

# Elfes

**I**mprudemment aventuré dans les vastes forêts du nord de l'Arolavie, j'étais devenu la proie de répugnants ettercaps. Ces monstres aux allures d'araignées bipèdes me scrutaient de leurs huit yeux inexpressifs tandis que j'étais pris au piège de leur toile. J'étais seul et désormais incapable de me défendre tandis que mes ennemis venaient vers moi d'un pas lent. Je recommandai mon âme à Mort, qu'il m'autorisât à rejoindre mes ancêtres. À cet instant, je n'espérais plus qu'un coup de grâce de leurs griffes massives. Tout plutôt que d'être lentement vidé de mes fluides vitaux !

L'attaque fut fulgurante. Je ne comprenais pas ce qui se passait, seulement que je pouvais de nouveau espérer. Le combat fut violent mais très bref. Les arachnides n'avaient eu aucune chance contre elle. Caurala, celle-qui-inflige-la-peur. Libéré, je la contemplais silencieusement dans la nuit qui tombait. J'étais stupéfait de sa grâce et de son courage, autant que je m'étonnais de ses tatouages. Elle était accompagnée d'un loup noir de forte taille qui paraissait se défier de moi, l'étranger, l'elenion perdu loin de chez lui.

Notre conversation fut brève. Elle n'était intervenue que parce que j'étais moi aussi un elfe. Sans cet heureux hasard de ma naissance, elle n'aurait pas pris la peine de livrer combat sans ordre d'un supérieur plus humaniste qu'elle. Je compris que les aldarons de cette région se méfiaient des humains et gardaient jalousement leurs frontières. Elle me raccompagna jusqu'à un sentier et disparut aussitôt qu'elle se fut assurée que j'arriverai à destination.

*Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion*

De l'avis général, les elfes constituent l'espèce la plus gracieuse et la plus empreinte de dignité. Essentiellement installés dans l'hémisphère nord, la plupart sont attachés à leurs terres ancestrales et à la perpétuation de leur mode de vie, mais les jeunes sont encouragés à suivre leur inclination et à découvrir le monde dans les comptoirs, les enclaves, les cités et royaumes lointains.

## Les gardiens des forêts primordiales

Eana est partout et en toute chose, mais la vie que cet être-monde représente est aux yeux des elfes tout particulièrement présente dans les bois : défendre les forêts primordiales est ainsi un devoir sacré. Celui-ci remonte à une légende fondatrice, chantée dans les campements aldarons depuis des temps immémoriaux. Il est dit que lors de la chute des Voyageurs, l'ensemble du monde fut embrasé. Il ne subsista plus une seule plante ni un seul arbre. Les fées dont l'existence dépend étroitement des forêts furent alors anéanties. Peu avant leur disparition au milieu d'incendies dantesques, des rois et reines féeriques conjuguèrent leurs pouvoirs pour donner aux elfes les moyens de faire renaître la vie. Dans certaines versions du mythe, les elfes furent créés par les fées, dans d'autres, ils perdirent leur nature féerique pour mener à bien leur mission. Quoi qu'il en soit, ils prirent leur devoir à cœur et semèrent les graines du renouveau, luttant contre les revenants, les démons et les premières manifestations du Chancre.

Aujourd'hui encore, les aldarons voient la forêt comme ce qu'il y a de plus précieux. Ils combattent les ravageurs et les bâtisseurs, et parfois se risquent hors de leur domaine pour tenter de redonner vie à une région désolée. L'on prétend que les sages aldarons seraient les seuls à détenir encore les secrets qui permirent à la vie de jaillir et de s'épanouir depuis les déserts de cendres.







## L'acquisition de la transe par les jeunes elfes

*L'une des évolutions les plus surprenantes a lieu durant l'enfance des elfes. Comme chacun le sait, cette espèce ne dort pas et pratique à la place une méditation profonde nommée « transe ». Beaucoup considèrent cette aptitude avec envie, imaginant tout ce qu'ils pourraient faire durant quatre à cinq heures chaque jour, sans se rendre compte de la réalité.*

*Les elfes de moins de cinq ans dorment autant que les jeunes des autres espèces, soit plus de dix heures par jour. Mais entre cinq et sept ans, les enfants elfes commencent à souffrir de cauchemars de plus en plus terribles. Il s'agit là d'une période de vie très difficile pour toute la famille. D'après les médecins elfes, il est déjà arrivé par le passé que des enfants meurent au cours de leur sommeil. L'on pense qu'ils ont été victimes de prédateurs rôdant dans les régions cauchemardesques du Plan Astral. Le remède mis au point par les elfes est la transe, enseignée le plus tôt possible. Malheureusement, pour l'apprendre et la pratiquer efficacement, il faut que l'enfant soit capable d'une certaine rationalité et autodiscipline, qui ne s'acquière que lentement.*

*Cette étrange malédiction, dont la nature exacte n'est pas comprise, explique aussi pourquoi il est impossible pour un bébé elfe d'être élevé par un autre peuple que le sien : sa vie en dépend.*

