premières races évoluées n'étaient qu'un type de proie parmi d'autres pour les formidables bêtes de l'époque. La Bête Primordiale n'éprouve aucune affection particulière pour les mortels. Les héros qui font appel à cet esprit sont traités comme des camarades prédateurs, des membres inférieurs d'une meute de chasse qui peut tailler des dieux en pièces et festoyer avec leurs restes. Des mortels inférieurs font tout pour éviter d'attirer l'attention de la Bête Primordiale, et les aventuriers qui affichent avec arrogance leur lien à ce formidable esprit pourraient rapidement voir ceux qu'ils rencontrent les craindre et les éviter.

La terreur de la Bête Primordiale exerce une influence poussée sur les vies de nombreux peuples adeptes des esprits primaux. Par tradition, certains fidèles de la voie des esprits n'élèvent pas de troupeaux pour se nourrir, car toutes les tribus primales racontent des histoires décrivant comment la Bête Primordiale envoie les plus grands prédateurs du monde contre ceux qui pratiqueraient un tel élevage. Pour la Bête Primordiale, les animaux existent pour être chassés, montés ou pris pour compagnie, et les tribus qui tentent de déranger cet ordre naturel en paient le prix. Les peuples qui élèvent malgré tout des animaux de ferme parlent de grands héros ancestraux qui ont obtenu un répit du courroux de la Bête Primordiale, ou peut-être une autorisation divine qui les en protège.

De nombreux pouvoirs de druide font appel à la Bête Primordiale, depuis *métamorphose animale* jusqu'au pouvoir *avatar de la bête* dans le *Manuel des Joueurs 2*. Plusieurs autres classes disposent également de pouvoirs qui tirent partie de ce puissant esprit : *rage de la soif de sang* et *rage de la Bête Primordiale* pour les barbares, toutes deux dans le *Manuel des Joueurs 2*, et *aspect de l'ancêtre insaisissable* pour les gardiens, dans ce manuel, ainsi que la voie parangonique gardien bestial dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Chasseur de l'Hiver

Sous l'aspect d'un grand tigre blanc, on dit que le Chasseur de l'Hiver chasse lorsque les blizzards et les tempêtes de glace sont se déchaînent. Certains s'efforcent de reproduire la férocité de ce grand ancien, tandis que d'autres lui demandent de rabattre des proies vers eux afin d'obtenir de la nourriture au cœur de l'hiver.

Le pouvoir de barbare *rage du tigre blanc* dans le *Manuel des Joueurs 2* fait appel au Chasseur de l'Hiver.

Cousine de Sang

L'esprit primal connu sous le nom de Cousine de Sang s'occupe de maintenir l'harmonie entre les tribus disparates et tient un rôle capital dans la création des Cercles de la Nouvelle Tribu (cf. p. 78). Cousine de Sang est considérée comme une force de l'innovation dans les tribus, et les nouvelles traditions qui naissent chez les adeptes de la voie des esprits sont souvent attribuées à ses fidèles. En son nom, des amis de familles, de tribus ou de races différentes s'adoptent parfois mutuellement comme cousins de sang, se jurant coopération et soutien pour le bien des deux peuples. On dit que Cousine de Sang vécut autrefois comme une barbare, et les membres de cette classe pensent qu'elle a une préférence pour eux.

Cousine de Sang est réputée avoir été humaine, elfe ou drakéide à sa première naissance, mais ce qui est sûr c'est qu'elle naquit de nouveau plusieurs fois dans d'anciennes tribus sous des races différentes. Dans chaque tribu, elle enseigna les mêmes cérémonies d'initiation, montrant à son peuple qu'il pouvait accueillir des nouveaux venus dans la tribu sans en être affaibli ou sans contrarier les esprits des ancêtres. Les tribus qui suivent son exemple sont appelées les tribus de la Cousine de Sang ; même la plus insulaire d'entre elles adopte parfois des étrangers particulièrement dignes de l'être, qu'ils soient de leur propre race ou d'une autre.

Faucon d'Orage

Faucon d'Orage affronta les dieux et les originels au cours de la guerre de l'Aube et fut la principale force qui démontra aux deux factions que le monde pouvait s'opposer à elles. Les aventuriers et les autres héros préfèrent Faucon d'Orage pour sa concentration et sa puissance lorsqu'il est poussé à bout. Les gens du peuple le respectent pour sa sagesse et son instinct, bien qu'ils aient peu de raisons de faire appel à lui au quotidien.

En tant qu'esprit de transformation qui comprend le rôle de la discrétion et de la persévérance au combat, Faucon d'Orage est largement apprécié des druides, de même que la furie qu'il invoque pour ses batailles trouve son écho dans la rage du barbare. Pour les shamans et les gardiens, Faucon d'Orage est une force globale, un esprit que ses grandes ailes portent d'un point à un autre du monde en un battement.

Il y a trois pouvoirs de shaman de ce manuel qui font appel à Faucon d'Orage : *fureur de Faucon d'Orage*, *vigilance de Faucon d'Orage*, et *pari de Faucon d'Orage*. De plus, les shamans qui adoptent la voie parangonique du disciple des vents de ce manuel partagent la puissance de Faucon d'Orage.

FAUCON D'ORAGE S'ENVOLE

Ceci est une histoire sur Faucon d'Orage et sur la manière dont il a enseigné au monde à se défendre contre les élémentaires et les immortels.

Au tout début de la guerre entre les dieux et les originels, le monde resta intact. Les batailles se livraient partout sur la Mer Astrale et le Chaos Élémentaire, mais le royaume mortel n'était pas impliqué. Lorsque cela changea et que la guerre déferla sur le monde, grande fut la souffrance.

Un jour, cinq des plus jeunes dieux et un des grands originels chutèrent sur le monde alors qu'ils étaient en plein combat. Le feu calcina les forêts, les acides firent fondre les montagnes. La pierre astrale et le fer originel taillèrent d'énormes cicatrices dans la terre et le ciel. Terrifiés, les gens fuirent.

Alors que les dieux et l'originel se battaient, personne ne remarqua le nuage blanc qui flottait au-dessus d'eux. Les dieux ne virent pas le nuage virer au noir au fur et à mesure que les montagnes s'écroulaient. L'originel ignora la pluie qui le martelait en implorant la paix. Lorsque le nuage prit l'aspect d'un grand faucon, des éclairs sortirent de ses yeux et crépitèrent un avertissement. Sortant du bec du grand oiseau, le tonnerre retentit, exigeant la paix, mais les dieux et l'originel continuèrent de s'affronter.

Submergé de rage, le grand faucon plongea à travers la bataille, dispersant ceux qui amenaient la guerre dans le monde.

Les éclairs parlèrent : « Je vous ai avertis une fois déjà. Ce sera la seule. » Dans une vive lumière bleue-blanche, les dieux et l'originel furent aveuglés.

Le tonnerre parla : « J'ai demandé la paix. Vous avez refusé d'écouter. » D'un terrible rugissement, l'orage priva les oreilles des combattants de tout autre son.

La pluie s'exprima par le tapotement de ses gouttes d'eau afin que l'élémentaire et les immortels puissent la comprendre bien qu'ils soient aveugles et sourds : « Auparavant je vous le demandais, maintenant je vous le dis. » Et la pluie s'abattit sur eux comme des vagues, son martèlement effaçant tout souvenir et toute raison de leur esprit.

Faucon d'Orage plongea son bec dans chaque dieu et dans l'originel, arrachant les morceaux de choix avant de rejeter ces ennemis dans les mondes d'où ils étaient sortis.

Feu Éternel

La plupart des esprits primaux du feu sont jeunes : ils brûlent intensément pendant un temps, puis ils disparaissent avec un dernier éclat et sont remplacés par de nouveaux esprits. Contrairement aux autres esprits, ces esprits de feu ont pour principe de se présenter en personne lorsqu'ils communiquent avec les mortels. En effet, ils savent bien qu'ils auront peu de chance d'avoir une autre occasion de discuter avec les mêmes personnages.

Mais tous les esprits de feu ne sont pas aussi éphémères. Feu Éternel est un ancien esprit de feu qui a endossé un rôle protecteur unique. Cet ancien esprit est un gardien qui veille à ce que les grands incendies se consument suffisamment intensément pour s'éteindre d'eux-mêmes. Dans le monde, le feu est une force purificatrice, mais encore faut-il qu'il s'arrête pour que l'équilibre naturel se rétablisse. Feu Éternel pousse les esprits du feu inférieurs au maximum, s'assurant qu'ils atteignent le terme de leur existence au plus vite plutôt que d'apprendre à vivre pour toujours.

Aux côtés de Serpent-Monde et de Faucon d'Orage, Feu Éternel fut l'un des grands anciens qui a le plus fait pour éradiquer de ses flammes l'hiver illégitime de la déesse Khala. À la différence des esprits du foyer et de la légion d'esprits du feu à la vie éphémère, rares sont les autels dédiés à Feu Éternel. On trouve assez fréquemment des lieux de pouvoir qui lui sont consacrés, souvent à proximité de volcans et de crevasses d'où jaillissent violemment des flammes élémentaires.

Les gens du peuple ont peu de contact avec Feu Éternel puisque de simples feux de cuisine ou feux de camp n'ont pas besoin de sa puissance. Cependant, parmi les tribus



TOMAS GIORELLO

de la voie des esprits qui pratiquent la crémation, Feu Éternel est invoqué pour qu'un bûcher funéraire brûle rapidement. Les personnages joueurs et d'autres héros connaissent l'existence de Feu Éternel et pourraient faire appel à sa puissance au cours de leurs aventures.

Grand Courant

Grand Courant est un nom partagé par une multitude d'esprits de l'eau qui évoluent dans les profondeurs de la mer. De nombreux habitants des côtes et voyageurs des mers honorent Grand Courant. Quelques tribus de la voie des esprits vivent sur des îles géantes semblables à des radeaux qui sont nées des îles vivantes du grand océan et, pour eux, Grand Courant est source de vie et leur moyen de survie.

Grand Ours

Grand Ours est un puissant esprit guerrier et défenseur qui protège le monde de la même manière qu'une ourse protège farouchement ses oursons. Les gens du peuple ont beaucoup d'affection pour Grand Ours et témoignent d'une certaine vénération pour les animaux naturels qui partagent son aspect, tels les ours des cavernes et les ours sanguinaires (en tant que créature de la Féerie, l'ours-hibou meurtrier ne bénéficie pas du même respect, même chez les elfes). Pour ceux qui respectent Grand Ours, une chasse à l'ours n'est entreprise qu'avec grande humilité et après les sacrifices appropriés. Cependant, il n'est pas fait cas de ceux qui se défendent contre l'attaque d'un ours sauvage qu'ils n'ont pas provoqué.

Au cours de la grossesse et de l'accouchement, certaines mères font appel à des esprits d'ancêtres tels que les Grand-Mères, ou à des esprits plus doux de l'eau et de la terre tels que Vers le Bas. Cependant, les esprits révèlent parfois à la mère sur le point d'accoucher que l'enfant qu'elle porte est destiné à devenir un grand héros. Ces mères sont alors enclines à faire appel à Grand Ours pour s'assurer que leur enfant suivra la voie du protecteur pour défendre le monde contre le mal.

Les shamans ours font régulièrement appel à Grand Ours (cf. en particulier le pouvoir *Grand Ours gardien* dans le *Manuel des Joueurs 2*), et la voie parangonique du shaman du Grand Ours dans le *Manuel des Joueurs 2* reflète le shaman qui imite Grand Ours comme vaillant protecteur. Les druides et les barbares ont également des pouvoirs qui font appel à la puissance de Grand Ours (*rugissement de l'effroi* dans le *Manuel des Joueurs 2* et *rage de l'ancêtre griffu* dans ce manuel).

La naissance de Feu Éternel

À l'époque où les dieux et les originels se livraient bataille, ces derniers s'efforcèrent de recouvrir le monde de flammes. L'incendie aurait calciné les forêts, tué les gens et transformé le monde en un tas de cendres à disperser sur les vents du Chaos Élémentaire.

Les originels déchaînèrent leur feu qui commença à dévorer les formidables forêts qui se dressaient à l'aube des temps. Pris de terreur, les gens fuirent et s'abandonnèrent au désespoir, car ils ne pouvaient espérer arrêter l'incendie.

C'est alors qu'un miracle se produisit.

Lorsque l'incendie dévora la terre et le bois, des plantes et des animaux naquirent des cendres. L'incendie rebroussa chemin et revint piétiner les nouvelles pousses, mais elles réapparurent partout où l'incendie avait semé sa dévastation.

Encore et encore le feu s'activa, mais jamais il ne put brûler un endroit sans que la vie ne rejaillisse une fois de plus en un autre lieu.

Et alors l'incendie réalisa quelle était sa vraie place et bondit sur le vent pour ne faire qu'un avec le monde. Le monde survécut et, même lorsque les flammes embrasent un arbre après l'autre, il est encore vrai aujourd'hui que la vie suit la mort aussi sûrement que la mort suit la vie.

Les Grand-Mères

Les Grand-Mères sont un groupe étendu d'esprits d'ancêtres féminins. Elles reçoivent collectivement le statut de grand ancien parce que de nombreux groupes dispersés les connaissent sous le même nom et parce que des Grand-Mères de groupes très éloignés sont capables de partager des informations et des souvenirs. Elles sont en bons termes avec la plupart des autres anciens esprits, bien qu'elles œuvrent souvent à l'encontre de Grand-Père Grincheux.

Grand-Père Grincheux

Grand-Père Grincheux prétend être le premier esprit d'ancêtre, un mortel éprouvé et plein d'amertume qui est passé par une vie et une mort difficiles et qui ne cesse de se plaindre des deux depuis. Grand-Père Grincheux est bien moins serviable que les autres esprits d'ancêtres dont la plupart ont à cœur de maintenir la dignité et le respect dans leur lignée. Du coup, aucun groupe, aucune tribu ni aucune race n'admet de relation avec lui.

En vérité, la race d'origine de Grand-Père Grincheux a disparu depuis longtemps ce qui explique son rôle de sorte de mouche du coche ancestrale pour les clans et les tribus du monde entier. Heureusement, son esprit ne peut pas être partout à la fois et la plupart des gens ont appris que mieux il était traité, plus vite il se lassait de n'avoir rien au sujet duquel se plaindre et repartait.

Les personnages joueurs qui entrent en contact avec Grand-Père Grincheux s'en sortent mieux que les gens du peuple. Le vieil esprit râleur ne pardonne pas à ses descendants de ne pas être à la hauteur des standards qu'il estime représenter. Cependant, au fur et à mesure que les PJ gagnent en pouvoir en tant que héros primaux, Grand-Père Grincheux devient moins pénible et considérablement plus serviable. Il peut même proposer son aide à des héros primaux d'échelon épique en échange d'une faveur, comme une tâche secrète qu'il n'a pas réussi à mener à bien durant ses longues années.

Le Guetteur

Le Guetteur est un esprit mystérieux, dépourvu d'aspect, réputé pouvoir voir et entendre tout ce qui se déroule à la surface du monde. Il porte les vents du changement d'un coin à l'autre du monde, peint les feuilles en automne et apporte les augures et les signes de l'avenir à ceux qui savent observer. Il est vénéré pour sa prescience et son intuition, et les shamans font appel à elle lorsqu'ils essaient de discerner ce que l'avenir réserve.

Ceux qui comprennent le changement permanent de la nature prennent exemple sur le Guetteur en observant ses changements sans s'y perdre. Le détachement et l'équilibre sont les idéaux incarnés par le Guetteur, et ses adeptes s'efforcent de les reproduire.

Le pouvoir de shaman *esprit du grand Guetteur* dans ce manuel confère un fragment de l'intuition du Guetteur aux alliés du shaman, alors que la voie parangonique du messager des saisons dans ce manuel procure à un shaman les pouvoirs de prophétie et d'intuition du Guetteur.

Les Jumeaux Chasseurs

Les Jumeaux Chasseurs, un frère et une sœur mortels, auraient dû naître juste avant la guerre de l'Aube. Alors qu'ils étaient encore dans le ventre de leur mère, ils réalisèrent que s'ils venaient tous les deux au monde, leur mère en mourrait. Pour lui éviter un tel sort, ils se mirent d'accord. L'un d'eux naquit et grandit pour devenir l'un des plus formidables chasseurs du monde. L'esprit de l'autre enfant passa dans le monde pour prendre l'aspect de nombreux animaux, afin que son jumeau ait des proies à chasser. Lorsque le mortel des deux mourut, ils échangèrent leur place, et c'est ainsi que depuis l'aube des temps les jumeaux se passent tour à tour les rôles de chasseur et de chassé.

Les représentations des Jumeaux Chasseurs montrent typiquement un mâle portant une parure de tête à bois de cerf aux côtés d'une louve ou d'une barbare vêtue d'une peau de loup. Ces esprits sont populaires parmi toutes les classes primales qui puisent dans la force des jumeaux pour exécuter leurs pouvoirs de transformation, de forme animale et de chasse.

Modeleur

Modeleur vit dans les ultimes instants de chaque vague au moment où elle se brise sur le rivage. Son nom et sa présence sont cependant invoqués même à l'écart de l'océan, car cet esprit représente la puissance mécanique et incessante de la nature qui modèle le monde en des formes toujours renouvelées. Parmi les classes primales, les barbares et les gardiens sont les moins séduits par l'alliance de puissance et de grâce de Modeleur. Pour les tribus de la côte, il est un symbole d'abondance et de changement, l'océan grignotant perpétuellement la terre tout en procurant nourriture et en déposant ses trésors sur le rivage.

Murmure

Le grand ancien Murmure répond à différents noms et prend différents aspects à travers le monde ; Sœur Sombre, Femme Renard et Petit Dragon sont parmi les plus courants. Quel que soit son nom, Murmure est source de troubles. Sa voix est celle des feuilles qui bruissent et du vent qui passe dans l'herbe. Elle raconte de nombreuses légendes, certaines véridiques, la plupart fausses. Dans les histoires, elle joue des tours aux divinités, aux originels, aux pauvres ancêtres et aux autres grands anciens.

Certains pensent que Murmure a joué un rôle dans le retour des monstres primaux, ce danger qui suscita l'apparition des Tueurs de Monstres. Cependant, beaucoup pensent également que Murmure fut la première à avertir les dieux que les originaux étaient déterminés à détruire le monde, ou que c'est elle qui amena les originels à livrer leur guerre contre les dieux dans d'autres royaumes, épargnant ainsi le monde de la destruction.

Personne ne fait complètement confiance à Murmure, et ceux qui portent ses marques – habituellement des tatouages de lune et d'étoiles, des yeux de renard ou une queue de dragon – vivent souvent en solitaire, loin des regards suspicieux des autres membres de la tribu. Des shamans admirent Murmure parce qu'elle entend des choses qu'elle ne devrait pas entendre, et parce qu'elle accepte parfois de partager ce savoir interdit. Des barbares vénèrent sa capacité à pousser les gens à la colère et à la rage par ses moqueries subtiles, tandis que des druides respectent son aspect de renard rusé. Les gardiens seront probablement moins attirés par sa puissance, bien que les rares d'entre eux à pouvoir conserver un sens de l'humour en parallèle de leur sens du devoir sont parfois influencés par son exemple.

Père l'Arbre crée les forêts

Aux tout premiers jours, la terre abondait de troupeaux de grands animaux. Les peuples chassaient avec facilité et mangeaient bien. Ils mangeaient, et mangeaient, et les animaux mourraient encore et encore, transpercés par les lances et les flèches des chasseurs. Trop rapidement, il ne resta presque plus d'animaux à chasser.

Père l'Arbre vit cela et sut que quelque chose devait être fait. Il arracha des poils de sa grande barbe épaisse et verte et les répandit sur la terre. Sous l'œuvre de son pouvoir, les petits bosquets dispersés un peu partout sur la terre se rapprochèrent et se mêlèrent. Très vite, il y eut des forêts de grands arbres, et leur nombre crût sans cesse. Les animaux s'y précipitèrent pour s'y cacher des chasseurs.

Avec le temps, les animaux se multiplièrent et tout le monde savait que c'était une bonne chose. Mais la chasse était devenue plus difficile qu'auparavant car il fallait déployer beaucoup d'effort pour attraper du gibier dans la forêt.

Les peuples implorèrent Père l'Arbre : « Tu soustrais la viande de nos feux et la caches. Nos enfants s'affaiblissent et le peuple est moins nombreux. Enlève les forêts, que nous puissions retrouver notre gibier. »

Mais Père l'Arbre se contenta de sourire et de secouer la tête.

Peu après, la guerre entre les dieux et les originels commença. Les gens fuirent les plaines et pénétrèrent dans les forêts. Là, les hautes branches et les feuilles de Père l'Arbre les dissimulèrent. Et c'est ainsi que les peuples redécouvrirent de vieilles leçons. Le monde est fait pour tous ses habitants, et lorsque quiconque peut être la proie de chasseurs plus forts, il est bon de connaître des endroits où se cacher.

