

# Animagus

## **Lien Animal (Volonté) :**

Un Druide ajoute son niveau de **Lien Animal** lors de ses jets de Survie visant à interagir avec des animaux de façon temporaire. Par ailleurs, il peut effectuer un jet dont le SD est détaillé ci-dessous pour obtenir un seul animal de façon permanente.

## **Symbiose (Volonté) :**

Un Druide peut effectuer un jet de **Symbiose** dont le SD est égal au SD de dressage de l'animal - 4. S'il réussit, ils bénéficient tous les deux d'un bonus suivant le type de l'animal pendant un nombre d'heures égal au niveau de la compétence.

## **Métamorphose (Volonté) :**

Un Druide peut effectuer un jet de **Métamorphose** dont le SD est fixé par le MJ. En cas de réussite, il se transforme temporairement en son animal totem pour un nombre de minutes égal à six fois le niveau de cette compétence gagnant ainsi des bonus et des malus.

## **Détails :**

<b>Lien Animal</b>	
Animal	SD
Loup	22
Hibou	20
Chat	18
Serpent	22
Ours	26

<b>Symbiose</b>	
Animal	Bonus
Loup	Réflexe +1
Hibou	Intelligence +1
Chat	Dextérité +1
Serpent	Vitesse +1
Ours	Corps +1

## **Conseils au MJ :**

Cette branche de compétence est conseillée aux Druides souhaitant jouer en binôme avec un animal et avoir des interactions plus poussées notamment en combat. Les différents SD ont été basés sur ceux de la page 69 du livre concernant le pacte animal et augmentés de 6 pour montrer la difficulté d'établir un lien **permanent** avec **un seul** animal.

En tant que MJ, il est de votre devoir de préciser aux joueurs druides qu'il ne doit pas prendre son choix à la légère et que l'animal fera partie intégrante de sa vie. S'il venait à vouloir rompre son lien pour un autre animal, il pourrait très bien se faire attaquer en retour ou pire encore.

Par ailleurs, il est à noter que les animaux proposés (ainsi que les bonus liés) ont été basés sur les différentes écoles des sorciers. N'hésitez pas à en inclure de nouveaux ou à les modifier au gré de vos envies ! Un exemple en plus d'animal à dresser, une panthère SD 24.



Enfin, pour la compétence **Métamorphose**, le druide adopte certains aspects de son animal totem, c'est-à-dire, celui qui le suit par rapport au lien animal, bénéficiant ainsi de caractéristiques modifiées en plus de rester doué de parole et de pouvoir parler librement avec son animal. En revanche, il ne peut pas utiliser d'équipement, malgré le fait qu'il conserve ses statistiques et les transformations peuvent faire grandir ou rapetisser la taille du druide.

### **Transformation en Loup**

Le druide bénéficie des armes et des capacités ci-contre. Ainsi que d'une armure naturelle de 8 sur toutes les parties du corps.

Le druide acquiert les modificateurs suivants dans ses caractéristiques :

Réflexes +3, Dextérité +2, Volonté +1, Intelligence -3

Du fait de sa transformation, il devient vulnérable aux huiles contre les bêtes en plus du venin du pendu et ne peut pas utiliser d'équipements. Taille du druide : Normale

#### **Armes**

Nom	Dégâts	Effet	Att/Round
Griffes	2d6+4	Saignement (20%)	2
Morsure	3d6+2	Saignement (60%)	1

#### **Capacités**

Traque olfactive

Nyctalopie

Chef de meute

### **Transformation en Hibou**

Le druide bénéficie des armes et des capacités ci-contre. Ainsi que d'une armure naturelle de 2 sur toutes les parties du corps.

Le druide acquiert les modificateurs suivants dans ses caractéristiques :

Volonté +3, Vigueur +2, Intelligence +1, Corps -3

Du fait de sa transformation, il devient vulnérable aux huiles contre les bêtes en plus du venin du pendu et ne peut pas utiliser d'équipements. Taille du druide : Petite

#### **Armes**

Nom	Dégâts	Effet	Att/Round
Serres	1d6+2	Aucun	2
Bec	3d6	Aucun	1

#### **Capacités**

Vol

Nyctalopie

Harmonisation Magique

### **Transformation en Chat**

Le druide bénéficie des armes et des capacités ci-contre. Ainsi que d'une armure naturelle de 4 sur toutes les parties du corps.

Le druide acquiert les modificateurs suivants dans ses caractéristiques :

Dextérité +3, Vitesse +2, Réflexes +1, Volonté -2, Corps -1

Du fait de sa transformation, il devient vulnérable aux huiles contre les bêtes en plus du venin du pendu et ne peut pas utiliser d'équipements. Taille du druide : Petite

#### **Armes**

Nom	Dégâts	Effet	Att/Round
Griffes	2d6	Perforation Améliorée	2
Morsure	3d6+2	Perforation Améliorée	1

#### **Capacités**

Nyctalopie

Bond

Harmonisation Magique

### **Transformation en Serpent**

Le druide bénéficie des armes et des capacités ci-contre. Ainsi que d'une armure naturelle de 2 sur toutes les parties du corps.