*Extrait de La poussière des âges, volume 2*



## Les éclaireurs

La majorité des aldarons vivent dans les forêts, parfois avec une organisation semi-nomade leur permettant de puiser dans des ressources variées au gré des saisons : remontée des saumons, cueillette des baies en été et en automne, chasse d'espèces différentes selon les saisons pour respecter les cycles de reproduction... Les clans ont néanmoins besoin de produits venant de l'extérieur, en particulier des céréales et du métal. Il leur faut aussi avoir une connaissance étendue des terres. Pour ces raisons, ils désignent des éclaireurs. Ces membres du clan partent durant plusieurs mois, parfois plusieurs années. Ils apprennent les langues des autres peuples, et selon les cas s'informent sur les meilleurs lieux de pêche et de chasse, négocient avec les humains et les nains... Il est arrivé que des bannis aldarons prétendent être des éclaireurs pour ne pas afficher leur faute, mais de retour dans la forêt, ils risquent d'être exécutés sans sommation.



## La grande stratégie elenionne

Les elfes sont physiquement matures sensiblement au même âge que les humains, mais un sujet elenion n'acquiert de droits politiques qu'à cent ans. Cette période est appelée « lendërandà », c'est-à-dire l'âge du voyage, et désigne par extension le fait de partir au loin pour s'améliorer. Un jeune est encouragé à étudier, commercer, gagner en expérience et forger son réseau, aussi bien parmi les siens qu'à l'étranger.

Les autorités du grand royaume d'Ellerina mettent fréquemment à profit les départs hors de la couronne elfique, en confiant des missions aux aventuriers en devenir. Il peut s'agir de tâches anecdotiques telles qu'assurer un lien entre deux académies, mais les jeunes voyageurs sont fréquemment encouragés à espionner les pays qu'ils découvrent pour le compte de leurs aînés. Les jeunes elenions se retrouvent ainsi face à un dilemme, partagés entre leur loyauté envers leurs compagnons d'aventure et leur devoir à l'égard de leur patrie. Ils savent aussi que leur avenir dans la couronne elfique dépendra des choix qu'ils feront et qu'ils devront rendre des comptes pour chacune de leurs décisions. S'ils ne servent pas les intérêts de leur pays, ils seront certainement condamnés à végéter à des rangs subalternes ; à l'inverse, s'ils prouvent leur ingéniosité et leur dévouement, ils peuvent espérer gravir les échelons du pouvoir jusqu'au sommet. Si le royaume d'Ellerina a su garder sa grandeur au fil des siècles et faire face aux nombreux défis rencontrés, c'est certainement en partie grâce aux jeunes aventuriers dont il a su capitaliser les découvertes.



## L'horreur de la chute des drows

Les drows sont apparus au cours de la guerre de l'Aube. Ces anciens elenions étaient partis combattre le Chancré aux côtés des nains gardiens, mais disparurent dans les profondeurs. Quelques décennies plus tard apparurent les premiers drows, des êtres pervers et vénérant des puissances maléfiques. Le mystère demeure quant à ce qui eut lieu, et les versions divergent grandement. Les nains accusèrent les elfes de faiblesse et de lâcheté au cours de combats cruciaux ; les drows accusent aujourd'hui encore nains et elenions de trahison ; les elenions éludent la question. C'est une grande honte pour eux qu'un des pires ennemis de l'humanité porte leur sang. Depuis ce funeste épisode, les elenions éprouvent une vive peur de la corruption qui les pousse à éviter de s'enfoncer dans la terre et à éviter toute souillure. La propreté immaculée de leur ville et leur refus de pratiquer des professions déshonorantes et salissantes est à comprendre à l'aune de leur pire hantise : devenir des monstres. Malgré cette angoisse, des aventuriers elenions cherchent encore souvent à découvrir la vérité sur cette page sombre de leur passé et sur leurs frères ennemis.

## Traits des elfes

Les elfes ont en commun de longues oreilles pointues très reconnaissables et une silhouette souvent nerveuse, ce qui chez les femmes s'accompagne typiquement d'une poitrine menue si l'on compare avec les standards humains. Les traits de leurs visages sont fins et tracés nettement, parfois avec un peu de dureté.

☞ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

☞ **Âge.** Bien que les elfes atteignent la maturité physique à un âge comparable à celui des humains, cette étape ne constitue pas le passage à l'âge adulte selon la perception elfique. Selon les cultures et sous-espèces, les conditions de la majorité varient. Il est fréquent que la période de 16 à 100 ans (sur une espérance de vie de 750 ans) constitue une longue période « d'adolescence » aux yeux des elfes. Cette phase d'existence est consacrée au développement de l'être et de ses potentialités. À son terme, l'individu pourra rejoindre les aînés et s'investir dans la communauté.

☞ **Alignement.** Les elfes de la surface tendent en général vers la Neutralité ou le Bien, tandis que les drows, dans les profondeurs de la terre, oscillent entre la Neutralité et le Mal. Les elenions, organisés en sociétés complexes, ont tendance à pencher vers la Loi ; en revanche les clans aldarons et drows ont le plus souvent des comportements inspirés par le Chaos. Ces différences dans la représentation du monde expliquent les tensions qui peuvent exister entre les sous-espèces elfiques.