Père l'Arbre

Père l'Arbre est un ancien esprit digne de confiance dont les jours de puissance sont essentiellement révolus. Pourtant, encore aujourd'hui, on fait appel à lui et on le respecte pour ses dons de sagesse ainsi que pour son association avec la chasse et les grandes forêts. D'autres esprits primaux et dieux ont eu leur rôle dans la création des arbres, mais l'œuvre de Père l'Arbre réside dans la création des liens qu'entretiennent les arbres avec les autres êtres vivants pour constituer la forêt.

Père l'Arbre est apprécié par toutes les races sauf les elfes dont les légendes proposent une histoire alternative aux grandes forêts du monde. Au lieu de converser avec Père l'Arbre, les elfes qui suivent la voie des esprits interagissent avec une multitude d'esprits de la forêt. Les elfes pensent que la plupart des forêts sont femelles et connaissent des esprits de cet aspect.

Deux pouvoirs de shaman de ce manuel, *abondance de Père l'Arbre* et *protection de Père l'Arbre* puisent dans le pouvoir de ce grand ancien.

Pic Enraciné

Le grand ancien Pic Enraciné incarne les forces immuables qui font jaillir les montagnes vers le ciel. Chaque esprit des montagnes, dans sa fierté, lui prête allégeance et fidélité, et les peuples qui vivent en altitude vénèrent sa force et sa capacité à perdurer. Même dans les régions très éloignées de tout sommet, des adeptes la voie des esprits reconnaissent sa puissance comme une source de stabilité, invoquant son nom pour faire apparaître la force de la terre.

Roue Terrestre

Bien que de nombreux adeptes de la voie des esprits vivent des récoltes, certains ne tiennent pas en place et ne subsistent que de ce que la nature a à leur offrir. L'esprit ancien dénommé Roue Terrestre fournit à ces tribus ce dont elles ont besoin, leur apportant une nourriture abondante pour survivre durant leurs périples. Lorsque ces tribus sont en harmonie avec la rotation de la Roue Terrestre, leurs voyages s'intègrent à l'ordre naturel de la région. Les esprits de cette contrée étant en harmonie, des champs entiers d'herbes, de baies et de fruits mûrissent juste à temps pour l'arrivée des tribus qui dépendent d'eux.

Leur relation avec Roue Terrestre incite certaines tribus à entretenir en permanence des schémas migratoires ; celles-ci n'ont que peu de tolérance envers les étrangers qui empiètent sur les territoires et les routes qu'elles ont balisés. Les tribus qui dépendent de Roue Terrestre pour mener leurs activités de chasse à bien sont plus ouvertes aux étrangers. Celles qui dépendent complètement de Roue Terrestre pour leur survie reçoivent les bienfaits naturels comme une preuve de confiance sacrée et peuvent se révéler dangereuses si celle-ci est mise en cause.

Le Serpent Astral

Le Serpent Astral, grand serpent dont on dit qu'il garde la porte des rêves, a des écailles luisantes et irisées et des yeux brillants dont les couleurs changent au gré de son humeur instable. Les mortels qui passent par la porte des rêves deviennent semblables à des esprits, libérés du temps et de l'espace, et capables d'interagir directement avec les esprits primaux. De même, certaines évocations primales attirent les esprits à travers la porte des rêves afin qu'ils puissent prendre forme physique dans le monde. Le Serpent Astral surveille ces passages, lové sur lui-même, dans un état rêveur mais alerte.

Le pouvoir *aspect du Serpent Astral* dans le *Manuel des Joueurs 2* permet aux gardiens de faire appel à la force du Serpent Astral.

Pic Enraciné et Moradin

D'après les légendes, le dieu Moradin tailla les montagnes dans la terre originelle. Les nains qui suivent la voie primale racontent comment la première montagne fut formée.

Moradin voulut fabriquer un monument qui serait visible de partout dans le monde, un symbole dressé haut au-dessus de tous qui symboliserait la puissance des dieux, qui inspirerait vénération et obéissance et qui servirait de démonstration de ses talents artistiques. Il travailla la pierre de la terre vivante et en fit une montagne qui touchait le ciel alors même que ses racines s'enfonçaient loin dans les profondeurs de la terre. Il la nomma Pic Enraciné.

Mais Pic Enraciné était plus qu'un monument, un objet créé de la main de Moradin. Comme le reste du monde nouvellement né, elle était habitée d'un esprit propre, peut-être un peu du souffle de Moradin pénétrant la pierre. Son sommet était drapé d'un manteau de neige, les pluies coulaient sur ses flancs et constituaient de puissants fleuves, et une armée d'esprits mineurs naquit dans son ombre gigantesque. Créatures préférées de Moradin, les Premiers Nés des nains creusèrent son sein, et Moradin lui-même s'érigea un temple sur son sommet gelé, là où il pourrait demeurer parmi ses fidèles de temps à autre.

Au cours de la guerre de l'Aube, une horde de géants et de titans marchèrent sur Pic Enraciné et y firent le siège des Premiers Nés dans leurs grands halls. Moradin vint à leur rescousse, mais les titans firent appel à leur maître, Vezzuvu, l'originel connu sous le nom de la Montagne Ardente. Les dieux et les originels s'affrontèrent violemment au pied de Pic Enraciné, mais Moradin ne fit pas le poids et s'enfuit, recherchant l'aide des autres dieux.

Les puissantes mains de Vezzuvu dispersèrent les nains Premiers Nés et réduisirent Pic Enraciné en miettes. En revanche, le grand esprit primal de la montagne échappa au courroux de l'originel et aujourd'hui encore erre de par le monde, poussant les montagnes à atteindre des altitudes toujours plus élevées tout en plongeant plus profondément leurs racines dans la terre.

Le Serpent-Monde

Le Serpent-Monde est un des grands anciens les plus connus. Lorsque Khala tenta d'enserrer le monde mortel dans sa poigne glacée, elle envoya ses exarques les plus forts pour forger une alliance avec le seigneur de glace originel. Le Serpent-Monde veillait. Lorsque ces adversaires se rencontrèrent, il enroula ses anneaux autour de l'exarque de Khala et du seigneur originel, les écrasant et les réduisant à une masse brisée que Feu Éternel consuma complètement en sinistre avertissement aux dieux.

On dit que la divinité Torog s'est retrouvée piégée en Outreterre au cours de la guerre de l'Aube à cause de la puissance des malédictions lancées par les originels. Les disciples du Serpent-Monde, en revanche, soupçonnent que leur esprit a joué un rôle dans l'emprisonnement du dieu et que, même aujourd'hui, il reste enroulé autour de la terre comme autour de l'Outreterre de Torog. Ses alliés, les Vents des Profondeurs, se déplacent secrètement dans les ténèbres tandis que le Serpent-Monde s'attarde au-dessus, attendant patiemment le moment où Torog étendra trop loin son pouvoir et tombera dans l'étau du Serpent-Monde.

La plupart des gens simples n'ont guère de raison de faire appel au Serpent-Monde, à moins qu'ils ne vivent dans des régions sujettes aux tremblements de terre, ou desquelles ils peuvent apercevoir les arêtes écailleuses de sa mue, dont il s'est débarrassé sous forme de chaînes de montagnes à l'aube des temps. À l'inverse, des héros primaux de tous types sont attirés par la puissance du Serpent-Monde. La voie parangonique du disciple du Serpent-Monde dans le *Manuel des Joueurs 2* permet à un shaman de devenir le protecteur ultime de l'équilibre naturel en suivant la voie de ce grand ancien. La *rage du Serpent universel* du barbare et l'*esprit du Serpent-Monde* du shaman (tous deux dans le *Manuel des Joueurs 2*) sont parmi les plus puissantes évocations auxquelles des personnages primaux peuvent accéder. Mais même des shamans de bas niveau peuvent faire appel à la puissance cataclysmique du Serpent-Monde grâce au pouvoir *anneaux du Serpent-Monde* de ce manuel.

Le Soigneur de Monde

Lorsque la guerre entre les dieux et les originels prit fin et que les esprits primaux bannirent les deux forces en présence du monde, le Soigneur de Monde passa sur la surface de la terre comme une douce brise. Là où l'énergie originelle incontrôlée avait altéré le monde, le dissolvant et le retournant à son état élémentaire brut, le Soigneur de Monde le remodela et le répara. Là où le pouvoir divin avait calciné le monde, son feu dévorant les forêts et sa lumière aveuglante asséchant les mers, le Soigneur de Monde restaura la vie et redonna la santé aux terres meurtries. Aujourd'hui encore, le Soigneur de Monde aide le monde à récupérer de la tragédie et de la dévastation, renforçant le cycle naturel de la renaissance et du renouveau.

Les shamans font parfois appel à ce grand ancien pour leurs plus puissantes évocations de guérison, telles qu'*esprit du Soigneur de Monde* dans le *Manuel des Joueurs 2*.

Tisseuse de Destinée

Le grand ancien dénommé Tisseuse de Destinée est aussi connu sous le nom de Grand-Mère Araignée, et le choix d'un nom plutôt que de l'autre correspond à l'optimisme des peuples à l'égard de leur avenir. Ceux qui font face à de grandes épreuves et de grands périls parlent de Tisseuse de Destinée, évoquant une notion de sort impartial et la conviction que leurs propres ennuis dépassent les préoccupations des esprits. Ceux qui sont plus satisfaits de leurs perspectives d'avenir, ou qui tiennent à conserver leur optimisme quelles que soient les circonstances, pensent à Grand-Mère Araignée qui tisse patiemment les toiles qui relient tous les êtres vivants de la création.

En plus de son rôle de tisseuse des fils du destin, elle est également un esprit protecteur. Les shamans font appel à elle pour protéger les alliés ou emberlificoter les ennemis dans ses toiles spirituelles (cf. les pouvoirs *Bouclier du Tisseur de Destinées* et *Fils du Tisseur de Destinée* dans le *Manuel des Joueurs 2*).

On dit également que Tisseuse de Destinée a filé les toiles qui lient les plans entre eux, maintenant la Féerie et la Gisombre étroitement connectées au monde. C'est grâce aux fils de Tisseuse de Destinée que des événements dans le monde ont souvent leur écho en Féerie et en Gisombre, et ce lien permet également aux esprits primaux d'étendre leur pouvoir hors du monde et dans ces autres plans. On



JIM NELSON

dit aussi que les voyageurs qui connaissent les schémas de Tisseuse de Destinée peuvent utiliser les fils de ses toiles pour passer d'un monde à l'autre.

Les Tueurs de Monstres

Les Tueurs de Monstres sont un groupe d'esprits d'ancêtres héroïques sur lesquels les guerriers et les héros de toutes les tribus prennent exemple. L'histoire des Tueurs de Monstres est racontée sous bien des formes suivant les traditions. Bien que chaque version invoque un ensemble différent d'ancêtres et d'esprits locaux, le noyau commun de ces légendes donne aux aventuriers une place bien identifiée chez les cultures qui suivent la voie des esprits.

D'innombrables peuples comptent des Tueurs de Monstres parmi les esprits d'ancêtres, et la plupart des personnes qui suivent la voie des esprits ont au moins une relation lointaine avec des esprits d'ancêtres qui furent autrefois des aventuriers. Lorsqu'un enfant pose les yeux sur les dangers du vaste monde, les parents se rappellent les ancêtres Tueurs de Monstres et encouragent ses rêves d'aventure. À l'instar des Tueurs de Monstres des anciens temps, les aventuriers héroïques se battent pour la sécurité et la sauvegarde du monde.

Pourtant, quelques adeptes de la voie des esprits ne vénèrent pas les Tueurs de Monstres ni n'apprécient ceux qui suivent leur exemple. Certains shamans pleins d'amertume prétendent que les Tueurs de Monstres sont eux-mêmes à l'origine du déploiement du fléau monstrueux, alors qu'ils cherchaient simplement à prendre leur propre mesure. D'autres racontent des histoires d'aventuriers qui ont attiré la destruction sur leur peuple en suscitant la colère des monstres des contrées sauvages et en focalisant leur courroux et leur soif de vengeance sur eux. D'autres encore évoquent une puissante magie qui transforme même de grands héros en monstres.

La Quête des Tueurs de Monstres

Il y a longtemps, après d'innombrables générations passées à lutter, tous les peuples du monde rassemblés réussirent à vaincre les monstres qui chassaient depuis si longtemps les adeptes de la voie des esprits. Grâce à la magie que les peuples avaient créée en harmonie avec les esprits primaux, ces créatures furent emprisonnées ou exilées loin du royaume mortel.

Ce dénouement plut aux esprits anciens. Convaincus que les races mortelles n'avaient plus besoin de leur aide, ils s'installèrent dans leurs endroits préférés plutôt que de circuler dans l'ensemble du monde. Alors que les esprits anciens résidaient au sommet de montagnes majestueuses, dans des arbres vénérables ou dans de profondes rivières, des générations de mortels se succédèrent rapidement dans une paix relative.

Lorsque les choses se dégradèrent, certains le reprochèrent à Murmure. D'autres désignèrent des dieux malicieux ou des diables jaloux de la prospérité des races mortelles. Quelle que soit la vérité, les monstres qui avaient été entravés ou emprisonnés par les adeptes des esprits primaux acquirent une nouvelle puissance et de l'intelligence. Capables de communiquer entre eux là où ils avaient été bannis et emprisonnés, ils apprirent à coordonner et à contrôler leur pouvoir pour briser leurs chaînes. Ayant acquis de nouvelles connaissances en tactique et en discrétion, ils attaquèrent les peuples avec une vigueur renouvelée. Dépourvus d'histoire pour les guider et d'esprits anciens sur lesquels compter, ces derniers furent vite écrasés.

Les Tueurs de Monstres étaient des héros primaux qui quittèrent leur terre natale pour voyager par le monde, chassant les monstres qui avaient échappé à leur emprisonnement. Chemin faisant, les Tueurs de Monstres rencontrèrent d'autres héros et redécouvrirent les secrets magiques qui avaient autrefois permis de vaincre la menace des monstres. Ils codifièrent ce savoir afin de former d'autres héros et leurs enseignements aidèrent à donner à la voie des esprits la forme qui est la sienne aujourd'hui.

Au bout du compte, les épreuves des Tueurs de Monstres réveillèrent les esprits anciens qui comprirent qu'il leur fallait abandonner leur repos et reprendre leur mouvement incessant à travers le monde.

Les Vents des Profondeurs

Le monde sous le monde fait tout autant partie que la surface de la toute première création des originels. Puisque l'Outreterre répond à des lois anciennes que les dieux n'ont pu altérer, l'essentiel de cette terre mystérieuse échappe à l'influence des esprits primaux.

De vastes sections de l'Outreterre sont cependant composées de roche descendue du monde de la surface ou de zones modelées par le sang de Torog ou la puissance de Lolth. Les Vents des Profondeurs sont des grands anciens qui vivent dans de telles régions où ils sont vénérés par les rares adeptes de la voie des esprits à vivre aussi loin en dessous de la surface. Certains drows en exil, par exemple, font appel aux Vents des Profondeurs pour les protéger et les guider en Outreterre.

Les Vents des Profondeurs soufflent le plus fort dans les Hauts-Fonds, mais leur chemin le plus rapide pour traverser l'Outreterre consiste à suivre la Voie du Roi forgée par le sang de Torog. Les Vents des Profondeurs aiment également suivre les chemins empruntés par les grands héros primaux (y compris les personnages joueurs) lorsqu'ils s'orientent dans les dangereuses profondeurs.

Contrairement aux grands esprits immortels de la surface, les esprits individuels des Vents des Profondeurs se perdent parfois dans les anciens labyrinthes d'Outreterre et périssent.

Vers le Bas

Vers le Bas est un esprit de l'eau vive, particulièrement fort aux environs des fleuves et des cascades. Les esprits des rivières et des fleuves sont toujours plus ou moins mêlés, et une alliance avec Vers le Bas permet à un personnage de comprendre plus rapidement les esprits des lieux et les esprits d'ancêtres d'autres personnages. Il paraîtrait que Vers le Bas aurait rencontré toutes les personnes du monde dignes de l'être, bien qu'il lui faille du temps pour se rappeler une rencontre précise.

HISTORIQUES PRIMAUX

Le contenu suivant développe le système d'historiques présenté dans le *Manuel des Joueurs 2*, avec un accent sur les historiques géographiques. Ceux-ci renvoient à de puissants archétypes de personnages primaux évoqués dans les légendes et dans la fiction, tels que le barbare venu du grand froid ou l'érudit druidique qui a étudié les plantes et les animaux en contemplation silencieuse avant d'être propulsé dans une vie d'aventure.

Tout comme les historiques du *Manuel des Joueurs 2*, ceux de ce manuel sont répartis entre les catégories suivantes : géographie, société, naissance, activité et historiques raciaux.

Géographie

Ces historiques donnent des exemples de lieux sauvages dont des héros primaux pourraient être originaires. L'endroit exact de la terre natale par rapport au reste du monde est à décider entre le maître du donjon et vous. La terre qui vous a vu naître ou grandir pourrait être une contrée inexplorée ou oubliée. Elle pourrait être une région isolée de la Féerie. Ou alors vous pourriez être né dans un royaume existant qui soit suffisamment baigné d'énergie primale.

Ces historiques incluent à la fois les compétences et les langues associées, ces dernières étant habituellement celles des races les plus courantes de la région.

Si vous utilisez un univers publié, tel que Les royaumes oubliés ou l'univers de campagne d'Eberron, vous pouvez facilement adapter les terres natales primales décrites ici à un endroit exclusif de cet univers. Ainsi, le bois Irascible pourrait représenter les bois Accessibles en Elturgard ou le bosquet des Arbres Gardiens dans les Confins d'Eldyn. De même, la mer de Poussière pourrait être le désert de Poussière de Raurin ou une région située dans les Désolations Démoniaques du Khorvaire. Bien que les terres natales primales puissent exister n'importe où dans le monde, assurez-vous de consulter votre MD pour trouver une localisation adaptée.

Bois Irascible

Des ombres couleur émeraude, de grands arbres, une profusion de splendeur sylvestre tachetée de rayons de soleil.

Couvrant une vallée retirée, baigné de magie ancienne, tel est le Bois Irascible. Cette forêt menaçante n'a jamais connu la morsure d'une hache ou le contact avide d'une flamme car le bois sait se défendre. On n'y vit qu'avec la permission des arbres ; même les animaux et les insectes qui trouvent refuge sous ses frondaisons éprouvent une profonde vénération pour leur terre natale. Le Bois Irascible n'apprécie pas la présence d'êtres intelligents, mais ceux qui témoignent égards et respect envers les arbres sont tolérés et pourraient même être autorisés à s'établir dans l'ombre fraîche projetée par les imposants séquoias.

Vous possédez un lien spécial avec le Bois Irascible et emportez avec vous les leçons de votre terre natale au cours de vos voyages dans le monde. Des elfes, des éladrins, des gnomes et d'autres races dotées de rapports étroits avec la nature peuvent provenir de cette terre natale. Toutes les classes primales peuvent également en venir, bien que les druides soient les plus courants.

Compétences associées : Discrétion, Perception
Langue associée : elfique

Lande Gelée

Une toundra implacable, des icebergs qui s'entrechoquent, des jours blancs soudains, et un soleil qui ne réchauffe pas.

Loin au nord, au-delà de terres ne serait-ce que partiellement civilisées par les mortels, s'étend le royaume d'hiver de la Lande Gelée. Cette contrée frigorifiée, prise dans la glace et couverte de neige, est faiblement éclairée par une brève lumière qui n'apporte aucun réconfort. Pas grand-chose ne pousse sur ses étendues stériles et froides, et la température ne dépasse que rarement le seuil du gel. Des montagnes bleues enveloppées de givre traversent l'horizon tandis que des vents ravagent les champs, dérangeant la neige et découvrant la glace épaisse de plus d'un mètre qui se trouvait en dessous. Les peuples de la Lande Gelée sculptent des châteaux de glace dans des icebergs flottant sur les mers froides.

Vous venez des terres glacées de la Lande Gelée et apportez avec vous les traditions et les méthodes de votre peuple. L'environnement difficile de votre terre natale exige des gens qui y vivent résistance ou adaptabilité. Par conséquent, nain et humain constituent de bons choix de race. Pour ce qui est de votre classe, songez à druide ou à shaman.

Compétences associées : Athlétisme, Endurance
Langue associée : nain

Maelström

Des vagues s'écrasant sur un rivage rocheux, des nuages noirs menaçants, des fleuves rugissants se déversant dans une mer agitée.

Le Maelström est un éternel tourbillon de la mer, recouvert de tempêtes incessantes, crachant tonnerre et brume tout en inondant les territoires voisins de pluie. Surplombant le vortex tournoyant se trouve un immense rivage rocheux, un lieu où les oiseaux et les tortues font leur nid. Des crabes vifs et des goélands fouineurs ont élu domicile sur les plages de cailloux. Pour ceux qui vivent dans son ombre, le Maelström est le lieu de naissance de tous les êtres vivants. Pour les étrangers, c'est un vortex insatiable qui avale tout. Les peuples qui résident dans son ombre s'aventurent dans les eaux tourmentées à sa limite pour pêcher ou récupérer ce qui peut l'être des vaisseaux échoués.