Le druide acquiert les modificateurs suivants dans ses caractéristiques :

Vitesse +3, Réflexes +2, Dextérité +1, Corps -2, Volonté -1

Du fait de sa transformation, il devient vulnérable aux huiles contre les bêtes en plus du venin du pendu et ne peut pas utiliser d'équipements. Taille du druide : Petite

#### **Armes**

Nom	Dégâts	Effet	Att/Round
Queue	1d6+2	Saisie	1
Morsure	2d6	Poison (100%), Ablation	1

#### **Capacités**

Natation

Traque olfactive

Silencieux

### **Transformation en Ours**

Le druide bénéficie des armes et des capacités ci-contre. Ainsi que d'une armure naturelle de 12 sur toutes les parties du corps.

Le druide acquiert les modificateurs suivants dans ses caractéristiques :

Corps +3, Réflexes +3, Vitesse -3

Du fait de sa transformation, il devient vulnérable aux huiles contre les bêtes en plus du venin du pendu et ne peut pas utiliser d'équipements. Taille du druide : Grande

#### **Armes**

Nom	Dégâts	Effet	Att/Round
Griffes	3d6+4	Assommant (-2)	2
Morsure	5d6	Aucun	1

#### **Capacités**

Traque olfactive

Intimidant

Charge

# Apôtre de Dana

**Connaissance de la Flore (Intelligence) :**

A l'obtention de la compétence, Un Druide obtient une Serpe druidique, permettant de récolter 50% de plantes supplémentaires. De plus, il ajoute son niveau de **Connaissance de la Flore** lors de ses jets de Survie visant à chercher des plantes dans la nature.

**Affinité Végétale (Volonté) :**

Un Druide peut effectuer un jet d'**Affinité Végétale** pour pouvoir renforcer son prochain rituel lorsqu'il utilise des plantes. Pour chaque plante utilisée, le rituel est renforcé de 10%. De plus, un Druide peut bénéficier d'un focus de 3 et d'un focus supérieur lorsqu'il se trouve dans un milieu naturel. Attention aux conséquences en cas d'excès... (Détails)

**Appel de la Nature (Empathie) :**

Un Druide peut effectuer un jet d'**Appel de la Nature** pour pouvoir lui implorer de l'aide. Le SD est à la discrétion du MJ en fonction de la demande. Au niveau 10 de cette compétence, le Druide peut créer une nouvelle invocation avec le MJ.

**Détails :**

<b>Connaissance de la Flore</b>										
Nom	Type	PRE	DEG	Fia.	Mains	POR	Effet	Diss.	AM	Poids
<b>Serpe</b>	T	+2	2d6	10	1	-	-	P	1	1.5

  

<b>Affinité Végétale</b>					
Si un Druide utilise (trop) la nature pour catalyser de l'énergie magique, celle-ci pourrait réagir en fonction de sa quantité. Par exemple, l'herbe pourrait flétrir, les fleurs faner ou bien les arbres dépérir. Voici un tableau indicatif des conséquences suivant le nombre de sorts :					
Nb Sorts / Jours	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10
Conséquence	Négligeable	Mineure	Moyenne	Majeure	Extrême

**Conseils au MJ :**

Cette branche de compétences est conseillée aux Druides souhaitant développer un lien profond avec la nature. La serpe obtenue sert à récolter davantage de ressources végétales. N'hésitez pas à modifier le pourcentage suivant vos envies !

Pour l'affinité végétale, un druide peut bénéficier, s'il le souhaite, des bonus mentionnés, mais la nature pourrait mal réagir en fonction de l'intensité de la magie qu'il souhaite utiliser. La flore pourrait flétrir ou la faune être hostile...

Concernant l'appel de la nature, tout dépend de ce que le druide demande mais dans le cas d'échec critique, elle pourrait lui faire comprendre qu'elle n'a pas de maître... Elle peut également demander un service en échange au travers d'un avatar ou ordonner de réparer les fautes par rapport à un grand excès de magie !

Exemple, si un druide demande des indications sur la route à suivre pour aller à une destination précise ou pour trouver son chemin, il devra surpasser un SD de 20 et s'il réussit, les arbres pointent là où il faut mais il devra planter des chênes sur sa route.

Enfin, une fois devenu un puissant druide, il peut décider, avec l'aide du MJ de créer de nouvelles invocations, notamment en ce qui concerne les invocations d'archi druide qui sont inexistantes... Soyez inventifs, l'imagination est reine ici !