☞ **Taille.** Les elfes mesurent généralement entre 1,50 m et 1,80 m, et sont souvent très sveltes. Vous êtes de taille M.

☞ **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.

☞ **Vision dans le noir.** Guetteur nocturne, habitué à la lutte contre les ténèbres, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout étant nuances de gris.



☞ **Sens aiguisés.** Vous bénéficiez de la maîtrise de la compétence Perception.

☞ **Héritage féerique.** Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable charmé, et aucune magie ne peut vous endormir.

☞ **Transe.** Les elfes n'ont pas besoin de dormir. Au lieu de cela, ils entrent dans une profonde méditation qui leur permet de conserver un semblant de conscience de l'environnement, à raison de 4 heures par jour. On parle alors de « transe ». Cette méditation peut s'accompagner de l'équivalent de songes produits par des exercices mentaux maîtrisés au fil d'années de pratique. Ce type de repos vous confère les mêmes bénéfices qu'un sommeil de 8 heures pour un humain.

☞ **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez l'elfique. Cette langue, douce et élégante, faite d'intonations très subtiles, est régie par une grammaire particulièrement complexe. La littérature elfique est appréciée dans la noblesse et chez les érudits, au point que cette langue constitue parfois une koinè, c'est-à-dire une langue d'échange dans les cours et les académies de nombreux royaumes. Les elfes de la surface parlent, lisent et écrivent le commun, tandis que les drows pratiquent son équivalent des profondeurs.








L'inconvénient de la transe par rapport au sommeil est d'être un phénomène volontaire qui requiert du calme. Là où le sommeil peut être sans trop de difficulté séquencé durant la journée (sieste durant une pause, somnolence sur un cheval au pas...), la transe doit être accomplie d'une traite pour être pleinement efficiente. Entrer en transe dans un environnement hostile et stressant (à bord d'un navire agité, se reposer malgré une poursuite ou un harcèlement incessant...) requiert un test de Sagesse (Transe). Par ailleurs, contrairement au sommeil qui peut être léger ou profond, la transe est toujours profonde ; elle nécessite une grande concentration. La transe est donc une capacité à double tranchant, tantôt très avantageuse, tantôt très handicapante.








## Elfes de lumière, ou elenions

On reconnaît les elenions à un teint clair, laiteux ou rosé, qui s'harmonise avec des chevelures argentées, dorées, platine ou d'un blond tirant délicatement sur le roux ou les cendres. Les yeux sont grands, avec des iris dans des teintes froides telles que le gris, le bleu, le vert ou le violet. Les elenions sont volontiers guerriers ou magiciens, car ces voies sont culturellement valorisées dans leur civilisation.

-  **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.
-  **Formation martiale elfique.** Vous bénéficiez de la maîtrise de l'épée longue, de l'épée courte, de l'arc court et de l'arc long.
-  **Sort mineur.** Vous connaissez un sort mineur de la liste de sorts du magicien (au choix). L'Intelligence est la caractéristique magique correspondante.
-  **Raffinement.** Issu d'une culture portée vers les arts, vous maîtrisez un outil au choix parmi les suivants : nécessaire de calligraphe ; nécessaire de peintre ; outils de bijoutier ; outils de tisserand ; instrument de musique (au choix : flûte, luth, lyre, viole).
-  **Langue supplémentaire.** Vous parlez, lisez et écrivez une langue supplémentaire de votre choix.

## Elfes de sève, ou aldarons

Le physique des aldarons, ou elfes de sève, paraît presque entrer en résonance avec leur environnement. Leur teint est assez doré, hâlé voire olivâtre, tandis que les chevelures sont de la couleur des feuillages d'automne, couvrant toutes les gammes du vert, du jaune et orange flamboyant, du rouge et du brun. Leurs yeux ont souvent un éclat sombre, gris, anthracite voire noir, leur conférant un regard inquiétant. Les aldarons sont le plus souvent rôdeurs, parfois druides.

-  **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Constitution augmente de 1.
-  **Formation martiale elfique.** Vous bénéficiez de la maîtrise de l'épée longue, de l'épée courte, de l'arc court et de l'arc long.
-  **Murmures de la forêt.** Les aldarons peuvent faire appel aux murmures de la forêt. Ce pouvoir est une action qui s'active par la simple volonté, avec une portée de 18 m. Ils font souffler pendant au plus 1 minute un vent froid et inquiétant qui semble murmurer des paroles menaçantes ou démentes. Simultanément, ils peuvent éteindre ou allumer une petite source de lumière (torches, lanterne, bougie ou petits feux de camp). Les ombres dans un cas comme dans l'autre paraissent menaçantes. Vous devez effectuer un repos court ou long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude. Les aldarons en font usage le plus souvent pour pousser des intrus à fuir, mais parfois aussi pour préparer une embuscade en privant des humains d'éclairage.
-  **Vie sauvage.** La vie dans les campements nécessite de savoir fabriquer des objets courants, et les elfes expriment toujours un certain perfectionnisme dans ce qu'ils font, de sorte que vous maîtrisez un outil au choix parmi : outils de tanneur ; outils de sculpteur sur bois ; outils de tisserand.
-  **Langue supplémentaire.** Vous parlez, lisez et écrivez le sylvestre.