Vous avez été forgé par la tempête et trempé dans la mer. Les halfelins sont la race la plus courante de cette région, mais les genasi et plus particulièrement les manifestations âme d'orage, âme d'eau et âme de vent s'y trouvent également chez eux.

Compétences associées : Athlétisme, Intimidation
Langue associée : originel

Mer de Poussière

Des terres arides et dénudées, des dunes qui se déplacent, des ruines – témoignages d'une époque ancienne – ensevelies dans une vaste contrée stérile.

La mer de Poussière fut autrefois une terre verdoyante, détruite par une magie ayant échappé à tout contrôle dans une tempête de haine et de destruction. Le pouvoir libéré par ces rituels cataclysmiques raya de la carte les civilisations dirigeantes, réduisant leurs cités en débris et leurs terres fertiles en régions stériles. Pourtant, même à la suite d'une telle dévastation, la vie continue et atteste de la résistance de la nature. Les peuples nomades de la mer de Poussière unissent leurs forces et s'efforcent de guérir la terre ravagée par leurs ancêtres.

Ayant longtemps parcouru la mer de Poussière, vous êtes immunisé à ses épreuves. Drakéide et tieffelin sont les races les plus probablement issues de cette terre natale, mais des humains ainsi que des genasi âme de feu et âme de vent s'y trouvent également. Les meilleurs choix de classe sont barbare et shaman.

Compétences associées : Endurance, Nature
Langues associées : draconique, originel

Mornebourbe

Des vignes grimpantes, des nuages d'insectes, de mélancoliques terres détrempées à perte de vue où la mort n'est jamais loin.

Mornebourbe, un ensemble de terres détrempées plongées dans le brouillard, est une lande inquiétante, où les hautes herbes dissimulent des eaux croupissantes et où des arbres tortueux luttent pour atteindre la lumière tout juste visible à travers la brume perpétuelle. Les épidémies, la vermine et les créatures venimeuses prospèrent dans Mornebourbe, le rendant dangereux à explorer. Des crocodiles patients, des insectes porteurs de maladies, des chauves-souris buveuses de sang, des prédateurs à l'affut et des reptiles venimeux se liguent pour faire regretter aux intrus d'être venus sans y avoir été invités.

Vous avez grandi dans cette étendue détrempée qu'est Mornebourbe, évitant les nombreux périls qui guettent les imprudents. Les humains sont les plus nombreux à y subsister, mais des elfes, des demi-orques et des halfelins y vivent aussi. Si des kobolds sont autorisés comme race de personnage joueur, vous pouvez également faire ce choix. Les personnages de Mornebourbe sont souvent insulaires et protecteurs, des traits affichés par de nombreux gardiens, mais n'importe quelle classe primale correspond très bien à cette terre natale.

Compétences associées : Discrétion, Endurance
Langue associée : draconique

Outrenature

Des corridors sinueux, des jardins souterrains, des horreurs terrifiantes qui n'ont jamais vu la lumière du jour.

L'Outreterre regorge d'immondes abominations rampantes qui fuient les rayons du soleil. Peuplée de créatures telles que les drows et les flagelleurs mentaux, l'endroit est célèbre pour la violence et la cruauté de ses habitants. Pourtant, toutes ses régions ne sont pas envahies par des résidents aussi sinistres. Certains endroits, loin des couloirs largement fréquentés, sont riches en tourbillons petits et grands d'énergie primale, engendrant une nouvelle vie à partir des ruines de l'ancienne. De tels endroits sont appelés l'Outrenature, où des forêts de champignons, des vastes étendues de moisissure phosphorescente et des mares de vase collectent l'énergie primale pour l'usage de ceux qui ont le courage de s'en saisir. Ceux qui découvrent l'Outrenature y trouvent également à manger, à boire et d'autres ressources en abondance pour les aider à survivre dans une Outreterre autrement désolée.

Originaire d'Outreterre, vous avez été le témoin de ses merveilles comme de sa méchanceté. Drow constitue le meilleur choix de race pour cette terre natale et les elfes noirs font des barbares et des druides intéressants. Bien sûr, tout autre race ayant des liens étroits avec l'Outreterre marche aussi bien.

Compétences associées : Exploration, Perception
Langues associées : elfique, profond

Pics du Tonnerre

Du tonnerre qui claque, des côtes couvertes de nuages, des montagnes si hautes qu'elles frôlent le ciel.

Épine dorsale du monde, les pics du Tonnerre ont longtemps semblé insurmontables aux voyageurs. Aucun col ne serpente entre les sommets, aucune route ne mène vers leur hauteur vertigineuse. Pire encore, des nuages noirs de tempête s'assemblent là-haut, réunis par des courants aériens inexplicables, pour fouetter les pics d'éclairs et de pluie incessante. Les pics du Tonnerre offrent un aperçu de la nature brute et souvent violente de la puissance primale. Les âmes intrépides qui escaladent leurs sommets en goûtent vite l'intensité.

Les goliaths font les meilleurs personnages issus des pics du Tonnerre, bien que des nains et des drakéides puissent aussi en émerger. Barbare est un choix évident de classe, mais gardien sert tout aussi bien.

Compétences associées : Athlétisme, Exploration
Langues associées : géant, nain

Piègesang

Des arbres vertigineux, des carnivores féroces, des pluies torrentielles se mêlant à des chaleurs écrasantes.

Loin au sud se trouve le Piègesang, une étendue féconde de forêt vierge abritant un paysage infranchissable regorgeant de vie. Les arbres poussent haut et serré, leur canopée située à trente mètres de hauteur empêchant la lumière du soleil d'atteindre le sol humide et froid de la forêt. Des

cours d'eau serpentent entre les troncs, tandis que des marais, des sables mouvants et des montées subites des eaux prennent les voyageurs par surprise. Avec ses hordes de bêtes venimeuses, ses prédateurs silencieux et ses vicieux indigènes, le Piègesang n'est pas fait pour ceux qui manquent de préparation. Les peuples du Piègesang sont connus pour l'utilisation de venins extraits d'insectes pourvus de dards, d'amphibiens toxiques et de serpents venimeux.

Dans l'impitoyable Piègesang, vous vous sentez chez vous. Humain et elfe constituent de bons choix de race pour cette terre natale, mais gobelin, gobelours, hobgobelin et kobold le sont aussi si ces races sont acceptées dans votre jeu pour les joueurs. Barbare et druide sont d'excellents choix de classe et vous pourriez songer à un multiclassage en rôdeur pour représenter vos techniques supérieures de chasse.

Compétences associées : Nature, Soins
Langues associées : draconique, gobelin

Pierreflambe

Des fleuves de feu, de la pierre fondue, des jets de vapeur toxique s'échappant de la terre brisée.

Pierreflambe se caractérise par ses pics irréguliers et ses volcans crachant des gaz. Dans cette triste région, des nuages toxiques font pleuvoir des cendres sur un paysage stérile. Des herbes noires craquent sous vos pas tandis que des arbres roussis claquent et cliquètent chaque fois qu'une brise inattendue balaie l'étendue désertique de son air chaud. En dépit de l'environnement hostile, il est possible d'y vivre, bien qu'il s'agisse là d'une vie difficile et aride sous tous aspects. Les peuples de Pierreflambe tirent le maximum des rares ressources pour se faire une existence à la force des bras dans cet environnement accidenté descendu des sommets incandescents.

Si vous êtes natif de Pierreflambe, vous êtes habitué aux difficultés et au danger, et vous comptez sur votre résistance pour vous porter jusqu'au bout de vos aventures. On y trouve fréquemment des genasi, mais les goliaths, les nains ainsi que les humains se sentent également chez eux sur cette terre désolée. Barbares et gardiens font les meilleurs aventuriers de Pierreflambe.

Compétences associées : Athlétisme, Endurance
Langues associées : géant, originel

Plaines Hurlantes

Des vents hurlants, des cavaliers sans merci, des plaines herbeuses infinies sur lesquelles repose le dôme du monde.

Pour l'étranger, les lieues de plaines herbeuses semblent vides, mais c'est loin d'être le cas. Des oiseaux font leur nid dans les tiges qui ondulent. Des chevaux sauvages courent sous le ciel bleu. Des esprits de la nature vivent dans chaque brin d'herbe, sous chaque rocher et dans les sources et les cours d'eau qui strient le paysage. Des éclats de rire primaux sont portés par les vents hurlants qui ont donné leur nom à ces plaines. Les peuples des Plaines Hurlantes montent des chevaux à la foulée rapide et traversent les plaines vallonnées, suivant les déplacements de l'antilope et d'autres animaux migratoires et évitant les déprédations des gobelins.

Vous venez des Plaines Hurlantes et avez été initié aux rites anciens qui y sont pratiqués. On peut être né là-bas et être membre de n'importe quelle classe, mais les barbares et les shamans sont les plus adaptés.

Compétences associées : Athlétisme, Endurance
Langue associée : gobelin

Terres Brisées

De grands canyons et de vertigineuses tours de terre, des roches striées de manière spectaculaire, un sol sec et craquelé.

Les Terres Brisées sont une région aride marquée par d'impressionnantes caractéristiques naturelles : des ravins, des aiguilles rocheuses et des pentes abruptes aux rayures colorées. La végétation y est rare et les pluies occasionnelles mais intenses. Des drakes et des lions chassent toute sorte de gibier dans les canyons. Les falaises, le sol meuble et les plaques de glaise glissante rendent la traversée des Terres Brisées difficile, et par conséquent les voyageurs rares et les routes inconnues. Les peuples des Terres Brisées, surtout des nains et des orques, se font la guerre pour les quelques ressources que la terre aride a à offrir.

Vous êtes né dans les Terres Brisées et avez grandi habitué à la vie dure. Les coutumes du monde extérieur à votre terre natale vous paraissent étranges, et vous avez en vous un instinct de compétition prononcé. Les personnages primaux les plus courants issus des Terres Brisées sont les barbares, mais druide et shaman constituent aussi de bonnes options.

Compétences associées : Endurance, Intimidation
Langues associées : géant, nain

Combiner les historiques

Souvenez-vous que vous pouvez choisir plusieurs historiques pour votre personnage et que vous pouvez mélanger et associer ceux de ce manuel, du *Manuel des Joueurs 2*, et ceux d'autres sources.

Voyez cet exemple : Quinn est un druide féral griffe-effilée. Son joueur ne sait pas grand-chose de sa naissance ; mais il sait que Quinn est né dans une tribu retirée de féroces férals, guère différents des lycanthropes dans leur sauvagerie. Cependant, le père de Quinn était humain et la tribu l'abandonna à la naissance. Les esprits primaux veillèrent sur lui durant son enfance, inspirant une meute de lions à le protéger et à l'élever. Lorsqu'il eut trois ans, un des lions le porta sur des kilomètres de contrée sauvage jusqu'au village humain le plus proche et le laissa à proximité. Un fermier du coin le trouva et l'éleva, reconnaissant la marque des esprits primaux sur lui et prenant soin de lui par respect pour eux. Les années passèrent, et Quinn démontra une empathie particulière avec toutes les formes de vie et le toucher d'un vrai guérisseur.

Le joueur de Quinn a choisi trois éléments d'historique : isolé (société), trouvé dans la nature (naissance), et fermier (activité). Quinn bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Soins.

Société

Dans le *Manuel des Joueurs 2*, cet élément d'historique décrit le statut social et la fortune au sens le plus large des termes. Les options qui suivent racontent des histoires plus spécifiques sur l'origine sociale de votre personnage.

Disgracié

Vous êtes l'enfant d'un chef tribal, élevé dans l'espoir que vous repreniez un jour ce rôle. Après des années d'entraînement, le temps vint pour vous d'accomplir la grande chasse lors de laquelle vous deviez tuer un cerf rouge mystique et accéder à votre place au côté de votre père. Trouver la piste de l'animal fut facile, mais une fois le cerf rattrapé, vous n'avez pas pu vous résoudre de le tuer. Vous avez croisé son regard, et il vous a semblé qu'il vous parlait, bien que vous n'ayez jamais réussi à exprimer son message par des mots. Vous êtes retourné à votre tribu en disgrâce, votre échec perçu comme un signe de faiblesse. Le chef et les autres membres de la tribu déclarèrent que vous n'étiez pas apte à diriger et que vous étiez banni, ne devant revenir que lorsque vous auriez racheté votre honneur.

Que vous a dit le cerf ? Comment pouvez-vous regagner votre honneur ? Voulez-vous retourner au clan pour y revendiquer votre titre légitime, ou la vie d'aventure vous séduit-elle trop maintenant ?

Peut-être que des facteurs plus politiques que primaux ont mené à votre exil. Avez-vous été accusé par erreur d'un crime que vous n'aviez pas commis ? Avez-vous été chassé sur un caprice de votre père ou de votre mère jaloux ? Ou avez-vous renoncé volontairement à votre peuple ?

Compétences associées : Arcanes, Diplomatie

Isolé

Vous avez vécu la majorité de votre vie seul dans la nature et les coutumes de ceux qui vivent dans les villes et les villages vous sont inconnues. Peut-être avez-vous été élevé par des animaux exceptionnellement intelligents dans les contrées non civilisées, sous la tutelle des esprits primaux, ou peut-être êtes-vous né dans une tribu très isolée. Vous êtes habitué à l'ordre naturel et à la conception qu'a la nature de la justice. Vous jouissez d'un lien étroit avec les esprits primaux et vous n'avez peut-être jamais entendu parler des dieux lointains de la Mer Astrale. Vous êtes respectueux des plantes et des animaux et auriez tendance à les considérer bien plus facilement comme vos amis que d'autres humanoïdes.

Qui s'est occupé de vous et comment ? Comment réagissez-vous à la civilisation lorsque vous la rencontrez ? Est-ce avec de grands yeux émerveillés ou avec une sombre grimace de mépris ?

Compétences associées : Endurance, Nature

Mauvais chef

Vous étiez autrefois un chef pour votre peuple, peut-être un barbare champion tribal qui utilisait son magnétisme ou sa puissance pour le soumettre à sa volonté, ou peut-être un shaman ou un druide plein de sagesse qui le guidait grâce à son intuition et à sa magie. Cependant, vos décisions ont conduit votre peuple au désastre. Peut-être l'avez-vous poussé à livrer une guerre qu'il ne pouvait remporter, incité à migrer vers une terre sur laquelle il ne pouvait subsister, ou offensé les esprits primaux en défiant un tabou. Toujours est-il que les conséquences furent désastreuses et que les survivants de votre peuple vous bannirent dans l'espoir d'apaiser la colère des esprits. Vous vivez aujourd'hui avec le poids de cet échec sur la conscience. Regrettez-vous vos actes ou croyez-vous envers et contre tout que c'était le bon choix ? Peut-être votre décision était une alternative désagréable à un sort bien pire. Que se passera-t-il si votre destinée vous amène devant un choix similaire avec les vies de vos compagnons d'aventure en jeu ?

Compétences associées : Diplomatie, Intuition

Naissance

Ces éléments d'historique évoquent la dure réalité de la vie dans les endroits les plus sauvages du monde.

Augure primal

Le Guetteur envoya des signes pour annoncer votre naissance : des motifs dans le ciel ou dans le vol des oiseaux, des murmures dans les feuilles de la forêt, des grondements dans la terre ou une chanson dans le tonnerre. On dit alors que les augures soulignaient la faveur des esprits primaux et personne ne fut surpris lorsque vous avez maîtrisé les évocations de votre classe. Cependant, juste avant sa mort, votre mère essaya de vous révéler que les augures en avaient dit plus, quelque chose de plus troublant, peut-être même sinistre. Elle ne parvint pas à articuler les mots et personne d'autre ne savait ou ne voulait répéter ce que les anciens avaient dit sur votre naissance. Vous avez quitté votre domicile pour, entre autres, prouver que vous êtes maître de votre propre destinée, mais vous ne savez toujours pas quelle est cette destinée que le Guetteur a vue et qui vous attend.

Compétences associées : Arcanes, Nature

Réfugié

Vous fûtes autrefois un champion de votre peuple, mais votre vie changea lorsque les trolls attaquèrent votre communauté. Vous avez combattu vaillamment et ce n'est que grâce à votre prouesse que vous avez réussi à survivre. Vous vous êtes enfui vers un village voisin et de là avez poursuivi pendant un temps votre chemin de par le monde. Pour autant, vous n'avez jamais oublié ce qui est arrivé à votre peuple et avez juré de vous venger des créatures responsables.

Y a-t-il eu d'autres survivants de votre peuple ? Savez-vous où ils se trouvent ? Espérez-vous les réunifier ?

Compétences associées : Intimidation, Larcin

Trouvé dans la nature

On vous a découvert errant dans la nature à un âge très jeune et vous n'avez guère de souvenirs de vos premières années. Vous avez passé votre jeunesse à travailler dans une ferme à proximité de l'endroit où vous avez été trouvé. Cette vie aurait pu vous suffire car vous avez toujours ressenti un lien très fort avec la terre. Cependant, lorsque votre nouveau domicile fut attaqué par des pillards gobelins et ses habitants assassinés, vous avez senti une présence dans votre sang qui vous appelait à agir et vous n'avez jamais cessé de suivre cet appel depuis.

Qui vous a recueilli lorsque vous avez été trouvé ? Cette personne était-elle un parent adoptif aimant ou un maître cruel ? Quelles expériences vécues au cours de votre jeunesse ont nourri votre lien apparemment inné avec les esprits primaux, et comment ce lien s'est-il épanoui une fois adulte ?

Compétences associées : Connaissances de la rue, Soins

Activité

Les personnages primaux ont souvent des historiques d'activité qui consistent à passer du temps dans la nature.

Ancien respecté

Vous n'avez rien du jeune impétueux qui se lance dans une vie d'aventure avant de s'assagir respectablement une fois adulte. Vos jeunes années sont derrière vous, mais votre corps et votre esprit sont encore forts grâce à la bienveillance des esprits. Vous avez communié avec eux toute votre vie et jusqu'à récemment vous utilisiez leur sagesse pour guider votre peuple. Vous pourriez avoir été à la tête d'une famille qui suivait la voie des esprits à l'intérieur d'une ville ou d'une cité, ou vous pourriez avoir été le conseiller du chef d'une grande tribu loin de la civilisation. Peut-être siégiez-vous au conseil des anciens d'un village ou même dirigiez-vous ce conseil.

Mais quelque chose a changé et il ne vous est plus possible de vivre la vie paisible d'un ancien. Que s'est-il passé pour vous pousser à l'aventure ? Avez-vous eu une vision qui vous a convoqué à un endroit dangereux ? Un membre plus jeune de votre famille s'est-il aventuré dans un donjon pour ne jamais en ressortir ? Peut-être avez-vous perdu votre aptitude à facilement vous glisser dans le monde des esprits et à communier avec eux, et vous voulez en découvrir la raison.

Compétences associées : Intuition, Nature

Chasseur sauvage

Les chasseurs ordinaires traquent les biches et les autres gibiers en silence et préfèrent frapper de loin avec un javelot, une fronde ou un arc. Mais vous n'êtes pas un chasseur ordinaire. Vous recherchez le tigre sanguinaire le plus méchant de la région ou une bulette pour les tuer à coups de gourdin et en attendrir la chair. Peut-être protégez-vous ainsi votre peuple en faisant fuir de dangereux prédateurs, ou alors tuez-vous ces monstres juste pour prouver votre force. En tant que chasseur sauvage, vous n'êtes véritablement heureux que dans les régions peuplées de proies dangereuses, telles que des mastodontes ou des béhémoths.

Compétences associées : Athlétisme, Nature

Renégat

Vous avez passé de nombreuses années à courir les routes et, bien que vous soyez connu de beaucoup, peu sont au courant de vos origines. Vous êtes le seul survivant d'une enclave mystique qui possède un terrible secret. La seule façon que vous ayez trouvée d'éviter ceux qui pourraient essayer de s'emparer du savoir que vous détenez est de ne jamais rester au même endroit, de toujours conserver un coup d'avance sur vos poursuivants. Vous utilisez vos alliés parmi les esprits primaux pour vous aider à rester hors d'atteinte de vos ennemis. Une vie passée à courir est cependant bien pénible et vous vous demandez combien de temps vous pourrez continuer ainsi.

Compétences associées : Arcanes, Connaissances de la rue

Sage

Vous avez consacré votre vie à l'étude méticuleuse de la nature, découvrant ses cycles et ses rythmes. Vous voyez le monde très différemment des autres et c'est pourquoi des gens viennent de loin en quête de votre sagesse en matière de nature. Vous avez lu les signes et les augures des esprits, et vous savez que quelque chose va arriver auquel personne n'est préparé. Peut-être êtes-vous le seul à savoir cela, mais le fait que vous êtes au courant suggère que vous pouvez aider à prévenir ce désastre imminent, quel qu'il soit.

