

Druide

Description :

Le druide, main gauche de Werra et Asavia, est un gardien du savoir et des secrets de la nature. Le druide protège la nature mais n'a rien contre les hommes et leurs cités tant qu'ils respectent la nature. Il est souvent bon soigneur et transporte de nombreuses baumes et angons de sa propre fabrication. Il pratique aussi une magie en accord avec ses principes.

Les druides commencent toujours en tant qu'apprentis auprès d'un autre druide comme le veut la tradition et l'enseignement oral. Le maître apprend à son élève les secrets des plantes et des animaux mais aussi à prendre contact avec son totem. Le totem d'un druide est l'esprit animale ou végétale qui sommeil en lui. Beaucoup de druides aspirent à une fusion totale avec leur totem et ainsi terminer leur vie comme un élément à part entière de la nature qu'ils protègent.

Le joueur peut choisir son totem parmi le loup, l'ours, le chêne, la rose. Les compétences souvent associées aux druides sont Nature, Herboristerie, Herboristerie avancée et Mythologie.

Pouvoirs :

Totem (PC)

Seul pouvoir obligatoire de cette classe, il varie selon le totem du joueur. Ne peut être utilisé qu'une fois par combat.

Le loup : Votre mâchoire s'allonge, vos dents poussent et s'aiguisent. Pendant 3 tours, vous bénéficiez d'un bonus de +1 de dextérité et +1 de force lorsque vous attaquez en mordant.

L'ours : Vos bras et vos jambes deviennent les pattes, fourrure, griffes et force. Pendant 3 tours, vous bénéficiez d'un bonus de +2 de force pour chaque coup de poing ou coups de pied.

Le chêne : L'écorce remplace votre peau et le bois votre chair. Pendant 3 tours, vous ne subissez aucuns points de dégât lors des attaques physiques.

la rose : Vous êtes recouvert des épines d'une rose vénéneuse. Pendant 3 tours, vous empoisonnez l'adversaire attaqué ou qui attaque, ce que le rend beaucoup moins combatif. -1 de dextérité et -1 d'agilité.

Soins mineurs (PA)

sort de soins 1D10 * le niveau du lanceur. Ne peut être utilisé que deux fois par jour.

Soins majeur (PA)

sort de soins 1D100 * le niveau du lanceur, ne peut être pris qu'à partir du **niveau 5**. Ne peut être utilisé que deux fois par jour.

Résurrection des astres (PA)

Ramène un joueur autre que le lanceur à la vie, selon la conjoncture des astres, ce sort peut ramener le compagnon à la vie où capturer son essence vitale. Il faut faire au moins une réussite avec un seul dé pour une complète réussite. Si un joueur voit son essence vitale être capturée par un druide, il peut espérer revenir à la vie suite à un rituel que seul quelque hauts prêtres de Dame Corneille peut exercer. Ce sort nécessite le **niveau 8** pour être pris.

Parler aux animaux (PA)

Vous pouvez converser avec les animaux mais leurs conversations est limitée. Les animaux domestiques sont encore moins loquassent que les animaux sauvages.

L'abri d'Asavia (PA)

Des vignes sortent soudain de la terre et s'entrelacent. Après quelques secondes, cet amas grouillant prend la forme d'une petite maisonnette bas de plafond. On y trouve un vestibule, trois chambre, un salon, une cuisinette où pousse un grand nombre de fruits différents et coule l'eau de rosée dans une vasque de bois. Ici et là pendent des cytises de feu qui diffusent une douce lumière rougeoyant et réchauffe cet abris.

L'abri d'Asavia a besoin d'un terrain fertile et dégager pour pousser. Il n'est donc pas utilisable en forêt trop dense, en terrain rocailleux ou dans un désert. Le lanceur sera très fatigué après ce sort et ne peut le lancer qu'une fois par lune.

Lever la brume (PC)

La paume vers le ciel, vous levez la main et une brume mystique s'élève du sol. Vous et votre groupe est occulté durant quelques minutes (4 tours) et vous pouvez ainsi choisir de fuir. Tous, amis ou ennemis, subissent un malus de -2 de dextérité sur vos jet d'attaque. Ne peut être utilisé qu'une fois par combat.