## Drows

Les drows sont immédiatement reconnaissables. Leur teint va du bleu nuit au noir tandis que leur chevelure est blanche à argentée, et leurs yeux rouges le plus souvent, parfois pourpres ou dorés. Ce peuple est très mal connu à la surface et craint de tous ceux qui n'ignorent pas son existence. Les drows sont apparus après la guerre de l'Aube et ne font pas partie des peuples piliers.



Les drows sont par défaut des ennemis des PJ, une menace venant des profondeurs de la terre. Les aventuriers de cette sous-espèce évoluant librement à la surface sont plus rares encore que leurs homologues aldarons. En fonction du style de campagne, le meneur peut néanmoins accepter des PJ drows, voire créer un groupe complet de cette sous-espèce. Un PJ drow évoluant à la surface devra affronter beaucoup de préjugés et d'hostilité.

# Explorateur des terres sauvages

Certains passent leur vie à se mettre à l'abri des dangers du monde sauvage, sans lesquels l'existence n'aurait pour vous plus la moindre saveur. Cette nature cinglante que tant craignent, vous l'aimez aussi pour sa sérénité, sa majesté et son impartialité, pour ces qualités qui font le plus souvent défaut aux villes et à leurs habitants. Vous ne comptez plus les lieues parcourues, les forêts traversées et les montagnes gravies, mais gardez un souvenir vivace de chaque terre foulée. Vos jambes auraient dû défaillir plus d'une fois, mais l'horizon a su chaque jour vous offrir un visage nouveau, plus séduisant que celui de la veille. Avant de devenir aventurier à part entière, vous avez peut-être exercé comme guide ou braconnier, bûcheron ou chasseur, mais l'appât du gain ou la soif de découverte a fini par gonfler vos ambitions.

⊗ **Maîtrises de compétence** : deux au choix entre Athlétisme, Dressage, Nature et Survie

⊗ **Maîtrise d'outil** : véhicules terrestres

⊗ **Langue** : une au choix

⊗ **Équipement** : un bâton, un piège à loups, un objet sans valeur marchande, mais cher à vos yeux (porte-bonheur, souvenir de chasse ou autre), des vêtements de voyage et une sacoche contenant 5 po.

## Privilège : à la belle étoile

La nécessité et l'expérience vous ont appris à vivre sans toit au-dessus de votre tête. Vous savez vous mettre à l'abri des pires intempéries, identifier les meilleurs sites naturels pour reposer vos jambes fourbues et trouver de quoi vous sustenter vous et quatre compagnons quand vous évoluez dans un milieu naturel dont les ressources ne sont pas excessivement maigres.

## Particularités suggérées

La plupart de ces individus ont toujours entretenu le goût de l'aventure. Ils n'ont jamais su rester en place et l'exploration est venue spontanément assouvir leur fougue. La collaboration avec des personnes issues d'autres contextes constitue en revanche une nouveauté pour la plupart. Il faut s'adapter à ces gens qui n'ont pas forcément l'habitude de fouler dix lieues par jour ou de s'enfoncer dans l'inconnu, les accepter et, parfois, reconnaître qu'ils ont aussi des choses à nous apprendre et qu'ils ne sont pas que des fardeaux.

1d8	Trait de personnalité
1	Je prends spontanément la tête quand il faut se rendre d'un endroit à un autre.
2	Il est pour moi contre nature de reprendre un chemin que j'ai déjà foulé.
3	Les gens qui font des manières me font rire et je leur ris d'ailleurs au nez.
4	J'adore les défis physiques, même quand je ne pars pas gagnant.
5	J'ai toujours l'impression que mes compagnons de route ne pourraient rien faire sans mon assistance de tous les instants.
6	Je m'exprime plus par gestes et par bruits que par la parole.
7	Je déteste l'eau chaude, les lits, les chaises et les bancs, et ce que les citadins appellent des parfums.
8	Je suis un farceur incurable.

1d6	Idéal
1	<b>Équilibre.</b> Éviter que les peuples, dans leurs luttes et leurs ambitions, ne ravagent la terre qui les porte et les nourrit. (neutre)
2	<b>Retour aux sources.</b> Plus j'y pense, plus les bienfaits de la civilisation me semblent maigres ; les préjudices m'apparaissent en revanche colossaux. (neutre)
3	<b>Véhémence.</b> Se laisser aller à ses pulsions les plus brutales sans craindre l'autorité. (mauvais)
4	<b>Solidarité.</b> Découvrir de nouveaux horizons pour accueillir ceux qui en ont besoin et leur faire comprendre que leur condition n'est pas une fatalité. (bon)
5	<b>Renouveau.</b> Il faut régulièrement bouleverser les choses pour leur redonner vigueur. (chaotique)
6	<b>Autosuffisance.</b> Ne pas dépendre de l'aide des autres, qu'elle soit sincère ou intéressée. (tout alignement)



**1d6 Obligation**

1	Mon village compte sur moi pour le sauver du malheur qui l'a frappé.
2	Des bonnes âmes m'ont plus d'une fois sorti d'un mauvais pas et je compte perpétuer cette générosité.
3	Je m'ennuie dès que je reste plus de quelques jours au même endroit.
4	Je suis animé par l'espoir de trouver un jour la terre de mes rêves.
5	Je suis issu d'une famille respectée de la société et je me garde de lui faire du tort par mes actions.
6	La foi guide mes pas.