Compétences associées : Arcanes, Nature

Historiques raciaux

Les traditions raciales colorent la manière dont les héros primaux interagissent avec les esprits primaux et pourraient donc influencer la façon dont vous élaborez votre personnage. Ces historiques reflètent les orientations primales spécifiques à chaque race. Certains ont moins de rapport avec les évènements de votre passé et plus avec les croyances et les traditions de votre peuple.

Quelques races ne disposent pas d'option d'historique ici. Ainsi, les goliaths et les férals dont la classe est primale peuvent recourir aux historiques raciaux du *Manuel des Joueurs 2*. Si vous souhaitez jouer un elfe qui dispose de liens étroits avec les esprits primaux, songez à l'historique de l'elfe sauvage dans le *Manuel des Joueurs 2*. Les personnages humains devraient se tourner vers les éléments de géographie, de société ou autres de l'un ou l'autre des manuels.

Demi-elfe ou demi-orque

Esprit de deux mondes : vous êtes l'enfant d'un humain citadin et soit d'un elfe issu d'une tribu particulièrement sauvage, soit d'un orque issu d'une tribu relativement civilisée. De votre parent non-humain, vous avez hérité d'une conscience aigüe de la nature et d'une affinité avec les esprits primaux. De votre parent humain, vous tenez une affection particulière pour la civilisation et un respect pour les dieux. Vous ne voyez aucune matière à conflit entre ces deux mondes et vous passez aisément des rites que vous utilisez pour invoquer les esprits aux prières que vous présentez dans les temples des dieux. Vous vénérez vos ancêtres elfes ou orques et recherchez une compréhension approfondie des racines primales de votre moitié humaine. Certaines personnes, peut-être même l'un de vos parents, pourraient vous pousser à opter pour une voie plutôt qu'une autre, mais pour le moment vous avez choisi de suivre les deux.

Compétences associées : Nature, Religion

Deva

Âme spirituelle : vous croyez que votre race a une double essence et qu'à votre mort une part de cette essence se réincarne dans un nouveau corps tandis que l'autre rejoint le grand nuage des esprits primaux. Les esprits de vos incarnations passées sont comme vos ancêtres et vous vous efforcez de communier avec eux plus qu'avec tout autre esprit primal, visant à assimiler toute la sagesse que vous avez acquise au cours de vos vies antérieures.

Compétences associées : Arcanes, Histoire

Drakéide

Guerrier du totem dragon : de la même manière que certains barbares adoptent un animal totem qui incarne les qualités auxquelles ils aspirent, vous prenez exemple sur les qualités des drakes et des dragons pour votre propre férocité. Vous venez peut-être d'une tribu de drakéides dont le chef est un vrai dragon vivant, ou peut-être que vous vénérez l'esprit d'un dragon mort depuis longtemps qui dirigeait autrefois vos ancêtres. Les dragons gris et de cobalt sont les totems dragons les plus fréquents pour des personnages drakéides parce que ce sont les plus rapaces des chasseurs parmi l'espèce draconique.

Compétences associées : Athlétisme, Endurance

Drow

Survivant d'Outreterre : vous n'avez jamais considéré les profondeurs dépourvues de lumière comme un endroit où règnent la mort et la pierre immobile. À vos yeux, elles grouillent de vie, et non seulement de celle des champignons et des choses qui rampent, mais des murmures des Vents des Profondeurs et des autres esprits primaux. Vous avez même vu dans le terrible symbole arachnéen de Lolth un écho de la Tisseuse de Destinée, un être à la sagesse bien plus grande que la redoutable et démente Reine Araignée. Vos croyances et votre étrange comportement vous ont valu d'être exilé de votre cité natale, mais cela ne vous a pas trop dérangé puisque vous vous êtes de toute façon toujours plus senti chez vous dans les cavernes sauvages.

Compétences associées : Exploration, Nature

Éladrin ou gnome

Être féerique primal : les esprits primaux habitent et protègent le monde naturel. Les plans qui en sont l'écho, la Féerie et la Gisombre, ne sont pas entièrement coupés du pouvoir des esprits mais ceux-ci sont bien plus faibles là où l'influence d'autres puissances domine. Vous êtes natif de la Féerie, où la magie arcanique court dans chaque feuille et chaque brin d'herbe. Vous avez toujours ressenti une affinité et une sensibilité pour cette magie, une conscience de tous les instants de son souffle sur tous les endroits sauvages de votre monde natal. Puis vous vous êtes rendu dans le monde, et votre oreille a naturellement cherché à entendre le même souffle vif. Vous l'avez détecté, mais il était différent : c'était le chant des esprits primaux. Vous avez découvert que vous pouviez communiquer naturellement avec eux et faire appel à leur pouvoir.

Compétences associées : Arcanes, Nature

Genasi

Âme primale : bien des genasi gravitent vers des endroits du monde qui reflètent leur nature élémentaire ; les âmes de terre vivent dans les régions montagneuses tandis que les âmes d'eau résident près de la mer. En ce qui vous concerne, en revanche, cette attraction naturelle vous a mené à une communion bien plus profonde. Votre nature est étroitement liée au Chaos Élémentaire, mais vous avez trouvé dans le monde de puissants esprits qui évoluent dans le milieu auquel votre âme élémentaire aspirait. Votre âme de terre parlait à l'esprit des grandes montagnes. Votre âme de feu appelait les esprits qui dansaient au cœur du volcan. Votre âme d'orage chantait lorsque les esprits des tempêtes tonnaient dans le ciel. Votre âme d'eau trouva des esprits frères dans les vagues et les cours d'eau. Votre âme de vent hurlait en harmonie avec les esprits de l'air. Vous avez reconnu ceux qui sont comme vous, et ils vous ont reconnu en vous conférant puissance et sagesse.

Compétences associées : Athlétisme, Nature

Halfelin

Esprit libre : à vos yeux, le symbole ultime du pouvoir primal est le débit de l'eau avec son caractère changeant et implacable. Les esprits que vous évoquez sont des esprits de la nature et plus particulièrement ceux des lacs, des rivières et de la pluie, ou des esprits d'animaux comme le poisson, le gibier d'eau et les oiseaux chanteurs. L'eau est partout, un signe de liberté qui vous encourage à ne jamais vous attarder au même endroit. Vous pourriez provenir d'une tribu halfeline qui voyage dans un marais, sur une rivière ou le long d'une côte. Ou vous pourriez venir d'une cité où les bassins artificiels et les volières sont vos seuls liens avec les esprits que vous vénérez.

Compétences associées : Athlétisme, Nature

Nain

Intendant de la terre : votre devoir consiste à préserver la pierre naturelle et à être un intendant des dons que les esprits offrent à votre peuple. Vous faites appel aux ancêtres nains et aux esprits de la roche et de la montagne, voyant en chacun de ces deux groupes d'esprits de vénérables anciens de votre peuple. Les richesses de la terre ne sont pas faites pour être exploitées pour le profit personnel ou pour la gloire mais pour le bien du peuple.

Compétences associées : Endurance, Histoire

Tieffelin

Exil sauvage : après la chute de Bael Turath, des milliers de tieffelins se dispersèrent dans les contrées sauvages. Vos ancêtres ont découvert la magie primale dans les endroits les plus sauvages du monde, longtemps ignorés par les magiciens arcaniques de l'empire, et ont adopté un nouveau mode de vie adapté à la nature indomptée. Plus que bien d'autres personnages primaux, vous pourriez être attiré par la férocité et l'élan sanguinaire qui animent certains esprits animaux, et vous pourriez vous sentir plus chez vous dans des terres stériles et ravagées que dans des marais ou des forêts verdoyantes. Espérez-vous racheter les péchés de vos ancêtres grâce à la magie primale ? Ou la considérez-vous comme un outil pour augmenter votre propre puissance, une puissance qui pourrait un jour dépasser celle de Bael Turath ?

Compétences associées : Arcanes, Intimidation

NOUVEAUX TALENTS

Les talents présentés ici sont prévus pour les personnages primaux, bien qu'un petit nombre puisse être utilisé par des personnages de n'importe quelle source de pouvoir.

Pour prendre un talent, vous devez remplir ses prérequis (s'il y en a). Si jamais vous en perdez un, vous ne pouvez plus vous servir de ce talent tant que vous ne remplissez pas à nouveau ce prérequis. Un talent qui affiche une classe comme prérequis n'est accessible qu'aux membres de la classe en question, ce qui inclut les personnages qui l'ont rejointe par le biais d'un talent de multiclassage.

Talents tribaux

Au cœur du pouvoir primal réside la compréhension des rapports qui lient tous les êtres vivants. Des groupes qui possèdent une telle compréhension apprennent à renforcer leurs liens de sang et d'amitié, et sont capables d'une coordination extraordinaire fondée sur une familiarité, une confiance et un esprit de fraternité profonds plutôt que sur des heures d'entraînement. Les talents tribaux représentent une telle coordination.

Un talent tribal confère un bonus qui augmente si vos alliés possèdent également ce talent. Une équipe d'aventuriers qui utilise ces talents pourrait afficher des tatouages identiques, porter des totems ou des porte-bonheurs, ou adopter un symbole qui ornera leurs boucliers, leurs capes et leurs armures.

Talents héroïques

Les talents de cette section sont accessibles à un personnage de n'importe quel niveau qui remplit les prérequis.

Adepte de l'esprit du guetteur

Prérequis : shaman, aptitude de classe Esprit du guetteur

Avantage : les alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux tests d'Intuition et de Perception quand ils sont adjacents à votre compagnon spirituel.

Adepte de l'esprit du messager des mondes

Prérequis : shaman, aptitude de classe Esprit du messager des mondes

Avantage : vous et vos alliés ignorez les terrains difficiles en étant adjacents à votre compagnon spirituel.

Ambassadeur des esprits demi-elfe

Prérequis : demi-elfe, n'importe quelle classe primale

Avantage : la première fois que vous êtes en péril au cours d'une rencontre, vous et chaque allié dans un rayon de 10 cases bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

De plus, les alliés dans un rayon de 10 cases bénéficient d'un bonus racial de +1 aux tests d'Intuition et de Nature.

Appel soudain

Prérequis : shaman

Avantage : vous pouvez utiliser *appel de compagnon spirituel* au prix d'une action libre à votre tour de jeu.

Arme lancée

Prérequis : barbare

Avantage : vous pouvez utiliser n'importe quelle arme secondaire à une main comme une arme de jet lourde. La portée normale pour les armes que vous maniez ainsi est de 5 cases, et la portée longue de 10 cases.



EVA WIDERMANN

Assaut ciblé

Prérequis : barbare

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque contre n'importe quelle créature marquée par vous.

Barbare élémentaire

Prérequis : genasi, barbare

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *retour de flammes* ou *promesse d'orage* en étant en rage, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bouclier du protecteur

Prérequis : shaman, aptitude de classe Esprit protecteur

Avantage : lorsque vous touchez avec votre *bouclier des esprits*, l'attaque inflige 1d8 dégâts supplémentaires.

Bousculade sauvage

Prérequis : druide, *métamorphose animale*

Avantage : quand vous êtes sous forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux attaques de bousculade, et vous pouvez tenter une bousculade sur des cibles de n'importe quelle taille.

Boussole intérieure

Prérequis : formation en Exploration ou en Nature

Avantage : vous savez toujours dans quelle direction est le nord. Lorsque vous effectuez un test d'Exploration ou de Nature pour trouver votre chemin dans un milieu naturel, vous pouvez lancer deux dés et utiliser le résultat de votre choix.

Charge redoutable

Prérequis : barbare, aptitude de classe Ardeur sanguinaire

Avantage : lorsque vous réussissez une attaque de charge accordée par *charge véloce*, vous pouvez pousser la cible de 1 case.

Charge téméraire

Prérequis : n'importe quelle classe primale

Avantage : lorsque vous effectuez une attaque de charge, vous pouvez subir un malus de -2 à la CA jusqu'au début de votre tour de jeu suivant pour bénéficier d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de cette attaque.

Cœur courageux [Tribal]

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme ou de terreur. Ce bonus augmente de 1 pour chaque allié dans un rayon de 10 cases qui possède ce talent, jusqu'à un maximum de +5.

Concentrer les vies des esprits

Prérequis : deva, n'importe quelle classe primale

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *mémoire d'un millier de vies* pour effectuer un test de Nature ou un jet d'attaque en utilisant un pouvoir de forme animale ou d'esprit, vous ajoutez 1d10 au jet plutôt que 1d6.

Connaissances de la nature humaine

Prérequis : humain, n'importe quelle classe primale

Avantage : chaque fois que vous effectuez un test d'Endurance ou de Nature, vous pouvez faire deux jets et garder le résultat de votre choix.

Contre-attaque du halfelin primal

Prérequis : halfelin, n'importe quelle classe primale

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial de *seconde chance*, vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux jets de dégâts contre la créature qui vous a attaqué jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce bonus passe à +6 au niveau 11 et à +8 au niveau 21.

Convocation déterminée

Prérequis : druide

Avantage : lorsqu'une créature que vous convoquez utilise une action instinctive pour attaquer, elle bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque.

Corneille audacieuse [Tribal]

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Larcin. Ce bonus augmente de 1 pour chaque allié dans un rayon de 10 cases qui possède ce talent, jusqu'à un maximum de +5.

Crocs précis

Prérequis : shaman, aptitude de classe Esprit prédateur

Avantage : lorsque vous utilisez *crocs des esprits*, vous bénéficiez d'un bonus de +2 au jet d'attaque.

Druide des ténèbres

Prérequis : drow, druide, *métamorphose animale*

Avantage : quand vous êtes sous forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis qui vous confèrent un avantage de combat.

Éclipse féerique de l'esprit

Prérequis : éladrin, shaman

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *éclipse féerique*, vous pouvez téléporter votre compagnon spirituel d'un nombre de cases égal à la distance dont vous vous êtes téléporté.

Éclipse féerique sauvage

Prérequis : éladrin, n'importe quelle classe primale

Avantage : la première fois que vous êtes en péril au cours d'une rencontre, vous pouvez utiliser votre pouvoir racial *éclipse féerique* au prix d'une réaction immédiate, même si vous l'avez déjà utilisé au cours de cette rencontre.

Écrasement invalidant

Prérequis : gardien

Avantage : lorsque vous immobilisez ou ralentissez un ennemi avec une attaque d'arme utilisant un marteau ou une masse, celui-ci subit des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Constitution.

TALENTS HÉROÏQUES

N'importe quelle classe	Prérequis	Avantage
Boussole intérieure	Formation en Exploration ou en Nature	Lancez deux dés pour les tests d'Exploration ou de Nature en milieu naturel
Cœur courageux	—	+2 aux jets de sauvegarde contre charme ou terreur, augmenté de 1 par allié doté du talent
Corneille audacieuse	—	+2 aux tests de Larcin, augmenté de 1 par allié doté du talent
Herboriste	Formation en Exploration ou en Nature, formation en Soins	+5 aux tests de Soins contre les maladies ; gagnez le rituel Préparation de potion
Hibou vigilant	—	+2 aux tests de Perception, augmenté de 1 par allié doté du talent
Horde impressionnante	—	+2 aux tests d'Intimidation, augmenté de 1 par allié doté du talent
Jaguar rapide	—	+2 à l'initiative, augmenté de 1 par allié doté du talent
Lance sanglante	—	+1 à l'attaque et aux dégâts avec les attaques d'opportunité, augmenté de 1 par allié doté du talent
Montagne persistante	—	Récupérez 2 pv supplémentaires par récupération, augmenté de 1 par allié doté du talent
Quatre vents	—	+2 aux tests d'Athlétisme, augmenté de 1 par allié doté du talent
Sage sauvage	Formation en Nature	+5 aux tests de connaissance en Nature et aux tests de connaissance des monstres pour identifier les créatures naturelles, et gagnez un rituel
Traqueur de minuit	—	+2 aux tests de Discrétion, augmenté de 1 par allié doté du talent

N'importe quelle classe primale	Autres prérequis	Avantage
Ambassadeur des esprits demi-elfe	demi-elfe	+1 à toutes les défenses pour vous et les alliés lorsqu'en péril pour la première fois ; +1 à Intuition et Nature pour les alliés
Charge téméraire	—	-2 à la CA en échange de +1 à l'attaque en chargeant
Concentrer les vies des esprits	Deva	Lancez 1d10 à la place de 1d6 pour *mémoire d'un millier de vies* à certains jets
Connaissances de la nature humaine	Humain	Lancez deux dés aux tests d'Endurance ou de Nature
Contre-attaque du halfelin primal	Halfelin	+4 aux dégâts contre la cible de *seconde chance*
Éclipse féerique sauvage	Éladrin	Utilisez *éclipse féerique* de nouveau lorsqu'en péril pour la première fois
Empathie animale	Formation en Nature	+2 aux tests de Nature, et remplacez Intuition par Nature en interagissant avec les animaux
Esprits de la discrétion	Gnome	+3 dégâts contre les créatures en péril quand vous êtes caché
Esprits de la pierre	Nain	+2 à la prochaine attaque lorsque vous utilisez votre second souffle
Esprits des dragons primaux	Drakéide	Infligez 1d8 dégâts supplémentaires du même type que *souffle de dragon* après être passé en péril
Esprits du pas rocheux	Nain	Ignorez 1 case de terrain difficile quand vous vous déplacez, ou tous les terrains difficiles quand vous chargez
Expert en armure de peau	Con 15, port d'armure	Remplacez modificateur Dex ou Int par Con pour déterminer la CA (peau)
Féral à l'esprit griffe-effilée	Féral griffe-effilée	Décalage 1 quand une attaque contre CA ou Réflexes réussit pendant *sauvagerie griffe-effilée*
Féral à l'esprit longue-dent	Féral longue-dent	Régénération de *sauvagerie longue-dent* augmente de 2
Fracas stupéfiant	—	Poussez la cible de 1 quand vous l'hébétez ou l'étourdissez avec un pouvoir primal
Manifestation de guérison	Genasi	Gagnez 5 pv temporaires lorsque vous utilisez un pouvoir racial
Marques des éléments	Goliath	Abandonnez résistance à tous les dégâts donnée par *endurance de la pierre* pour gagner résistance 5 à un type de dégâts choisi
Marques du prédateur	Goliath	+1 à toutes les défenses lorsque vous mettez une créature en péril
Peau des tués	Port d'armure (peau)	Gagnez un bonus aux tests d'Intimidation égal au bonus d'altération d'une armure de peau
Résilience primale	Demi-orque	Augmentez les pv temporaires donnés par Résilience demi-orque
Rites de sang des esprits	Tieffelin	+2 à l'attaque avec Appel du sang et *courroux infernal*
Sage des profondeurs	Formation en Exploration	+5 aux tests de connaissance en Exploration et aux tests de connaissance des monstres pour identifier des créatures aberrantes, et maîtrisez le profond
Vivacité de l'araignée	Drow	+1 à la VD, ou +2 quand affecté par des pouvoir de transformation ou de rage
Yeux des esprits	Elfe	Les alliés affectés par Vigilance de groupe ignorent le malus de -2 du camouflage

Talents de Barbare	Autres prérequis	Avantage
Arme lancée	—	Traitez les armes secondaires à une main comme des armes de jet lourdes
Assaut ciblé	—	+2 aux attaques contre les créatures qui vous marquent
Barbare élémentaire	Genasi	+2 à l'attaque quand vous utilisez *retour de flammes* ou *promesse d'orage* en étant en rage
Charge redoutable	Ardeur sanguinaire	La cible de *charge véloce* est aussi poussée de 1
Plaie ouverte rageuse	—	Réduisez les dégâts des pouvoirs de rage pour infliger des dégâts continus
Projectile improvisé	—	+2 à l'attaque et aux dégâts avec des armes de mêlée improvisées lancées
Rage du fils du tonnerre	Colère du fils du tonnerre	+5 aux dégâts de tonnerre de Colère du fils du tonnerre
Triomphe sanglant	Triomphe du champion	Bénéficiez de bonus aux prochains dégâts contre un ennemi que vous mettez en péril
Tueur rapide	Faucheur tournoyant	Décalez-vous de votre modificateur de Dex avec Faucheur tournoyant

Talents de druide	Autres prérequis	Avantage
Bousculade sauvage	*Métamorphose animale*	Sous forme animale, +2 aux bousculades et bousculade contre toute taille de cible
Convocation déterminée	—	Les créatures que vous convoquez bénéficient de +1 à l'attaque avec les actions instinctives
Druide des ténèbres	Drow, *métamorphose animale*	+2 dégâts quand vous jouissez d'un avantage de combat sous forme animale
Explosion du prédateur	Prédateur primal, *métamorphose animale*	Sous forme animale, +2 à la VD, +1 à l'attaque en chargeant
Forme agile	*Métamorphose animale*	Décalez-vous de 1 quand vous utilisez métamorphose animale
Gardien vigilant	Gardien primal, *métamorphose animale*	Sous forme animale, vous et les alliés adjacents bénéficiez de +2 aux attaques d'opportunité
Nuée piquante	Nuée primale, *métamorphose animale*	Sous forme animale, vous jouissez d'un avantage de combat contre les ennemis qui vous infligent des dégâts
Rangement rapide	*Métamorphose animale*	Les objets changent avec vous en forme animale