**1d6 Faille**

1	Je crois facilement aux superstitions les plus farfelues.
2	Je cache une phobie qui s'accorde mal avec mon caractère.
3	Quand les choses ne tournent pas comme je le souhaite, je suis souvent violent, surtout si je ne suis pas dans mon élément.
4	J'aime exagérer mon côté homme ou femme de la nature, quitte à feindre des aptitudes que je n'ai pas.
5	Je supporte très mal les gens qui persistent à parler fort hors des villes.
6	Je ne vaudrais pas tripette si je dois veiller au-delà d'une certaine heure.





# Druide



es druides protègent leur terre, car ils savent mieux que quiconque qu'elle est aussi leur mère et que ses enfants sont tous frères et sœurs. Et ceux qui trahissent leur famille s'exposent à des représailles d'autant plus virulentes.

## ☒ Équilibre du monde

Le druide entretient un lien si fort avec les forces primordiales du monde qu'il peut non seulement les comprendre, mais aussi se faire obéir d'elles. Bien que de nombreux druides pratiquent un culte de la nature et des esprits, leurs pouvoirs ne leur viennent pas de la vénération d'une divinité dont le domaine flotte dans le Plan Astral, mais du monde lui-même, dont ils font partie intégrante. Tous les druides ont en commun de vénérer cette même entité supérieure à laquelle ils donnent des noms différents selon les régions : Eana (qui signifie « monde » dans la langue sacrée druidique), Nature, Mère primordiale, Cerf stellaire, etc. Vivre en harmonie avec l'ordre naturel leur permet de canaliser les énergies de la création et d'en tirer leur propre forme de magie. Pour certains, cet équilibre découle d'une vie sauvage plus proche des bêtes que des gens, de pratiques spirituelles tribales ou encore d'une éducation au sein d'un peuple sensible à cette magie. D'autres se tournent vers le druidisme plus tardivement et renoncent à leur culture citadine et matérialiste au profit d'un dévouement à quelque chose de plus pur.

## ☒ Des motivations variées

Les druides peuvent être guidés par un véritable amour de la vie ou d'un écosystème en particulier, qu'ils s'efforcent de préserver et de faire prospérer, tandis que d'autres agissent en gardiens impartiaux de l'ordre naturel. De nombreux druides se soucient plus de la vie des plantes et des bêtes que de celle des créatures civilisées. Ils sont fréquemment liés à un endroit en particulier, un lieu cher à leur cœur ou un écosystème qu'ils estiment nécessaire de protéger, mais cela ne signifie pas qu'ils ne quittent jamais leur domaine. Beaucoup se lancent dans de longues quêtes pour protéger leur demeure de la corruption ou de la destruction, lorsqu'ils n'en sont tout simplement pas chassés par l'expansion des villes. Plus d'un druide choisit de partir sur les chemins et de se faire

vagabond pour prodiguer ses bienfaits ou son courroux là où ses pas le mènent. Quelles que soient les motivations de ces êtres, l'argent n'a pas d'emprise sur eux et revêt peu de valeur à leurs yeux : la richesse n'a pas d'utilité dans la nature, et le druide préfère survivre de ce qu'il cueille, chasse ou cultive. En général, les druides sont traités avec prudence par les populations locales, de peur qu'ils ne décident de ruiner les récoltes ou de faire déborder les rivières au nom d'une offense difficile à cerner, mais leurs vastes connaissances naturelles et leurs talents de guérisseurs en font aussi des personnages recherchés et honorés.

## ☒ Pouvoirs ancestraux

Si la plupart des druides sont spécialisés dans un aspect de la magie druidique, ce sont presque toujours des combattants polyvalents, capables de démonstrations de magie élémentaire dévastatrices et de prouesses de force brute ou de finesse lorsqu'ils se changent en animaux. Ils peuvent aussi communiquer avec les bêtes sauvages ou domestiques et les appeler à leur aide, ou encore prodiguer des soins à leurs compagnons en puisant dans les énergies régénératrices de la terre mère.

## ☒ Ennemis du Chancre

Partout où ils vont sur Eana, les druides combattent la corruption, la pollution, la nécromancie et toutes les formes de souillure. Plus particulièrement, ils luttent contre l'influence délétère du Chancre et de ses poisons afin de protéger l'esprit du Grand Cerf, une manifestation divine de la planète, en préservant la nature et les sanctuaires qui constituent des points de contact avec cet esprit. Les druides frissonnent d'effroi à l'idée que le Chancre s'empare de tels sites, voire pire, qu'il se soit déjà emparé de certains. On murmurerait même que des druides aveuglés par une quête de puissance auraient trouvé dans le Chancre une source de pouvoir formidable, au prix d'une corruption indicible.