Talents de gardien	Autres prérequis	Avantage
Écrasement invalidant	—	Infligez des dégâts supplémentaires aux cibles que vous ralentissez ou immobilisez avec un marteau ou une masse
Estoc empalant	—	Traitez un critique comme un coup normal pour immobiliser une cible avec une lame lourde ou une lance
Fureur du sang indompté	Sang indompté	Bénéficiez d'un bonus aux dégâts contre les ennemis que vous avez marqué quand vous utilisez second souffle
Résilience de la force de la terre	Force de la terre	Gagnez résistance 2 à tous les dégâts quand vous utilisez second souffle
Souffle du cœur de tempête	Cœur de tempête	Poussez la cible de 2 avec cœur de tempête au lieu de la faire glisser
Souffle primal	Drakéide	Marquez chaque cible de votre *souffle de dragon*
Vigueur de l'esprit vital	Esprit vital	Un autre allié effectue un jet de sauvegarde quand vous utilisez second souffle

Talents de shaman	Autres prérequis	Avantage
Adepte de l'esprit du guetteur	Esprit du guetteur	Les alliés adjacents au compagnon bénéficient de +2 en Intuition et Perception
Adepte du messager des mondes	Esprit du messager des mondes	Vous et vos alliés ignorez les terrains difficiles lorsque adjacents au compagnon spirituel
Appel soudain	—	Utilisez *appel de compagnon spirituel* au prix d'une action libre
Bouclier du protecteur	Esprit protecteur	Infligez 1d8 dégâts supplémentaires avec *bouclier des esprits*
Crocs précis	Esprit prédateur	+2 à l'attaque quand vous utilisez *crocs des esprits*
Éclipse féerique de l'esprit	Éladrin	Téléportez votre compagnon spirituel quand vous utilisez *éclipse féerique*
Esprit effacé	Gnome	Votre compagnon spirituel est caché quand vous l'êtes
Esprit fortifiant	*Guérison spirituelle*	Les alliés adjacents au compagnon spirituel gagnent des pv temporaires quand vous utilisez *guérison spirituelle*
Esprit résilient	—	+2 aux défenses du compagnon spirituel
Esprit revigorant	*Guérison spirituelle*	Un allié adjacent au compagnon spirituel se décale de 1 après *guérison spirituelle*
Esprit vigoureux	*Guérison spirituelle*	La cible de *guérison spirituelle* récupère des pv supplémentaires
Esprit vivifiant	*Guérison spirituelle*	Cible de *guérison spirituelle* effectue un jet de sauvegarde
Tribu spirituelle	*Communication avec les esprits*	Les alliés bénéficient de +2 aux tests de la compétence choisie par *communication avec les esprits*

Empathie animale

Prérequis : formation en Nature

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Nature. De plus, lorsque vous devez effectuer un test d'Intuition contre un animal naturel, vous pouvez effectuer un test de Nature à la place.

Esprit effacé

Prérequis : gnome, shaman

Avantage : quand vous êtes caché d'une créature, votre compagnon spirituel est également caché de cette créature.

Esprit fortifiant

Prérequis : shaman, *guérison spirituelle*

Avantage : lorsque vous utilisez *guérison spirituelle*, chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Sagesse.

Esprit résilient

Prérequis : shaman

Avantage : votre compagnon spirituel bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses.

Esprit revigorant

Prérequis : shaman, *guérison spirituelle*

Avantage : lorsque vous utilisez *guérison spirituelle*, chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

Esprit vigoureux

Prérequis : shaman, *guérison spirituelle*

Avantage : lorsque vous utilisez *guérison spirituelle*, la cible récupère un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Sagesse.

Esprit vivifiant

Prérequis : shaman, *guérison spirituelle*

Avantage : lorsque vous utilisez *guérison spirituelle*, la cible peut effectuer un jet de sauvegarde.

Esprits de la discrétion

Prérequis : gnome, n'importe quelle classe primale

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +3 aux jets de dégâts contre les créatures en péril vis-à-vis desquelles vous êtes caché. Ce bonus passe à +5 au niveau 11 et à +7 au niveau 21.

Esprits de la pierre

Prérequis : nain, n'importe quelle classe primale

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à votre prochain jet d'attaque effectué avec un pouvoir primal avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Esprits des dragons primaux

Prérequis : drakéide, n'importe quelle classe primale

Avantage : la première fois que vous êtes en péril au cours d'une rencontre, vos attaques infligent 1d8 dégâts supplémentaires jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ces dégâts sont du type que vous avez initialement choisi pour votre pouvoir racial *souffle de dragon*.

Esprits du pas rocheux

Prérequis : nain, n'importe quelle classe primale

Avantage : quand vous ne portez pas d'armure lourde, vous pouvez ignorer 1 case de terrain difficile lorsque vous vous déplacez et vous ignorez tous les terrains difficiles lorsque vous vous déplacez dans le cadre d'une charge.

Estoc empalant

Prérequis : gardien

Avantage : chaque fois que vous réussissez un coup critique avec une lame lourde ou une lance, vous pouvez choisir de traiter la réussite critique comme une réussite normale, auquel cas la cible est immobilisée jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Expert en armure de peau

Prérequis : Con 15, n'importe quelle classe primale, port d'armure (peau)

Avantage : quand vous portez une armure de peau, vous pouvez utiliser votre modificateur de Constitution à la place de votre modificateur de Dextérité ou d'Intelligence pour déterminer votre CA.

Explosion du prédateur

Prérequis : druide, aptitude de classe Prédateur primal, *métamorphose animale*

Avantage : lorsque vous chargez sous forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la VD et d'un bonus de +1 aux jets de dégâts pour l'attaque de charge.

Féral à l'esprit griffe-effilée

Prérequis : féral griffe-effilée, n'importe quelle classe primale

Avantage : quand vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie griffe-effilée*, quand un ennemi vous inflige des dégâts avec une attaque contre la CA ou les Réflexes, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une réaction immédiate.

Féral à l'esprit longue-dent

Prérequis : féral longue-dent, n'importe quelle classe primale

Avantage : quand vous êtes sous l'effet de votre pouvoir racial *sauvagerie longue-dent*, la régénération dont vous bénéficiez augmente de 2.

Forme agile

Prérequis : druide, *métamorphose animale*

Avantage : lorsque vous utilisez *métamorphose animale* pour passer de la forme humanoïde à la forme animale, vous vous décalez de 1 case.

Fracas stupéfiant

Prérequis : n'importe quelle classe primale

Avantage : chaque fois que vous hébétez ou étourdissez un ennemi avec un pouvoir primal, vous poussez cet ennemi de 1 case.

Fureur du sang indompté

Prérequis : gardien, aptitude de classe Sang indompté

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez, jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et contre chaque ennemi marqué par vous, d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Sagesse.

Gardien vigilant

Prérequis : druide, aptitude de classe Gardien primal, *métamorphose animale*

Avantage : quand vous êtes sous forme animale, vous et chaque allié adjacent bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets d'attaque lorsque vous effectuez des attaques d'opportunité.

Herboriste

Prérequis : formation en Exploration ou en Nature, formation en Soins

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Soins pour traiter les maladies.

De plus, lorsque vous atteignez le niveau 5, vous maîtrisez le rituel Préparation de potion et pouvez l'effectuer sans bréviaire.

Hibou vigilant [Tribal]

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Perception. Ce bonus augmente de 1 pour chaque allié dans un rayon de 10 cases qui possède ce talent, jusqu'à un maximum de +5.

Horde impressionnante [Tribal]

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Intimidation. Ce bonus augmente de 1 pour chaque allié dans un rayon de 10 cases qui possède ce talent, jusqu'à un maximum de +5.

Jaguar rapide [Tribal]

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'initiative. Ce bonus augmente de 1 pour chaque allié dans un rayon de 10 cases qui possède ce talent, jusqu'à un maximum de +5.

Lance sanglante [Tribal]

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 aux jets d'attaque et de dégâts lorsque vous effectuez des attaques d'opportunité. Ce bonus augmente de 1 pour chaque allié dans un rayon de 10 cases qui possède ce talent, jusqu'à un maximum de +5.

Manifestation de guérison

Prérequis : genasi, n'importe quelle classe primale

Avantage : lorsque vous utilisez un pouvoir racial genasi, vous gagnez 5 points de vie temporaires. Les points de vie temporaires passent à 10 au niveau 11 et à 15 au niveau 21. Si vous avez au moins deux manifestations élémentaires, les points de vie temporaires augmentent de 5.

Marques des éléments

Prérequis : goliath, n'importe quelle classe primale

Avantage : chaque fois que vous utilisez votre pouvoir racial *endurance de la pierre*, vous pouvez choisir électricité, feu, froid, poison, radiant ou tonnerre. Si vous le faites, vous bénéficiez de résistance à ce type de dégâts plutôt qu'à tous les dégâts et la résistance augmente de 5.

Marques du prédateur

Prérequis : goliath, n'importe quelle classe primale

Avantage : lorsque vous mettez une créature en péril, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Montagne persistante [Tribal]

Avantage : chaque fois que vous dépensez une récupération, vous récupérez 2 points de vie supplémentaires. Vous récupérez encore 1 point de vie supplémentaire pour chaque allié dans un rayon de 10 cases qui possède ce talent, jusqu'à un maximum de 5 points de vie supplémentaires.

Nuée piquante

Prérequis : druide, aptitude de classe Nuée primale, *métamorphose animale*

Avantage : une fois par round lorsqu'un ennemi vous inflige des dégâts avec une attaque de corps à corps alors que vous êtes sous forme animale, cet ennemi vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Peau des tués

Prérequis : n'importe quelle classe primale, port d'armure (peau)

Avantage : quand vous portez une armure de peau, vous bénéficiez d'un bonus de talent aux tests d'Intimidation égal à 1 + le bonus d'altération de l'armure.

Plaie ouverte rageuse

Prérequis : barbare

Avantage : lorsque vous touchez une cible avec un pouvoir de rage, vous pouvez réduire les dégâts infligés à cette cible de 1[A] avant de lancer les dégâts. Si vous faites ainsi, la cible subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

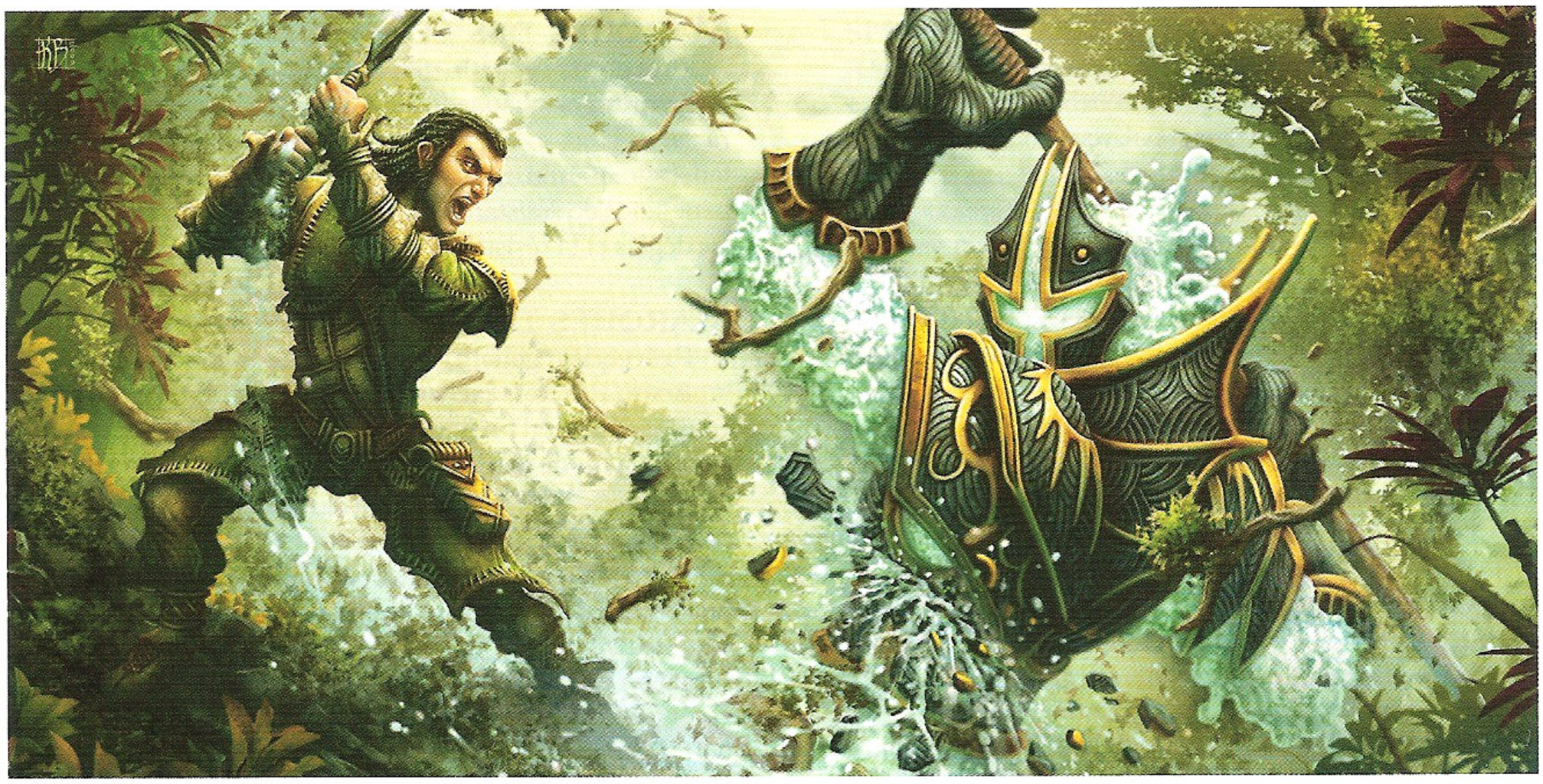
Au niveau 11, vous gagnez la possibilité de réduire les dégâts de 2[A] pour infliger 10 dégâts continus. Au niveau 21, vous gagnez la possibilité de réduire les dégâts de 3[A] pour infliger 15 dégâts continus. Vous ne pouvez pas ôter plus de dés de dégâts que le pouvoir n'en inflige. Ainsi, si le pouvoir inflige normalement 2[A] dégâts, vous ne pouvez pas réduire les dégâts de 3[A].

Projectile improvisé

Prérequis : barbare

Avantage : vous pouvez utiliser des armes de corps à corps improvisées (à l'exception des attaques à mains nues) comme des armes de jet lourdes avec une portée normale de 5 cases et une portée longue de 10 cases.

De plus, chaque fois que vous utilisez une arme de corps à corps improvisée de cette manière, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux jets d'attaque et de dégâts.



Quatre vents [Tribal]

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests d'Athlétisme. Ce bonus augmente de 1 pour chaque allié dans un rayon de 10 cases qui possède ce talent, jusqu'à un maximum de +5.

Rage du fils du tonnerre

Prérequis : barbare, aptitude de classe Colère du fils du tonnerre

Avantage : les dégâts de tonnerre de votre Colère du fils du tonnerre augmentent de 5.

Rangement rapide

Prérequis : druide, *métamorphose animale*

Avantage : lorsque vous utilisez *métamorphose animale* pour passer de votre forme humanoïde à votre forme animale, vous ne lâchez pas automatiquement les objets tenus à la main qui ne sont pas des focaliseurs. De tels objets sont incorporés à votre forme animale. Cependant, vous ne tirez aucun avantage d'un objet tenu à la main, tel qu'un bouclier, qui doit être manié pour fonctionner, et vous pouvez uniquement utiliser les propriétés et les pouvoirs de l'objet si ils ne requièrent pas que vous effectuiez une attaque avec.

Résilience de la force de la terre

Prérequis : gardien, aptitude de classe Force de la terre

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez de résistance 2 à tous les dégâts jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. La résistance passe à 5 au niveau 11 et à 8 au niveau 21.

Résilience primale

Prérequis : demi-orque, n'importe quelle classe primale

Avantage : vous gagnez des points de vie supplémentaires temporaires égaux à votre modificateur de Constitution lorsque vous utilisez votre trait racial Vitalité demi-orque.

Rites de sang des esprits

Prérequis : tieffelin, n'importe quelle classe primale

Avantage : votre bonus aux jets d'attaque conféré par votre trait racial Appel du sang passe à +2. Lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *courroux infernal*, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 au jet d'attaque, à la place de +1.

Sage des profondeurs

Prérequis : formation en Exploration

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 aux tests de connaissances d'Exploration et aux tests de connaissances des monstres pour identifier les créatures aberrantes.

De plus, vous pouvez maintenant parler, lire et écrire couramment le profond.

Sage sauvage

Prérequis : formation en Nature

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +5 aux tests de connaissances de Nature et aux tests de connaissances des monstres pour identifier les créatures naturelles.

De plus, vous choisissez un des rituels suivants : Bâton de sourcier, Prédire le temps ou Tenue de camouflage du voyageur. Vous maîtrisez ce rituel et pouvez l'effectuer une fois par jour sans bréviaire ni dépense de composantes.

Souffle du cœur de tempête

Prérequis : gardien, aptitude de classe cœur de tempête

Avantage : lorsque vous utilisez cœur de tempête pour faire glisser un ennemi, vous pouvez pousser l'ennemi de 2 cases au lieu de le faire glisser.

Souffle primal

Prérequis : drakéide, gardien

Avantage : lorsque vous utilisez votre pouvoir racial *souffle de dragon*, vous pouvez choisir de marquer chaque cible.

KEREM BEYIT

Traqueur de minuit [Tribal]

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 aux tests de Discrétion. Ce bonus augmente de 1 pour chaque allié dans un rayon de 10 cases qui possède ce talent, jusqu'à un maximum de +5.

Tribu spirituelle

Prérequis : shaman, *communication avec les esprits*

Avantage : lorsque vous utilisez *communication avec les esprits* pour bénéficier d'un bonus à un test de compétence, chaque allié dans un rayon de 5 cases bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 aux tests effectués avec cette compétence jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Triomphe sanglant

Prérequis : barbare, aptitude de classe Triomphe du champion

Avantage : lorsque vous mettez un ennemi en péril, vous ou un allié bénéficiez d'un bonus au prochain jet de dégâts effectué contre cet ennemi avant la fin de la rencontre égal à votre modificateur de Charisme.

Tueur rapide

Prérequis : barbare, aptitude de classe Faucheur tournoyant

Avantage : lorsque vous utilisez Faucheur tournoyant pour vous décaler, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité, au lieu de 2 cases.

Vigueur de l'esprit vital

Prérequis : gardien, aptitude de classe Esprit vital

Avantage : vous pouvez permettre à un second allié dans un rayon de 5 cases d'effectuer un jet de sauvegarde lorsque vous utilisez votre second souffle.

Vivacité de l'araignée

Prérequis : drow, n'importe quelle classe primale

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à la VD. Le bonus passe à +2 quand vous êtes sous l'effet d'un pouvoir primal de transformation ou de rage.

Yeux des esprits

Prérequis : elfe, n'importe quelle classe primale

Avantage : chaque allié affecté par votre caractéristique raciale Vigilance de groupe ne subit pas de malus de -2 lorsqu'il attaque un ennemi qui bénéficie d'un camouflage.

Talents parangoniques

Un personnage doit être de niveau 11 ou plus pour choisir un talent dans cette section.

Attaque manoeuvrante

Prérequis : niveau 11, gardien

Avantage : lorsque vous faites glisser, poussez ou tirez une cible avec une attaque qui utilise une arme d'hast ou une lance, cette cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bousculade massive

Prérequis : niveau 11, n'importe quelle classe primale

Avantage : lorsque vous effectuez une bousculade, vous pouvez cibler deux créatures qui vous sont adjacentes. Si vous poussez les deux cibles, vous choisissez dans quel espace libéré vous vous décalez.

Cri de guerre tonitruant

Prérequis : niveau 11, barbare, *cri de guerre*

Avantage : lorsque vous utilisez *cri de guerre*, la cible vous confère un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Défenses par la force de la terre

Prérequis : niveau 11, gardien, aptitude de classe Force de la terre

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous bénéficiez jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant d'un bonus à la Vigueur, aux Réflexes et à la Volonté égal à votre modificateur de Constitution.

Dispersion de nuée

Prérequis : niveau 11, druide, aptitude de classe Nuée primale, *métamorphose animale*

Avantage : quand vous êtes sous forme animale, si vous subissez des dégâts d'une attaque de zone ou de proximité, vous pouvez vous décaler de 2 cases au prix d'une action libre.