« Prenez le temps d'écouter le murmure du vent et de sentir le cœur de la terre battre sous vos pieds. Si vous oubliez la nature, elle saura se rappeler de vous, un jour ou l'autre. » *Le merosi Kaeg, gardien du bois d'Arno, l'un des druides les plus respectés du Cyfandir.*



## Aptitudes de classe

Tous les druides acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

### Niveau 1

#### Points de vie

**Dés de vie :** 1d8 par niveau de druide

**Points de vie au niveau 1 :** 8 + votre modificateur de Constitution

**Gain de points de vie à partir du niveau 2 :** 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

#### Maîtrises

**Armures :** armures légères, armures intermédiaires, boucliers (les armures et boucliers faits de métal ne peuvent pas être portés par les druides)

**Armes :** bâtons de combat, cimeterres, dagues, faucilles, fléchettes, frondes, gourdins, javelines, lances, masses d'armes

**Outil :** nécessaire d'herboristerie

**Langue :** une langue exotique au choix

**Jets de sauvegarde :** Intelligence, Sagesse

**Compétences :** deux au choix entre Arcanes, Dressage, Intuition, Histoire, Médecine, Nature, Perception, Religion et Survie.

#### Le druide

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts mineurs connus	Emplacements de sort par niveau de sort								
				1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	7 <sup>e</sup>	8 <sup>e</sup>	9 <sup>e</sup>
1	+2	Druidique, Sorts	2	2								
2	+2	Forme animale, Cercle druidique	2	3								
3	+2	-	2	4	2							
4	+2	Amélioration de Forme animale, augmentation de caractéristique	3	4	3							
5	+3	-	3	4	3	2						
6	+3	Aptitude de Cercle	3	4	3	3						
7	+3	-	3	4	3	3	1					
8	+3	Amélioration de Forme animale, augmentation de caractéristique	3	4	3	3	2					
9	+4	-	3	4	3	3	3	1				
10	+4	Aptitude de Cercle	4	4	3	3	3	2				
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1			
12	+4	Augmentation de caractéristique	4	4	3	3	3	2	1			
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1		
14	+5	Aptitude de Cercle	4	4	3	3	3	2	1	1		
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	
16	+5	Augmentation de caractéristique	4	4	3	3	3	2	1	1	1	
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Corps intemporel, Sorts bestiaux	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Augmentation de caractéristique	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## Connaissances traditionnelles des druides

Les druides sont des gardiens de la mémoire des âges. Ils connaissent les légendes des terres féeriques et les batailles tragiques menées contre le Chancre. Grâce à ce savoir, ils sont à même de guider les populations, tant au quotidien que dans les temps difficiles. Vous pouvez bien sûr jouer un druide peu orthodoxe, ayant un style et une approche marginale, ne correspondant pas à l'idée qu'on se fait d'un tel personnage. En revanche, si vous souhaitez être pleinement respecté par vos pairs, il est souhaitable de maîtriser au moins l'une des compétences suivantes :

- ☞ Religion permet de connaître les rituels et prières.
- ☞ Arcanes permet d'identifier des phénomènes surnaturels et les traces laissées par des monstres.
- ☞ Histoire donne accès à un vaste répertoire de récits et légendes, dont certains remonteraient à l'âge des Voyageurs.
- ☞ Nature permet d'avoir une compréhension approfondie et fine de l'environnement, depuis les cycles astronomiques, jusqu'aux interactions entre les espèces sauvages. Grâce à ce savoir, vous pouvez repérer plus facilement des périls graves à partir d'infimes signes annonciateurs.

## Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

- ☞ (a) un bouclier de bois ou (b) une arme courante au choix
- ☞ (a) un cimeterre ou (b) une arme courante de corps à corps au choix
- ☞ Une armure de cuir, un sac d'aventurier et un focaliseur de druide



## **Druidique**

Vous maîtrisez le druidique, langue secrète des druides. Les caractéristiques de ce langage secret sont décrites dans le chapitre **Langues**.

### **Les langues des terres sauvages**

Par l'intérêt tout particulier qu'ils portent aux êtres les plus proches de la nature, les druides apprennent souvent le sylvestre, parfois l'originel et plus rarement encore le profond. Votre meneur vous indiquera quelles langues les membres de votre cercle druidique ont pu vous enseigner. Le nombre de langues que vous maîtrisez dépend de votre espèce et de votre historique.

## **Sorts**

La divinité Eana vous confère vos pouvoirs. Elle vous autorise à puiser dans l'essence même de la nature, que vous refaçonnez à votre guise sous forme de sorts.

## **Pureté et corruption de la magie des druides**

Certains sorts sont d'une essence proche de celle du Chancre. Il s'agit essentiellement de pouvoirs visant la domination, le flétrissement et la non-vie. Les rituels des druides permettent de purifier assez facilement des formes mineures de corruption.

Les druides contaminés par le Chancre sont appelés *loinen*, terme désignant les parasites dans le langage druidique. Ils conservent leurs pouvoirs, mais ils rongent désormais l'essence d'Eana et contribuent à son affaiblissement. De l'extérieur, rien ne distingue à première vue un druide corrompu d'un de ses pairs, cependant toutes ses aptitudes sont perverties, ce qui se manifeste au travers de multiples détails, visibles pour qui prend le temps d'y prêter attention. La corruption est décrite en détail dans **GRIMOIRE**. Vous trouverez ci-dessous les connaissances que tout druide a sur la corruption.

### **Comment devient-on corrompu ?**




Les druides risquent essentiellement la corruption en utilisant certains sorts et pouvoirs maléfiques, ou bien en négligeant de se purifier à la suite d'une contamination par le Chancre.

### **Qu'est-ce que la corruption ?**

Les êtres corrompus eux-mêmes ne comprennent pas toujours précisément ce qui leur arrive. Le phénomène se manifeste par une fréquence accrue de cauchemars et l'apparition progressive de marques chancreuses sur le corps, à mesure que la corruption s'empare de l'être, le consommant sur le plan physique et psychique. À terme, un sujet corrompu se transforme en ravageur ou en prince du Chancre.

### **Quelle est l'influence de la corruption sur les pouvoirs de druide ?**

La corruption n'a que très peu d'effets visibles, et ne modifie qu'à la marge le fonctionnement des pouvoirs des druides. Si vous êtes corrompu, les modifications suivantes s'appliquent :

-  Les méditations dans des lieux sacrés consacrés à Eana sont remplacées par des prières dans des nids chancreux.
-  Le lien aux animaux et aux fées est remplacé par un lien aux ravageurs du Chancre.
-  Vous ne pouvez plus utiliser d'objets infligeant des dégâts radiants.

Si vous pouviez infliger des dégâts radiants (sorts, aptitude de classe...), ils sont remplacés par des dégâts nécrotiques.

*Le Ressourcement, aptitude de niveau 2 du cercle de la Terre, s'applique normalement seulement quand le druide communique avec la nature ; il pourrait désormais fonctionner en se recueillant dans un nid chancreux.*

*Le Sanctuaire d'Eana, aptitude de niveau 14 du cercle de la Terre, assure normalement que les animaux et forces de la nature ne s'en prennent pas au druide. Si celui-ci est corrompu, il peut bénéficier de la neutralité bienveillante voire de la protection des ravageurs du Chancre.*



## Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts mineurs que vous choisissez parmi la liste de sorts du druide. Vous choisissez d'autres sorts mineurs de druide au fil de votre progression, comme le montre la colonne **Sorts mineurs** de la table **Le druide**.



## Préparer et lancer des sorts

La table **Le druide** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1<sup>er</sup> niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Vous préparez la liste des sorts de druide que vous pouvez lancer. Pour cela, vous sélectionnez dans la liste des sorts de druide un nombre de sorts égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (un sort minimum). Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'au moins un emplacement de sort.

*Si vous êtes par exemple druide de niveau 3, vous disposez de quatre emplacements du 1<sup>er</sup> niveau et de deux emplacements du 2<sup>e</sup> niveau. Si vous êtes doté d'une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut compter six sorts du 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> niveau, selon la combinaison de votre choix. Si vous préparez le sort du 1<sup>er</sup> niveau soins, vous pouvez le lancer en dépensant un emplacement du 1<sup>er</sup> ou du 2<sup>e</sup> niveau. Le fait de lancer un sort ne le retire pas de votre liste de sorts préparés.*

## Forme animale

À partir du niveau 2, vous pouvez au prix d'une action prendre la forme d'une bête (cf. **CRÉATURES**) que vous avez déjà vue. Vous pouvez recourir à cette aptitude deux fois, après quoi il vous faut terminer un repos court ou long pour récupérer ce quota.

C'est votre niveau de druide qui détermine les bêtes dont vous pouvez adopter la forme, comme le montre la table **Formes animales**. Au niveau 2, par exemple, vous pouvez vous métamorphoser en toute bête dont le facteur de puissance est inférieur ou égal à ¼ et qui ne dispose pas d'une vitesse de déplacement en vol ni à la nage.

### Formes animales

Niveau	FP max.	Restrictions	Exemple
2	¼	Pas de VD en vol ni à la nage	Loup
4	½	Pas de VD en vol	Crocodile
8	1		Aigle géant

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés après avoir terminé un repos long. La préparation d'une nouvelle liste de sorts de druide se fait dans la prière et la méditation, ce qui vous demande d'y consacrer au moins 1 minute par niveau de chacun des sorts de votre liste.

## Caractéristique magique

La Sagesse est la caractéristique magique associée aux sorts du druide. Votre magie émane de votre dévouement envers la nature et de vos affinités avec le monde sauvage. Vous recourez à la Sagesse chaque fois qu'un sort de druide fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Sagesse lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de druide que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de druide.