Double fente

Prérequis : niveau 11, barbare, *fente tournoyante*

Avantage : lorsque vous utilisez *fente tournoyante*, vous infligez à la cible des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Esprit de représailles

Prérequis : niveau 11, shaman, *appel de compagnon spirituel*

Avantage : lorsque votre compagnon spirituel est détruit par une créature, cette dernière subit un malus de -2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Esprit du cyclone

Prérequis : niveau 11, shaman, aptitude de classe Esprit du messager des mondes

Avantage : chaque fois que vous ou un allié faites glisser, poussez ou tirez une cible, la distance du déplacement forcé peut être augmentée de 1 case si la cible a débuté ce déplacement forcé adjacente à votre compagnon spirituel.

Esprit écran

Prérequis : niveau 11, shaman, aptitude de classe Esprit protecteur, *guérison spirituelle*

Avantage : lorsque vous utilisez *guérison spirituelle*, chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel gagne un bonus de +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

TALENTS PARANGONIQUES

N'importe quelle classe primale	Autres prérequis	Avantage
Bousculade massive	—	Ciblez 2 créatures avec bousculade et choisissez l'espace dans lequel vous vous décalez
Prise à deux mains	—	Maniez une lance polyvalente à deux mains pour gagner critique amélioré

Talents de Barbare	Autres prérequis	Avantage
Cri de guerre tonitruant	*Cri de guerre*	Vous jouissez d'un avantage de combat contre les cibles de votre *cri de guerre*
Double fente	*Fente tournoyante*	Infligez des dégâts supplémentaires à la cible de *fente tournoyante*
Frappe enragée explosive	*Frappe enragée*	*Réduisez* les dégâts de frappe enragée de 2[A] pour la transformer en explosion de proximité 1
Lame assoiffée	—	Infligez modificateur de Force dégâts aux ennemis adjacents quand vous réduisez la cible d'une charge à 0 pv avec une hache ou une lame lourde
Rage téméraire	—	-2 à l'attaque pour infliger 1[A] dégâts supplémentaires avec un pouvoir de rage
Rappel violent	Ardeur sanguinaire	+5 aux prochains dégâts quand vous réduisez un ennemi à 0 pv
Rugissement cinglant	Triomphe du champion	La cible confère un avantage de combat ou subit -2 à toutes les défenses quand vous touchez avec *cri de triomphe*

Talents de druide	Autres prérequis	Avantage
Dispersion de nuée	Nuée primale, *métamorphose animale*	Décalez-vous de 2 si une attaque de zone ou de proximité vous inflige des dégâts sous forme animale
Forme autoritaire	*Métamorphose animale*	Donnez un ordre à une créature convoquée par vous avec une action libre
Forme bondissante	Prédateur primal, *métamorphose animale*	Décalez-vous de votre modificateur de Dex quand vous utilisez *métamorphose animale*
Forme vitale	*Métamorphose animale*	Regagnez second souffle quand vous utilisez *métamorphose animale*
Gardien de couverture	Gardien primal	Les alliés adjacents ne donnent pas d'avantage de combat si pris en tenaille
Gardien motivant	Gardien primal	Donnez des points de vie temporaires à un allié adjacent quand vous réduisez un ennemi à 0 pv
Nuée motivée	Nuée primale, *métamorphose animale*	Gagnez des pv temporaires quand vous utilisez *métamorphose animale*

Talents de gardien	Autres prérequis	Avantage
Attaque manœuvrante	—	Vous jouissez d'un avantage contre les ennemis que vous déplacez de force avec une arme d'hast ou une lance
Défenses par la force de la terre	Force de la terre	Bénéficiez d'un bonus en Vigueur, Réflexes et Volonté quand vous utilisez second souffle
Fontaine de bien-être	Fontaine de vie	Les alliés adjacents bénéficient de +1 aux jets de sauvegarde quand vous réussissez un jet de sauvegarde grâce à Fontaine de vie
Fracas appuyé	Con 15	Les coups critiques avec un marteau ou une masse jettent aussi la cible à terre
Guérison de l'esprit vital	—	Un second allié peut dépenser une récupération et effectuer un jet de sauvegarde quand vous utilisez second souffle
Lancer en cloche	—	La cible d'une lance jetée ne bénéficie pas d'abri des alliés
Représailles du sang indompté	Sang indompté	Effectuez une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre contre une cible marquée lorsque vous utilisez votre second souffle
Tonnerre du cœur de tempête	Cœur de tempête	La cible acquiert vulnérabilité tonnerre 5 quand ralentie par votre Cœur de tempête

Talents de shaman	Autres prérequis	Avantage
Esprit de représailles	*Appel de compagnon spirituel*	-2 aux défenses d'une créature qui détruit le compagnon spirituel
Esprit du cyclone	Esprit du messager des mondes	Augmentez de 1 le déplacement forcé des ennemis adjacents au compagnon spirituel
Esprit écran	Esprit protecteur, *guérison spirituelle*	+2 à toutes les défenses pour les alliés adjacents au compagnon spirituel quand vous utilisez *guérison spirituelle*
Esprit éphémère	—	Le compagnon spirituel subit demi-dégâts contre les attaques à distance
Esprit sentinelle	Esprit du guetteur	+2 aux attaques d'opportunité pour les alliés adjacents au compagnon spirituel
Esprit vicieux	*Guérison spirituelle*, Esprit prédateur	+2 aux dégâts contre les ennemis en péril pour les alliés adjacents au compagnon spirituel quand vous utilisez *guérison spirituelle*
Yeux de l'esprit	—	Lancez deux dés pour les tests de Perception si le compagnon spirituel est présent

Esprit éphémère

Prérequis : niveau 11, shaman

Avantage : votre compagnon spirituel subit demi-dégâts contre les attaques à distance.

Esprit sentinelle

Prérequis : niveau 11, shaman, aptitude de classe Esprit du guetteur

Avantage : les alliés bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque lorsque ils effectuent des attaques d'opportunité en étant adjacents à votre compagnon spirituel.

Esprit vicieux

Prérequis : niveau 11, shaman, *guérison spirituelle*, aptitude de classe Esprit prédateur

Avantage : lorsque vous utilisez *guérison spirituelle*, chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de dégâts contre les ennemis en péril jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fontaine de bien-être

Prérequis : niveau 11, gardien, aptitude de classe Fontaine de vie

Avantage : lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde accordé par votre Fontaine de vie, chaque allié adjacent bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Forme autoritaire

Prérequis : niveau 11, druide, *métamorphose animale*

Avantage : une fois par round, quand vous êtes sous forme animale, vous pouvez utiliser une action libre pour donner à l'une de vos créatures convoquées un ordre qui nécessite normalement une action mineure.

Forme bondissante

Prérequis : niveau 11, druide, aptitude de classe Prédateur primal, *métamorphose animale*

Avantage : lorsque vous utilisez *métamorphose animale* pour passer de forme humanoïde à forme animale, vous pouvez vous décaler d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Dextérité.

Forme vitale

Prérequis : niveau 11, druide, *métamorphose animale*

Avantage : une fois par rencontre, lorsque vous utilisez *métamorphose animale*, vous regagnez l'usage de votre second souffle si vous l'avez déjà utilisé au cours de cette rencontre.

Fracas appuyé

Prérequis : niveau 11, gardien

Avantage : chaque fois que vous réussissez un coup critique avec un marteau ou une masse, la cible se retrouve à terre.

Frappe enragée explosive

Prérequis : niveau 11, barbare, *frappe enragée*

Avantage : lorsque vous utilisez *frappe enragée*, vous pouvez réduire les dégâts qu'elle inflige de 2[A], auquel cas le pouvoir devient une explosion de proximité 1.

Gardien de couverture

Prérequis : niveau 11, druide, aptitude de classe Gardien primal

Avantage : tout allié adjacent à vous ne confère pas d'avantage de combat lorsqu'il est pris en tenaille.

Gardien motivant

Prérequis : niveau 11, druide, aptitude de classe Gardien primal

Avantage : lorsque vous réduisez un ennemi à 0 point de vie au moyen d'un pouvoir d'attaque de druide, un allié adjacent à vous gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Constitution.

Guérison de l'esprit vital

Prérequis : niveau 11, gardien, aptitude de classe Esprit vital

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, un second allié dans un rayon de 5 cases peut dépenser une récupération et effectuer un jet de sauvegarde.

Lame assoiffée

Prérequis : niveau 11, barbare

Avantage : lorsque vous réduisez un ennemi à 0 point de vie au moyen d'une attaque de charge utilisant une hache ou une lame lourde, chaque ennemi adjacent à vous à la fin de la charge subit des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Lancer en cloche

Prérequis : niveau 11, gardien

Avantage : lorsque vous utilisez une lance comme arme de jet, la cible ne bénéficie pas d'abri de ses alliés.

Nuée motivée

Prérequis : niveau 11, druide, aptitude de classe Nuée primale, *métamorphose animale*

Avantage : lorsque vous utilisez *métamorphose animale* pour passer de forme humanoïde à forme animale, vous gagnez 5 + votre modificateur de Constitution points de vie temporaires. Les points de vie temporaires passent à 10 + votre modificateur de Constitution au niveau 21.

Prise à deux mains

Prérequis : niveau 11, n'importe quelle classe primale

Avantage : quand vous maniez une lance possédant la propriété « polyvalente » à deux mains, la lance gagne la propriété « critique amélioré ».

Rage téméraire

Prérequis : niveau 11, barbare

Avantage : lorsque vous attaquez un ennemi avec un pouvoir de rage, vous pouvez subir un malus de -2 au jet d'attaque contre cet ennemi pour lui infliger 1[A] dégâts supplémentaires.

Rappel violent

Prérequis : niveau 11, barbare, aptitude de classe Ardeur sanguinaire

Avantage : lorsque vous réduisez un ennemi à 0 point de vie, vous bénéficiez d'un bonus de +5 au prochain jet de dégâts que vous effectuez avant la fin de votre tour de jeu suivant.

Représailles du sang indompté

Prérequis : niveau 11, gardien, aptitude de classe Sang indompté

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, si un ennemi marqué par vous effectue une attaque qui ne vous compte pas parmi les cibles avant le début de votre tour de jeu suivant, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps contre cet ennemi au prix d'une action libre au cours de votre tour de jeu suivant.

Rugissement cinglant

Prérequis : niveau 11, barbare, aptitude de classe Triomphe du champion

Avantage : lorsque vous utilisez *cri de triomphe*, vous choisissez, pour chaque cible, soit de lui faire subir un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant ou de lui faire subir le malus de -2 à toutes les défenses.

Tonnerre du cœur de tempête

Prérequis : niveau 11, gardien, aptitude de classe Cœur de tempête

Avantage : lorsque vous utilisez Cœur de tempête pour ralentir un ennemi, celui-ci acquiert vulnérabilité tonnerre 5 jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Yeux de l'esprit

Prérequis : niveau 11, shaman

Avantage : chaque fois que vous effectuez un test de Perception alors que votre compagnon spirituel est présent, vous pouvez effectuer deux jets et conserver celui de votre choix.

Talents épiques

Un personnage doit être de niveau 21 ou plus pour prendre un talent dans cette section.

Charge terrassante

Prérequis : niveau 21, barbare

Avantage : lorsque vous réussissez une attaque de charge, vous pouvez mettre la cible à terre.

Décalage du tueur

Prérequis : niveau 21, barbare

Avantage : lorsque vous mettez une créature en péril ou réduisez une créature à 0 point de vie, vous pouvez vous décaler de 1 case au prix d'une action libre.

Esprit de cœur de pierre

Prérequis : niveau 21, shaman, aptitude de classe Esprit du messager des mondes

Avantage : votre compagnon spirituel peut fournir un abri à vous et vos alliés.

Esprit de la santé

Prérequis : niveau 21, shaman, aptitude de classe Esprit protecteur

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel peut dépenser une récupération.



CHIPPY

TALENTS ÉPIQUES

N'importe quelle classe primale	Autres prérequis	Avantage
Seconde peau	Con 17, port d'armure (peau)	+2 à la CA avec une armure de peau, réduisez pénalité aux tests de 1, et +1 à l'attaque avec un pouvoir de terreur primal

Talents de barbare	Autres prérequis	Avantage
Charge terrassante	–	La cible se retrouve à terre quand vous réussissez une attaque de charge
Décalage du tueur	–	Décalez-vous de 1 au prix d'une action libre quand vous mettez une créature en péril ou à 0 pv
Taille ample	–	Infligez des dégâts aux ennemis adjacents quand vous réussissez une attaque d'opportunité avec une hache ou une lame lourde

Talents de druide	Autres prérequis	Avantage
Expertise en convocation primale	–	Utilisez une action mineure pour donner un ordre à une créature que vous avez convoquée avec un pouvoir de convocation primal
Prédateur rapide	Prédateur primal, métamorphose animale	+1 à la VD sous forme animale, et augmentez vos décalages de 1
Récupération sauvage	Métamorphose animale	Utilisez second souffle au prix d'une action libre quand vous utilisez métamorphose animale
Résurgence par le gardien	Gardien primal	Un allié adjacent récupère des points de vie supplémentaires avec second souffle

Talents de gardien	Autres prérequis	Avantage
Etreinte implacable	*étreinte du gardien*	Les cibles de l'*étreinte du gardien* sont immobilisées au lieu d'être ralenties
Etreinte lointaine	*étreinte du gardien*	*étreinte du gardien* a une portée de proximité explosion 10 et se déclenche sur un ennemi dans un rayon de 10 cases
Puissance par la force de la terre	Force de la terre	Effectuez une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre quand vous utilisez second souffle

Talents de shaman	Autres prérequis	Avantage
Esprit de cœur de pierre	Messager des mondes	Votre compagnon spirituel confère un abri
Esprit de la santé	Esprit protecteur	Les alliés adjacents au compagnon spirituel dépensent une récupération quand vous utilisez second souffle
Esprit de la tombe	Esprit prédateur	Les allies récupèrent 10 pv quand un ennemi adjacent au compagnon spirituel tombe à 0 pv
Esprit frustrant	Esprit du guetteur	Les alliés ne donnent pas d'avantage de combat aux ennemis adjacents au compagnon spirituel
Esprit purgatif	*Guérison spirituelle*	Les alliés adjacents au compagnon spirituel effectuent un jet de sauvegarde quand vous utilisez *guérison spirituelle* adjacent au compagnon spirituel
Esprit stoïque	Esprit protecteur	Un allié adjacent au compagnon spirituel se décale de 1 si touché
Esprit triomphant	Esprit prédateur	Un allié effectue une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre quand il réduit un ennemi à 0 pv

Esprit de la tombe

Prérequis : niveau 21, shaman, aptitude de classe Esprit prédateur

Avantage : lorsqu'un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel tombe à 0 point de vie, chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel récupère 10 points de vie.

Esprit frustrant

Prérequis : niveau 21, shaman, aptitude de classe Esprit du guetteur

Avantage : vos alliés ne confèrent pas d'avantage de combat aux ennemis adjacents à votre compagnon spirituel.

Esprit purgatif

Prérequis : niveau 21, shaman, *guérison spirituelle*

Avantage : lorsque vous utilisez *guérison spirituelle*, chaque allié adjacent à votre compagnon spirituel peut effectuer un jet de sauvegarde.

Esprit stoïque

Prérequis : niveau 21, shaman, aptitude de classe Esprit protecteur

Avantage : lorsqu'un ennemi réussit une attaque contre un allié adjacent à votre compagnon spirituel, cet allié peut se décaler de 1 case au prix d'une action libre.

TALENTS DE MULTICLASSAGE

Nom	Prérequis	Avantage
Endurance du gardien	Protecteur des terres sauvages	Une fois par rencontre, effectuez un jet de sauvegarde au début de votre tour de jeu
Esprit réparateur	Messager des esprits	Gagnez guérison spirituelle, 1/rencontre
Fureur déchaînée	Fureur du berserker	Gagnez l'aptitude de classe Carnage
Prédateur en chasse	Initié de la vieille foi	+1 à la VD sous forme animale

Esprit triomphant

Prérequis : niveau 21, shaman, aptitude de classe Esprit prédateur

Avantage : lorsqu'un allié réduit un ennemi adjacent à votre compagnon spirituel à 0 point de vie, cet allié peut effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Etreinte implacable

Prérequis : niveau 21, gardien, *étreinte du gardien*

Avantage : vous pouvez immobiliser la cible de votre *étreinte du gardien* jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, au lieu de le ralentir.

Etreinte lointaine

Prérequis : niveau 21, gardien, *étreinte du gardien*

Avantage : votre *étreinte du gardien* est une explosion de proximité 10 au lieu d'une explosion de proximité 5, et la portée du déclencheur passe à 10 cases.

Expertise en convocation primale

Prérequis : niveau 21, druide

Avantage : vous pouvez utiliser une action mineure pour donner un ordre d'action simple à une créature que vous avez convoquée au moyen d'un pouvoir de convocation primal.

Prédateur rapide

Prérequis : niveau 21, druide, aptitude de classe Prédateur primal, *métamorphose animale*

Avantage : quand vous êtes sous forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +1 à la VD, et chaque fois que vous vous décalez, vous augmentez la distance de 1 case.

Puissance par la force de la terre

Prérequis : niveau 21, gardien, aptitude de classe Force de la terre

Avantage : lorsque vous utilisez votre second souffle, vous pouvez effectuer une attaque de base de corps à corps au prix d'une action libre.

Récupération sauvage

Prérequis : niveau 21, druide, *métamorphose animale*

Avantage : lorsque vous utilisez *métamorphose animale* pour passer de forme animale à forme humanoïde, vous pouvez utiliser votre second souffle au prix d'une action libre.

Résurgence par le gardien

Prérequis : niveau 21, druide, aptitude de classe Gardien primal

Avantage : lorsqu'un allié qui vous est adjacent utilise son second souffle, cet allié récupère un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre modificateur de Constitution.

Seconde peau

Prérequis : niveau 21, Con 17, n'importe quelle classe primale, port d'armure (peau)

Avantage : quand vous portez une armure de peau, vous bénéficiez d'un bonus de talent de +2 à la CA, et le malus d'armure aux tests est réduit de 1.

De plus, vos pouvoirs primaux de terreur bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque.

Taille ample

Prérequis : niveau 21, barbare

Avantage : lorsque vous réussissez une attaque d'opportunité contre un ennemi en utilisant une hache ou une lame lourde, tout autre ennemi adjacent à vous subit 4 + votre modificateur de Force dégâts.

Talents de multiclassage

Les talents de multiclassage suivants vous permettent de tirer des avantages supplémentaires des talents de multiclassage du *Manuel des Joueurs 2*.

Endurance du gardien [Gardien multiclassé]

Prérequis : talent Protecteur des terres sauvages

Avantage : une fois par rencontre, vous pouvez effectuer au début de votre tour de jeu un jet de sauvegarde contre un effet qu'un jet de sauvegarde peut annuler. Si vous réussissez, l'effet prend fin immédiatement, l'empêchant de vous affecter durant le tour de jeu actuel. Si vous ratez, vous effectuez quand même un jet de sauvegarde contre l'effet à la fin de votre tour de jeu.

Esprit réparateur [Shaman multiclassé]

Prérequis : talent Messager des esprits

Avantage : vous gagnez le pouvoir de shaman *guérison spirituelle*, mais vous ne pouvez l'utiliser qu'une fois par rencontre.

Fureur déchaînée [Barbare multiclassé]

Prérequis : talent Fureur du berserker

Avantage : vous gagnez l'aptitude de classe du barbare Carnage.

Prédateur en chasse [Druide multiclassé]

Prérequis : talent Initié de la vieille foi

Avantage : quand vous êtes sous forme animale, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la VD.

DESTINÉES ÉPIQUES

Votre destinée épique vous met en harmonie avec le monde que vous vous efforcez de protéger, rendant votre lien avec le monde primal à l'épreuve de tout. Ceux qui accomplissent une destinée épique primale acquièrent le statut de grands esprits auprès des esprits mineurs et auprès des tribus et des peuples qui vénèrent et reconnaissent le pouvoir des esprits primaux.

Bête souveraine

Vous avez focalisé la sauvagerie de la Bête Primordiale par votre noblesse d'esprit pour devenir un monarque parmi les bêtes de la nature.

Prérequis : niveau 21, druide, *métamorphose animale*

Vous avez canalisé la férocité de la Bête Primordiale dans vos membres d'innombrables fois, adoptant une forme qui reflète le Grand Esprit, l'archétype de tous les animaux. Pourtant, vous n'en êtes pas un ; vous êtes plus qu'un reflet de la nature multiple de la Bête Primordiale. En équilibrant sa nature sauvage avec votre esprit humanoïde, vous êtes devenu une synthèse qui est plus que l'une ou l'autre de ses parties. Vous êtes la Bête souveraine, la quintessence de tout ce qui est noble et vrai dans la nature.



CHRIS SEAMAN

Vous vous embarquez sur une voie dont personne n'a encore atteint la conclusion, prenant la voie médiane entre l'instinct des animaux et les coutumes des races humanoïdes. Vous incarnez le potentiel qu'ont les races de vivre en plus grande harmonie avec le monde, avec leurs instincts, tout en restant conscientes de leurs meilleures qualités et de leurs idéaux les plus élevés.

Immortalité

Pour le moment, vous êtes l'incarnation d'un nouvel idéal, le premier de votre genre. Cependant, lorsque votre temps sur terre sera écoulé, vous deviendrez un grand ancien à part entière, un modèle que de futurs druides tenteront de suivre.

Un nouveau grand ancien : votre œuvre dans le monde est achevée, vous transcendez votre forme physique et devenez un esprit primal. Vous n'êtes plus simplement dans le monde, vous en faites maintenant partie, une part du cercle des esprits qui le protègent et le préservent. Sous votre forme d'esprit, vous errez librement, parfois sous la forme d'un noble animal, autrefois sous l'apparence d'un humanoïde, mais conservant toujours les aspects jumeaux de votre nature en parfait et perpétuel équilibre.

Aptitudes de bête souveraine

Bête magnifique (niveau 21) : lorsque vous utilisez *métamorphose animale* pour passer de forme humanoïde à animale, vous pouvez passer à une taille G. Tant que vous êtes sous forme animale de taille G, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de dégâts et à la VD.

Charge du souverain (niveau 24) : une fois par rencontre lorsque vous chargez sous forme animale, vous pouvez utiliser un de vos pouvoirs d'attaque de rencontre à la place d'une attaque de base de corps à corps. Si l'attaque réussit, la cible se retrouve également à terre.

Héritage du souverain (niveau 30) : lorsque vous réduisez un ennemi, autre qu'un sbire, à 0 point de vie au moyen d'un pouvoir d'attaque de forme animale, vous pouvez choisir soit de dépenser une récupération, soit de récupérer l'usage d'un pouvoir d'attaque de rencontre.

Pouvoir de bête souveraine

Bête resplendissante Bête souveraine Utilitaire 26

Votre transformation soudaine projette vos ennemis de côté et les remplit de terreur à la vue de ce que vous êtes devenu.

À volonté ✦ primal, terreur
Action libre **Proximité** explosion 1
Déclencheur : vous utilisez *métamorphose animale* pour passer sous forme animale et pour augmenter votre taille à G
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Effet : vous poussez chaque cible de 1 case. De plus, les ennemis qui ont une ligne de mire sur vous vous confèrent un avantage de combat et subissent un malus de -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Champion réincarné

Vous vous souvenez des exploits de vos incarnations antérieures, chacune étant un champion de la voie des esprits. Il est maintenant temps faire découvrir au monde une nouvelle histoire héroïque.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe primale

Vous savez que certaines âmes primales quittent le monde pour rejoindre le mystère de l'au-delà. D'autres héros transcendants rejoignent les esprits, parcourant le monde pour lui donner vie et préserver l'ordre naturel. D'autres champions primaux encore se réincarnent dans de nouveaux corps, revenant comme de nouvelles représentations de la nature.

Vous avez longtemps soupçonné que vous étiez l'un de ces esprits qui reviennent régulièrement au monde dans un nouveau corps, même si vous ne pouviez en être sûr avant le jour où vous avez atteint votre puissance épique. Alors que votre destinée épique se révélait à vous, il en allait de même des souvenirs de vos vies antérieures, une longue succession de héros, de chefs, de personnalités humbles et de conquérants qui vécurent en harmonie avec les esprits.

Vous êtes un champion de la voie des esprits, un défenseur des cycles primaux du monde. Au cours de cette vie, vous avez enfin l'occasion d'unifier les connaissances et les pouvoirs de toutes vos incarnations.

Immortalité

Un des grands anciens, Cousine de Sang, a eu des dizaines de vie en tant que champion de la voie des esprits, enseignant à tous les peuples de par le monde les rites initiatiques permettant aux tribus d'adopter des membres de n'importe quelle race, s'ils étaient dignes de l'être. Vous vénérez Cousine de Sang pour cette œuvre consacrée à renforcer les tribus primales. Vous ferez de même, mais différemment.

Une nouvelle histoire : dans des générations, les peuples raconteront des histoires à votre propos. Vous avez accumulé des dizaines de vies antérieures passées en tant que champion primal à accomplir de formidables actes héroïques. Les légendes de vos exploits inciteront les peuples à emprunter la voie des esprits lorsqu'ils se dresseront contre les divinités maléfiques et les princes démons. Le meilleur aspect de ces histoires est que, quelque part, ceux qui les entendront seront touchés par votre esprit et écriront un nouveau chapitre de l'histoire primale.

Aptitudes de champion réincarné

Esprit du passé (niveau 21) : choisissez une race autre que la vôtre. Vous êtes considéré comme un membre de cette race pour ce qui est de remplir les prérequis de talents. Si cette race possède des pouvoirs de rencontre raciaux, vous gagnez l'un d'entre eux au choix.

Au niveau 24, vous choisissez une seconde race et gagnez les mêmes avantages avec elle.

Nombreuses perspectives (niveau 21) : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux tests de compétence et de caractéristique basés sur l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

Vitalité épique (niveau 24) : une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 2.

Le champion revenu (niveau 30) : vous accédez à tous les pouvoirs de rencontre raciaux. Pour utiliser un pouvoir de rencontre racial que vous n'avez pas, vous dépensez un des usages d'un de vos pouvoirs de rencontre racial.

Pouvoir de champion réincarné

Réincarnation rapide — Champion réincarné Utilitaire 26

En un clin d'œil, vous passez de la mort à une nouvelle vie sous une forme différente, accélérant le cycle naturel.

Quotidien ✦ guérison, primale
Interruption immédiate — **Personnelle**
Déclencheur : vous tombez à 0 point de vie ou moins
Effet : vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre valeur de péril. Choisissez une race autre que la vôtre. Vous apparaissez comme un membre de cette race.

Si la race n'est pas une de celles choisies avec Esprit du passé, vous gagnez un des pouvoirs de rencontre raciaux de cette race, si elle en a, jusqu'à la fin de votre prochain repos prolongé.

Si la race est une de celles choisies avec Esprit du passé, vous pouvez choisir de remplacer votre race actuelle par celle-ci à la fin de votre prochain repos prolongé, mais seulement si aucun de vos attributs (des talents par exemple) n'a votre race actuelle pour prérequis. Si vous faites ainsi, votre race précédente devient une de vos races d'Esprit du passé.



CHRIS SEAMAN

Croc du Serpent-Monde

Lorsque le Serpent-Monde somnolant s'éveille, sa fureur s'incarne en vous.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe primale

Le rôle des esprits primaux est de protéger et de préserver le monde. Même le Serpent-Monde, dont les anneaux pourraient broyer un dieu et dont les crocs pourraient transpercer un originel, existe pour protéger l'ordre naturel et l'équilibre du monde, pas simplement pour détruire. Bien que le mouvement de ses formidables anneaux puisse faire trembler la terre, il s'enroule autour du monde pour s'interposer entre lui et le mal, pas pour en étouffer la vie.

Vous, par contre, êtes l'incarnation vivante de la colère du Serpent-Monde. Son venin coule dans vos veines et vos muscles véhiculent la force de ses anneaux. Vous êtes destiné à affronter quelque terrible adversaire, un prince démon ou un originel peut-être, ou même un dieu destructeur qui recherche la perte du monde. Le Serpent-Monde vous a investi de son pouvoir dans un seul but : détruire cette menace et préserver l'équilibre du monde.

Immortalité

Vous êtes né dans cet unique but : porter le courroux du Serpent-Monde aux ennemis du monde. Une fois cet objectif atteint, quel sort vous attend ?

Serpent Frappeur : le pouvoir du Serpent-Monde brûle en vous, et ce pouvoir n'a pas besoin de lui revenir à la fin de votre vie mortelle. Lorsque la plus grande menace à l'existence du monde est enfin vaincue et votre Quête de destinée accomplie, votre esprit rejoint le monde pour la protection duquel vous vous êtes battu si farouchement. Vous devenez un nouveau grand ancien – Serpent Frappeur – prêt à investir un nouveau champion de votre pouvoir dès qu'un autre danger apparaîtra pour menacer le monde.

Aptitudes de croc du Serpent-Monde

Fureur du Serpent (niveau 21) : lorsque vous réussissez une attaque de corps à corps au moyen d'un pouvoir primal contre un ennemi, votre prochaine attaque de corps à corps contre celui-ci avant la fin de votre tour de jeu suivant inflige des dégâts supplémentaires égaux à votre modificateur de Force.

Massacré déchaîné (niveau 24) : lorsque vous mettez un ennemi en péril ou réussissez un coup critique au moyen d'un pouvoir d'attaque de corps à corps primal, vous pouvez effectuer deux attaques de base de corps à corps au prix d'une action libre. Une seule de ces attaques peut cibler la créature que vous avez mise en péril ou contre laquelle vous avez réussi un coup critique.

Résilience du Serpent (niveau 30) : toute créature qui réussit un coup critique contre vous doit recommencer le jet d'attaque avec un malus de –5. Si le second jet réussit, l'attaque est effectivement un coup critique. Sinon, le coup critique devient une réussite normale et vous pouvez dépenser une récupération au prix d'une action libre.

Pouvoir de croc du Serpent-Monde

Représailles du Serpent — Croc du Serpent-Monde Utilitaire 26

Les coups de vos ennemis alimentent la furie de vos contre-attaques.

Quotidien ✦ persistant, primale
Action mineure — **Personnelle**

Effet : chaque fois qu'un ennemi réussit une attaque contre vous, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 à la VD et d'un bonus de +2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.



CHRIS SEAMAN

Esprit mythique

Vos exploits en tant que mortel justifient votre entrée dans les légendes des grands anciens. En laissant votre marque sur le monde, vous trouvez votre place dans l'éternité.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe primale

Les plus grands esprits primaux sont immortalisés à travers les histoires racontées par votre peuple. Répétées à l'infini autour des feux de camp, ces légendes mettent les jeunes en garde contre les erreurs stupides et suscitent des vocations de grandeur à l'exemple de héros vivants. Chaque narration modifie le conte ; chaque conteur adapte des détails ou fabrique de nouvelles aventures. Pour autant, ces adaptations ne rendent pas les légendes moins vraies. Les esprits primaux et leur place dans le monde sont fluides, changeant en fonction des attentes et des besoins des mortels.

Bien que vous ayez appris à considérer les grands esprits primaux comme des alliés, vous ne vous seriez jamais attendu à les rejoindre dans les légendes sur les ancêtres et les grands anciens. Encore plus déconcertant, les conteurs vous intègrent aux légendes les plus célèbres, aux côtés de Grand Ours et de Serpent-Monde. Dans ces récits évolutifs, votre rôle est tout d'abord mineur, mais grandit à chaque présentation. Au fur et à mesure de vos voyages dans le monde et au-delà, affrontant des ennemis et redressant des torts, vous percevez la vérité de ces histoires et réalisez confusément que, d'une certaine manière, vous avez toujours existé et existerez toujours.



ÉRIC BELISLE

Immortalité

Chaque victoire, chaque défaite cimente votre place dans l'histoire. Au final, vous disparaissez du présent pour perdurer dans la légende.

L'étoffe des légendes : vos aventures sont indissociables du monde et sont portées par le vent. Là où des bribes de votre mythe atterrissent, des tribus primales en font leurs légendes, vous rattachant à leur passé, plaçant vos exploits aux côtés de ceux d'autres grands esprits. Vous pourriez en réfuter les détails au début, mais avec le temps vous vous habituez à ces histoires et vous commencez à vous souvenir des événements comme ils sont relatés et pas nécessairement comme ils se sont déroulés. Votre place dans la légende est assurée lorsque vous complétez votre Quête de destinée et rejoignez les centaines d'acteurs qui guident les peuples primaux vers un futur incertain grâce à l'exemple des mythes. Vous vous estompez, votre corps se dissolvant dans le vent et la terre et votre esprit s'échappant dans le monde.

Aptitudes d'esprit mythique

Destinée annoncée (niveau 21) : la valeur d'une de vos caractéristiques au choix augmente de 2. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde quand vous n'êtes pas en péril.

C'est écrit (niveau 24) : chaque fois que vous réussissez un jet de sauvegarde, chaque allié qui vous est adjacent peut effectuer un jet de sauvegarde.

Renaissance mythique (niveau 30) : quand vous êtes mourant, vous n'avez pas besoin de faire de jet de sauvegarde contre la mort, et vous pouvez utiliser votre second souffle sans entreprendre d'action.

Pouvoir d'esprit mythique

Sort évité — Esprit mythique Utilitaire 26

Vous modifiez le cours des choses, réécrivant les mythes de votre peuple pour servir votre cause.

Quotidien ✦ guérison, primale, téléportation
Interruption immédiate **Proximité** explosion 20
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 20 cases est réduit à 0 point de vie ou moins par une attaque
Cible : l'allié déclencheur
Effet : vous téléportez la cible dans une case qui vous est adjacente. La cible récupère un nombre de points de vie égal à 1 + sa valeur de péril et peut effectuer une attaque de base au prix d'une action libre.

Fureur de la nature sauvage

Votre colère ne pourra jamais être apaisée tant que des êtres cruels pilleront le monde naturel.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe primale

Vous êtes une incarnation du courroux de la nature, déchaîné contre tous ceux qui sont susceptibles de détruire les bienfaits de la nature. Vos ennemis sont nombreux : les démons qui recherchent la destruction de la vie et des terres, les monstres aberrants qui entachent la beauté du monde et les créatures impétueuses qui détruisent les forêts et les rivières afin de bâtir des cités grotesques avec des pierres arrachées à la terre. Vous éprouvez la douleur du monde qui vous entoure lorsqu'un feu qui n'a rien de naturel le brûle, ou lorsqu'il est pollué par la présence de ceux qui déshonorent les terres sauvages, et vous entendez les esprits hurler leur agonie en mourant. Une fureur sauvage et incontrôlée brûle en vous et se déchaîne sans prévenir contre les adversaires du monde naturel.



JASON A. ENGLE

Immortalité

Votre sort éternel dépendra de l'état du monde au moment de votre mort.

Fureur apaisée : si votre mort arrête la destruction de la nature, vous pouvez dormir en paix. En vainquant un grand ennemi du monde naturel, en créant une grande étendue de terre sauvage intacte, vous pouvez surmonter la rage qui vous anime. Vous devenez un des grands esprits, mais un de ceux qui sont paisibles. Les conteurs de culture primale raconteront des histoires sur votre changement et sur la manière dont votre grand sacrifice a empêché le déclin de la nature, apaisant ainsi votre colère. Vous vivez alors comme un esprit bienveillant de paix ou de beauté.

Fureur éternelle : malgré tous vos efforts et toute votre rage, la nature est chaque jour sujet à plus de transgressions. Vous ne pouvez plus contenir votre indignation et vous devenez un esprit de fureur pour toujours. Vous arpentez les contrées sauvages et semez la destruction dans les cités sans discrimination, répandant douleur et destruction partout où vous allez. Votre histoire sert d'avertissement. Les chefs tribaux préviennent les jeunes de ne pas suivre votre voie et disent que vous êtes la preuve que quelle que soit la vaillance dont on fait preuve, les ennemis de la nature peuvent corrompre et détruire.

Aptitudes de fureur de la nature sauvage

Force de la fureur (niveau 21) : votre Force ou votre Sagesse augmente de 2.

Fureur de la terre (niveau 24) : lorsque vous réussissez un coup critique, chaque ennemi qui n'est pas en péril situé dans un rayon de 10 cases de vous subit des dégâts égaux à votre niveau + votre modificateur de Force ou de Sagesse.

Fureur irrésistible (niveau 30) : lorsque votre attaque à volonté rate une créature qui n'est pas en péril, vous pouvez relancer le jet d'attaque mais devez utiliser le second résultat.

Pouvoir de fureur de la nature sauvage

Aspect de la fureur Fureur de la nature sauvage Utilitaire 26

Votre sang est celui de la nature, et lorsqu'on vous fait du mal, vous devenez un esprit de la fureur qui ne pense qu'à venger la douleur de la nature.

Rencontre ✦ primale
Réaction immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi vous met en péril
Effet : vous gagnez un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +2 aux jets d'attaque, à toutes les défenses et à votre VD. De plus, vous bénéficiez d'un bonus aux jets de dégâts égal à votre modificateur de Force ou de Sagesse contre les créatures qui ne sont pas en péril.

Gardien de l'Arbre-Monde

Sage et puissant, l'Arbre-Monde a trouvé en vous un frère dans l'âme. Suite à votre serment de défendre cet ancien esprit contre le mal, le vaste monde tombe sous votre protection.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe primale

Vous avez vu l'Arbre-Monde, le plus ancien esprit primal de la forêt. Les légendes racontent que les racines de l'Arbre-Monde sont celles du monde même et que tout dégât subi par cette entité ancienne ébranle la terre et fend le ciel. Vous avez choisi de défendre l'Arbre-Monde et, ce faisant, vous avez pu lui parler et gagner sa faveur. Vous pouvez maintenant faire appel à son pouvoir qui vous confère la force et la résistance de la nature même. L'Arbre-Monde est étroitement lié au monde, de sorte que le mal subi par l'un affecte également l'autre, une issue que vous avez juré d'empêcher.

Immortalité

L'Arbre-Monde existe depuis l'aube des temps. Si tout se passe comme vous le voulez, il vivra encore longtemps.

Le double de l'Arbre : vous devenez le double de l'Arbre-Monde chez les races du monde, un symbole primal de vie et un représentant terrestre chez les grands esprits de la nature. Accepté parmi les esprits primaux les plus anciens et les plus puissants, vous abandonnez votre forme mortelle pour devenir un être de pure essence primale.



Vous n'êtes plus aussi prompt qu'autrefois à agir sur le destin du monde ; les actes qui ont conduit à votre immortalité ont garanti la sécurité du monde pendant un temps. Aujourd'hui, vous dormez profondément dans les bosquets verdoyants ou vous arpentez le vaste monde invisible aux yeux des mortels. Néanmoins, lorsque les plus grands dangers menacent le monde, vous répondez aux convocations pour retrouver les autres grands esprits afin de lutter ensemble contre ces périls.

Aptitudes de gardien de l'Arbre-Monde

Écorce de l'Arbre-Monde (niveau 21) : chaque fois qu'un ennemi réussit une attaque contre vous, vous pouvez utiliser une réaction immédiate pour bénéficier d'une résistance à tous les dégâts égale à 5 + votre modificateur de Constitution. Cette résistance dure jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.

Faveur de l'Arbre-Monde (niveau 24) : une fois par jour, vous pouvez mourir à la place d'un allié. Au moment où un allié meurt, vous pouvez choisir de mourir à sa place et cet allié récupère des points de vie égaux à sa valeur de péril. À la fin de votre tour de jeu suivant, vous revenez à la vie avec un nombre de points de vie égal à votre valeur de récupération. Jusqu'à la fin de la rencontre, vous bénéficiez de régénération 10 quand vous êtes en péril.

Croissance de l'Arbre-Monde (niveau 30) : vous avez une régénération égale au nombre de récupérations qui vous restent.

Pouvoir de gardien de l'Arbre-Monde

Branches de l'Arbre-Monde Gardien de l'Arbre-Monde Utilitaire 26

Des branches noueuses jaillissent du champ de bataille, conférant des avantages à vos alliés et empêtrant vos adversaires dans des lianes chercheuses.

Quotidien ✦ invocation, primale
Action simple **Proximité** explosion 20

Effet : vous invoquez des branches de l'Arbre-Monde dans cinq cases inoccupées prises dans l'explosion et qui ne sont pas adjacentes entre elles. Les branches persistent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les branches constituent des obstacles solides et chaque case adjacente à elles constitue un terrain difficile pour vos ennemis.

Les branches peuvent être attaquées. Chacune a résistance 20 à tous les dégâts, et une branche est détruite si elle subit au moins un dégât.

Lorsque vous utilisez ce pouvoir, choisissez un des avantages suivants :

✦ Vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque quand ils sont adjacents à une branche.

✦ Vos alliés bénéficient d'un bonus de +1 à toutes les défenses quand ils sont adjacents à une branche.

✦ Tout allié qui débute son tour de jeu adjacent à une branche gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre modificateur de Force ou de Sagesse.

Maintien (mineure) : les branches persistent.

CHRIS SEAMAN

Gardien parfait

Bénie par votre destinée de grand protecteur, votre forme naturelle évolue pour servir le pouvoir des grands anciens.

Prérequis : niveau 21, gardien

La force habite les vents qui déchirent vos vêtements. La force monte des pierres sous vos pieds. Ayant absorbé ce pouvoir en vous, vous le manipulez pour qu'il serve votre volonté. La puissance de la nature appuie vos attaques. Une résilience primale vous protège vous et vos compagnons. Votre chair remodelée démontre votre maîtrise incontestable du pouvoir primal. Vos évocations vous sont si familières que vous appréhendez pleinement la magie de la nature. Vous fusionnez les dons de vos différents aspects de gardien, jusqu'à ce que vous commenciez à ressembler à la Bête Primordiale dont sont inspirés tous vos aspects.

La facilité avec laquelle vous contrôlez l'énergie primale vient en partie de votre expérience avec les dons de la nature, mais également du fait que les esprits vous confient une énergie encore plus grande. Ils vous prêtent volontiers leur sagesse et leur puissance chaque fois que vous puisez dans leur source abondante. Ces esprits vous ont choisi pour être leur champion et en tant que tel ils créent pour vous de nouveaux conduits pour que vous puissiez vous emparer de leur force et la lier à votre corps de manière incroyable. Cette faveur garantit qu'aucun corrupteur du monde ne puisse résister à votre courroux.

Immortalité

Les esprits primaux confient un pouvoir fabuleux à leur gardien en échange d'une vigilance éternelle contre les nombreux ennemis de la nature.

Défenseur éternel : le flot de pouvoir s'intensifie à chaque victoire remportée sur le chemin de votre Quête de destinée. Lorsque vous approchez de la fin de votre Quête, l'emprise qu'a la nature sur vous se manifeste même lorsque vous ne maniez pas votre pouvoir. Votre apparence naturelle devient de plus en plus bestiale et prédatrice, un peu comme un écho de la Bête Primordiale, même lorsque vous n'êtes pas sous votre aspect de gardien.

Lorsque vous vous emparez de votre destinée, vos instincts vous guident vers le destin que vous avez mérité. Vous parcourez le monde jusqu'à tomber sur un ancien cercle de pierres dressées. Les menhirs s'animent, vous accueillant comme un frère ou une sœur et vous invitant à monter la garde et à protéger le monde avec eux. Vous prenez place au côté de ces formidables gardiens. Vous sentez votre peau se durcir et les battements de votre cœur ralentir alors que vous subissez votre ultime transformation. Mais votre esprit rugit, bondissant dans le ciel pour chasser les ennemis de la voie primale avec l'aide des autres grands anciens. Les générations futures connaîtront plus que votre nom, elles feront appel à vous comme allié et comme gardien.

Aptitudes de gardien parfait

Coup de la bête (niveau 21) : une fois par round, lorsque vous réussissez une attaque de corps à corps, la cible se retrouve à terre. Si la cible est déjà à terre, l'attaque inflige à la place 2d8 dégâts supplémentaires, ou 2d10 dégâts supplémentaires si la cible est marquée par vous.

Yeux de la sentinelle (niveau 24) : vous pouvez voir les créatures invisibles dans un rayon de 5 cases, et vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Perception pour détecter les créatures cachées.

Marque parfaite (niveau 30) : comme première action à chacun de vos tours de jeu, vous pouvez utiliser une action libre pour marquer chaque ennemi adjacent jusqu'au début de votre tour de jeu suivant. Si vous remplacez cette marque par une autre, l'ennemi marqué subit un malus de -5 aux jets d'attaque pour toute attaque qui ne vous compte pas parmi les cibles, à la place d'un malus de -2, jusqu'à ce que la seconde marque disparaisse.

Pouvoir de gardien parfait

Bond du gardien — Gardien parfait Utilitaire 26

Vous bondissez en avant pour encaisser une attaque destinée à votre ami.

Rencontre ✦ primale
Interruption immédiate — **Personnelle**
Déclencheur : une attaque de corps à corps ou à distance réussit contre un allié situé dans un rayon de 5 cases
Effet : vous vous décalez d'un nombre de case égal à deux fois votre VD jusqu'à une case adjacente à la créature qui a effectué l'attaque déclencheuse. L'attaque vous touche plutôt que l'allié et vous marquez la créature qui l'a effectuée.



CHIPPY

Honorable ancêtre

Les esprits qui se sont réunis autour de vous toute votre vie vous révèlent leur ultime secret : vous avez toujours été l'un d'eux.

Prérequis : niveau 21, n'importe quelle classe primale

Au cours de votre ascension vers la puissance épique, il est devenu de plus en plus évident que vous jouissiez d'une relation unique avec les esprits d'ancêtres que d'autres héros primaux connaissaient comme guides ou alliés. Si vous êtes un druide, vous entendez les voix des ancêtres chaque fois que vous changez de forme. Si vous êtes un barbare, vos rages sont toujours tempérées par une troisième perspective, et parfois une quatrième, une cinquième et une sixième, comme si vous vous observiez vous-même sous tous les angles, regardant par d'autres yeux que vos propres yeux embrumés de rage. Si vous êtes un gardien, vous comprenez que les anciens protecteurs de la tribu sont plus que vos ancêtres, ce sont vos pairs. Si vous êtes un shaman, vous avez aperçu la vérité avant d'atteindre votre destinée épique : les ancêtres sont plus que des guides et des alliés, ils furent autrefois vos camarades, vos amis et votre soutien à des époques où vous parcouriez déjà le monde dans des vies antérieures, aidant les gens en tant qu'esprit d'ancêtre.

Vous êtes un esprit d'ancêtre réincarné. Vous partagez une compréhension et une communication avec d'autres esprits primaux qui dépassent tout ce que la plupart des héros primaux ont l'occasion de vivre parce que vous connaissez toutes les voix des esprits, ainsi que la subtilité et les vifs murmures avec lesquels ils signalent leur présence. Vous pouvez voir les esprits partout dans le monde là où ils occupent des arbres et des rochers ou coulent à travers votre corps et celui de vos alliés.



Immortalité

En tant que ancien esprit réincarné, vous vous efforcez de remplir la mission qui a justifié votre retour au monde.

Grand Ancêtre : quelle est votre grande cause, votre mission ? Ce doit être quelque chose d'exceptionnel, quelque chose que le cours naturel du monde n'aurait pas pu accomplir. Si vous ne connaissez pas encore votre cause alors que vous passez à l'échelon épique, voyez avec votre MD comment arranger une mission exceptionnelle qui sied à un honorable ancêtre revenu sur terre.

Une fois votre Quête de destinée accomplie, vous resterez peut-être dans le monde pour une saison de plus afin de mémoriser chacune de ses textures. Puis vous devrez retourner dans celui des ancêtres. En tant qu'esprit, vous vous souviendrez de cette vie comme de toutes les autres. Ce fut une bonne vie. Peut-être était-ce votre dernière occasion d'arpenter la terre. Ou peut-être pas.

Aptitudes d'honorable ancêtre

Guide spirituel (niveau 21) : vous ne pouvez plus être surpris et vous ne conférez plus d'avantage de combat lorsque vous êtes pris en tenaille, hébété ou à terre.

Migration spirituelle (niveau 24) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous téléporter de 5 cases au prix d'une action libre, soit avant soit après l'action supplémentaire.

Protection spirituelle (niveau 30) : la première fois que vous êtes réduit à 0 point de vie ou moins au cours d'une rencontre, vous pouvez dépenser une récupération et vous récupérez un nombre de points de vie supplémentaires égal à votre valeur de Sagesse ou de Charisme.

Pouvoir d'honorable ancêtre

Avertissement spirituel Honorable ancêtre Utilitaire 26

Les esprits qui vous guident vous avertissent d'un danger fatal imminent.

Rencontre ✦ primale
Interruption immédiate **Personnelle**
Déclencheur : un ennemi réussit une attaque contre vous
Cible : l'ennemi déclencheur
Effet : la cible relance le jet d'attaque avec un malus de -5 et doit utiliser le nouveau résultat. La cible ne peut pas réussir de coup critique avec l'attaque relancée.

RALPH BEISNER

NOUVEAUX RITUELS

En tant que personnage primal, vous avez accès à la même vaste gamme de rituels que n'importe quel autre lanceur de rituel. Les nouveaux rituels ici élargissent les options qui vous sont accessibles ainsi qu'à tous les autres lanceurs de rituel, avec un accent mis sur les rituels qui invoquent la puissance des esprits primaux.

Référez-vous au Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs* pour de plus amples informations sur la manière d'utiliser un rituel à *D&D*.

RITUELS PAR NIVEAU

Niv	Rituel	Compétence-clé
1	Bâton de sourcier	Nature
1	Prédire le temps	Nature
1	Tenue de camouflage du voyageur	Nature
5	Éclat stellaire	Nature
10	Don de l'eau	Nature
10	Vol des aigles	Nature
14	Prison primale	Nature
19	Bosquet primal	Nature

Bâton de sourcier

Vous trouvez une branche noueuse et, quand vous la tenez, elle tourne, indiquant le chemin vers un site naturel.

Niveau : 1
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 1 minute
Durée : 12 heures ou jusqu'à utilisation
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Nature (pas de test)

Vous transformez un bâton ou un autre objet naturel en bâton de sourcier. Lorsque vous le faites, nommez une particularité naturelle de l'environnement, telle que les montagnes, les rivières, les forêts ou les cavernes. Le bâton de sourcier pointe en direction de l'endroit le plus proche qui corresponde à la description. Vous ne pouvez pas nommer un endroit précis, tel que Mont Baineflamme, et le bâton ne peut pas trouver des lieux dissimulés magiquement. Lorsque vous atteignez votre destination, l'utilisation du rituel prend fin.

Bosquet primal

Vous créez un bosquet secret, dissimulé par les esprits primaux, qui pousse verdoyant et paisible en attendant votre retour.

Niveau : 19
Catégorie : voyage
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : permanente (spéciale)
Coût des composantes : 12 000 po pour créer un bosquet et une entrée ; 4 000 po pour créer une entrée
Prix d'achat : 21 000 po
Compétence-clé : Nature

Un bosquet primal est un havre magiquement dissimulé par des esprits primaux. Vous utilisez ce rituel soit pour créer un bosquet et une entrée, soit pour créer une entrée dans un bosquet que vous ou une autre personne avez créé.

Créer un bosquet : lorsque vous créez un bosquet, il apparaît dans un endroit caché du monde ou de la Féerie, et vous définissez un mot de passe. Vous créez également une entrée pour y pénétrer (cf. Créer une entrée ci-dessous).

Un bosquet génère suffisamment de nourriture et de boisson pour subvenir aux besoins de ses occupants et il s'y trouve un climat modéré constant. Si vous apportez des objets dans un bosquet, ils y restent quand vous partez, mais la nourriture et les autres ressources créées par le bosquet disparaissent si vous les en sortez.

Votre test de Nature détermine la taille du bosquet en cases et le nombre de créatures qu'il peut héberger.

Résultat du test de Nature	Taille	Capacité
24 ou moins	5 × 5	25 créatures de taille M
25-34	7 × 7	50 créatures de taille M
35-44	10 × 10	100 créatures de taille M
45 ou plus	14 × 14	200 créatures de taille M

Créer une entrée : un bosquet primal est inaccessible, sauf pour ceux qui en connaissent le mot de passe et passent par une de ses entrées. Vous pouvez utiliser ce rituel pour créer une entrée dans un bosquet primal, dont vous devez connaître le mot de passe.

Lorsque vous créez une entrée dans un bosquet, elle apparaît dans une case adjacente à vous. Si une créature qui connaît le mot de passe du bosquet entre dans cette case, elle peut se téléporter dans une case à l'intérieur du bosquet. Toute personne à l'intérieur peut sortir au cours d'une action de mouvement, se téléportant soit à une entrée active, soit à l'entrée la plus récente si aucune n'est active.

Votre test de Nature détermine la durée d'existence de l'entrée. Lorsque vous créez un bosquet, vous utilisez un seul test pour à la fois le bosquet et son entrée. Au prix d'une action mineure, vous pouvez fermer une entrée que vous avez créée.

Résultat du test de Nature	Durée de l'entrée
24 ou moins	1 heure
25-34	24 heures
35-44	1 mois
45 ou plus	1 année

Une magie extraordinaire pourrait permettre à quelqu'un de rentrer dans un bosquet contre la volonté de son créateur.

Don de l'eau

Vous et vos alliés adoptez les particularités des créatures aquatiques.

Niveau : 10
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : spéciale
Coût des composantes : 400 po
Prix d'achat : 1 000 po
Compétence-clé : Nature

Vous et jusqu'à sept autres créatures présentes pour le rituel adoptez certaines aptitudes aquatiques : respirer l'eau aussi facilement que l'air, parler sous l'eau normalement et combattre sous l'eau sans subir de malus. Chaque sujet bénéficie également d'un bonus de pouvoir de +5 aux tests d'Athlétisme pour nager.

Le résultat de votre test de Nature détermine la durée de l'effet.

Résultat du test de Nature	Durée
14 ou moins	3 heures
15-24	6 heures
25 ou plus	12 heures

Éclat stellaire

La lueur bleue dégagée par vos lampes féeriques n'est peut-être pas vive, mais elle révèle ceux qui sont tapis dans l'ombre.

Niveau : 5
Catégorie : protection
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 8 heures
Coût des composantes : 40 po
Prix d'achat : 250 po
Compétence-clé : Nature

Lorsque vous achevez le rituel, vous créez des éclats de lumière bleue dans un rayon de 10 cases. Chaque éclat flotte en l'air dans une case de votre choix et émet une lumière faible dans un rayon de 2 cases. Les éclats sont intangibles et on ne peut pas interagir avec. Quand une créature est située dans la lumière d'un éclat, elle subit un malus de -5 aux tests de Discrétion.

Votre test de Nature détermine le nombre d'éclats que vous créez.

Résultat du test de Nature	Nombre d'éclats créés
19 ou moins	un
20-29	trois
30-39	six
40 ou plus	neuf

Prédire le temps

Vous devinez le temps qu'il fera dans le futur proche.

Niveau : 1
Catégorie : divination
Temps d'incantation : 5 minutes
Durée : instantané
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Nature (pas de test)

Vous déterminez ce que sera le temps au cours des prochaines 24 heures dans un rayon de 80 km autour de vous. Vous et tout allié présent pour le rituel bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests d'Endurance pour supporter une météo extrême que vous avez prédite.

Prison primale

Votre adversaire est englouti par la terre pour y être emprisonné et raillé par les esprits.

Niveau : 14
Catégorie : coercition
Temps d'incantation : 1 heure
Durée : permanente (spéciale)
Coût des composantes : 1 600 po
Prix d'achat : 4 200 po
Compétence-clé : Nature

Vous emprisonnez une créature adjacente dans un arbre, un rocher ou un autre objet naturel solide. Le sujet doit être sans défense ou consentant, et l'objet dans lequel vous l'emprisonnez doit être plus grand que lui. Votre test de Nature détermine le niveau maximal du sujet.

Résultat du test de Nature	Niveau maximal
14 ou moins	Votre niveau - 5
15-24	Votre niveau
25 ou plus	Votre niveau + 2

Le sujet reste emprisonné jusqu'à ce que vous choisissiez de mettre fin au rituel ou jusqu'à votre mort. De plus, vous devez prendre au sujet un de ses effets personnels et le cacher ou le conserver sur vous. Si l'effet personnel est amené à l'endroit où se trouve le sujet, ce dernier peut être libéré.

Vous pouvez choisir si le sujet continue de vieillir durant son emprisonnement et s'il est conscient de son environnement. La destruction de l'objet qui emprisonne le sujet libère celui-ci et le fait réapparaître dans l'espace de l'objet, en péril et inconscient. Quelle que soit la distance qui vous en sépare, vous savez si l'objet est détruit.

L'objet dans lequel il est emprisonné adopte une légère ressemblance avec le sujet. À la surface d'un arbre, des nœuds aux traits du sujet peuvent se former, ou une pierre peut prendre une coloration dessinant vaguement sa silhouette.

Tenue de camouflage du voyageur

Vos alliés et vous adoptez les textures et les couleurs du monde qui vous entoure.

Niveau : 1
Catégorie : tromperie
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 10 heures
Coût des composantes : 10 po
Prix d'achat : 50 po
Compétence-clé : Nature

Vous vous drapez ainsi que vos alliés présents pour le rituel dans un linceul qui vous camoufle. Les sujets de ce rituel bénéficient d'un bonus aux tests de Discrétion en voyageant, et les autres créatures subissent un malus lorsqu'elles utilisent Perception pour trouver votre trace.

Votre test de Nature détermine le bonus dont vous bénéficiez et le malus subi par les autres.

Résultat du test de Nature	Bonus à la Discrétion	Malus au pistage
19 ou moins	+2	-2
20-29	+5	-5
30 ou plus	+10	-10

Ce camouflage vous protège ainsi que vos alliés durant vos voyages, mais pas en combat. Tout sujet qui détermine l'initiative ou effectue un jet d'attaque perd l'avantage de ce rituel jusqu'à la fin de la rencontre. Si un sujet est caché lorsqu'il effectue une attaque, il perd le bonus avant d'effectuer le jet d'attaque, ce qui pourrait lui faire perdre le bénéfice d'être caché pour cette attaque.

Vol des aigles

Des esprits d'aigles géants traversent le ciel dans une déflagration de tonnerre, vous transportant avec vos alliés jusqu'à un lieu lointain.

Niveau : 10
Catégorie : exploration
Temps d'incantation : 10 minutes
Durée : 12 heures
Coût des composantes : 400 po
Prix d'achat : 1 000 po
Compétence-clé : Nature

Jusqu'à huit esprits d'aigles géants apparaissent pour vous emporter avec vos alliés. Chaque aigle peut porter une créature de taille M. Les aigles ont une VD de vol et une VD de vol partiel qui dépend de votre test de Nature.

Résultat du test de Nature	VD	Vol (partiel)
24 ou moins	8	10
25-29	10	15
30-39	12	20
40 ou plus	15	30

Les créatures subissent un malus de -4 aux jets d'attaque et aux défenses quand elles sont portées par les aigles.

Les aigles ne peuvent pas attaquer ou affecter d'autres créatures d'aucune manière. Les défenses des aigles sont égales aux vôtres, et si une attaque touche un aigle, il descend jusqu'à une surface solide pour déposer la créature qu'il transporte avant de s'envoler. Les aigles qui se sont envolés en cours de combat peuvent être rappelés hors de combat au prix d'une action simple.

À propos des concepteurs

MIKE MEARLS est le responsable de conception pour le jeu de rôle Dungeons & Dragons®. Il a récemment ajouté à son crédit le module *H1 : Le Fort de Gisombre*™ et *le Manuel des Joueurs® 2*.

EYTAN BERNSTEIN est originaire de la ville de New-York. Il passe ses jours à écrire et publier des livres d'histoire pour un grand éditeur éducatif. De nuit, il travaille comme concepteur, rédacteur et développeur de jeu. Il a participé à de nombreux projets pour Wizards of the Coast, dont *Le Comptoir de l'Aventure*™, *Outre-Tombe : les Secrets des Morts-Vivants*™, et *Les Secrets des Arcanes*™.

LOGAN BONNER a travaillé sur *D&D® Miniatures*, *le Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés®*, *Le Comptoir de l'Aventure*, *le Manuel des Joueurs® 2*, et *Les Secrets des Arcanes* durant la période où il a été concepteur à Wizards of the Coast. Il a conçu à la fois les familiers et l'alchimie, encourageant les gens à être à la fois sociaux et anti-sociaux.

ROB HEINSOO a dirigé la conception de la 4e édition du jeu de rôle D&D®. À son crédit de concepteur dans la 4e édition figurent *L'Art de la Guerre*™ et *Le Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*™. Ces autres conceptions de jeu incluent *Le Jeu des Dragons*™ et *Dungeons & Dragons Inn-Fighting*™.

ROBERT J. SCHWALB travaille pour Wizards of the Coast en tant concepteur freelance ; il a récemment participé à *L'Art de la Guerre*™, au *Draconomicon*™, et au *Manuel des Joueurs® 2*. Robert vit au Tennessee avec sa femme à la patience incroyable, Stacee, et sa tribu de chats-garous diaboliques. Là où il est cependant le plus heureux, c'est enchaîné à son bureau, exécutant le dur labeur que lui infligent ses sombres maîtres de Seattle.



Libérez la Bête qui est en Vous

Vous sillonnez les étendues sauvages, vierges et indomptées, sans craindre les secrets de ce terrifiant royaume peuplé de bêtes féroces et d'embuches mortelles. Soutenu par une résolution sans faille, vous puisez votre force dans les esprits qui protègent et animent le monde, et terrassez les monstres qui cherchent à le détruire. Vous êtes une créature primale et les forces maléfiques tremblent devant vous.

Ce supplément Dungeons & Dragons® présente des options inédites pour les personnages primaux, dont de nouveaux pouvoirs, des talents tribaux, des voies parangoniques et des destinées épiques spécialement conçus pour les classes de barbare, de druide, de gardien et de shaman. *Forces de la Nature*™ contient également des informations sur les principaux esprits primaux ainsi que des options de création et des aptitudes de classe qui vous permettront de jouer une nouvelle version de votre classe primale favorite.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de Dungeons & Dragons® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique*®

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D*™

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

Licensed By: Hasbro™

PLAY FACTORY