**DD de sauvegarde des sorts** = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

**Modificateur d'attaque des sorts** = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse



## Rituels

Vous avez la possibilité de lancer comme rituels les sorts de druide que vous avez préparés et qui comportent le mot-clé « rituel ».

## Focaliseur

Vous pouvez vous servir d'un focaliseur druidique (cf. chapitre **Équipement**) comme focaliseur de vos sorts de druide.



Tant que vous êtes sous forme animale, les règles suivantes s'appliquent :

- ☞ Votre profil de jeu est remplacé par celui de la bête, mais vous conservez votre alignement, votre personnalité, ainsi que vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. De même, vous gardez toutes vos maîtrises de compétence et de jet de sauvegarde, qui s'ajoutent à celles de la créature. Si la créature est dotée d'une même maîtrise que vous et que le bonus qui apparaît dans son profil est supérieur au vôtre, c'est le sien qui s'applique. Si la créature dispose d'actions légendaires ou d'actions d'ancre, vous ne pouvez pas y recourir.
- ☞ En vous transformant, vous adoptez les points de vie et les dés de vie de la bête. Lorsque vous retrouvez votre forme normale, vous récupérez le nombre de points de vie dont vous disposiez avant de vous métamorphoser. Si toutefois c'est le fait de tomber à 0 point de vie qui vous fait revenir à la normale, l'excédent de dégâts vous est infligé sous votre forme initiale. Si on vous inflige ainsi 10 dégâts sous forme animale alors que vous n'avez plus que 1 point de vie, vous retrouvez votre forme normale en subissant 9 dégâts. Si cet excédent ne vous réduit pas à 0 point de vie sous forme normale, vous restez conscient.
- ☞ Sous forme animale, vous ne pouvez pas lancer de sort, tandis que votre faculté de parole ou d'entreprendre des actions manuelles est restreinte par les capacités de la bête en question. La transformation ne rompt pas la concentration d'un sort que vous avez déjà lancé et ne vous empêche pas d'entreprendre les actions associées à l'incantation d'un sort comme *appel de la foudre* si vous l'avez déjà lancé.
- ☞ Vous gardez le bénéfice des aptitudes de classe, espèce et autres, et pouvez continuer à y recourir si votre forme animale en est physiquement capable. Vous ne pouvez en revanche pas profiter de sens spéciaux tels que la vision dans le noir, sauf si la bête en question en est également dotée.
- ☞ Vous décidez si votre équipement tombe au sol dans l'espace que vous occupez, s'il fusionne avec votre forme animale ou si vous continuez à le porter dans ces conditions. L'équipement porté par une forme animale fonctionne normalement, si ce n'est que le meneur peut statuer que certains éléments ne peuvent être raisonnablement transportés par la bête, en fonction de la taille et de la morphologie de celle-ci. La taille et la forme de votre matériel ne changent pas pour se conformer aux spécificités de la bête. Tout élément inadapté au port par la forme animale doit tomber par terre ou fusionner avec la bête. L'équipement fusionné est inutilisable et sans effet jusqu'à ce que vous abandonniez la forme animale.

## Cercle druidique

Au niveau 2, vous choisissez de vous affilier à un cercle druidique : le cercle de la Terre ou le cercle des Esprits, tous deux détaillés à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 2, 6, 10 et 14.

## Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

## Corps intemporel

À partir du niveau 18, la magie sauvage que vous manipulez ralentit votre vieillissement. Votre corps ne vieillit ainsi plus que d'un an par décennie réellement vécue.

## Sorts bestiaux

À partir du niveau 18, vous pouvez lancer normalement un grand nombre de vos sorts de druide, quelle que soit la forme animale que vous revêtez. Vous pouvez ainsi exécuter les composantes verbales et gestuelles de vos sorts de druide quand vous êtes transformé en bête, mais n'êtes pas en mesure de fournir les composantes matérielles.

## Archidruide

Au niveau 20, il n'y a plus aucune limite à la fréquence d'utilisation de votre Forme animale.

En outre, vous n'êtes pas tenu d'exécuter les composantes verbales et gestuelles de vos sorts de druide et pouvez vous passer des composantes matérielles qui n'ont pas de coût et ne sont pas détruites par le sort. Ces effets s'appliquent que vous soyez sous votre forme normale ou sous la forme animale engendrée par l'aptitude du même nom.

## « Histoires de druides... »

*Un vieil ermite hirsute fait des allers-retours à travers sa demeure taillée à même le tronc d'un arbre centenaire tombé pendant une tempête. Il va jusqu'à une table chargée de bottes d'herbes et de pots en terre cuite et revient vers le jeune paysan blessé qui gît sur une pailleasse, livide et inconscient. Il applique de l'onguent sur la plaie noircie en marmonnant des oraisons, mais ses yeux s'illuminent lorsqu'il entend la respiration du jeune homme se calmer et qu'il voit les couleurs revenir à ses joues.*



*Sous le couvert de la nuit, un elfe sous la forme d'un grand serpent se glisse à travers un interstice sous la palissade d'un camp de bûcherons qui saccagent la jungle environnante depuis des semaines. Il rampe jusqu'à la rivière qui alimente le moulin de la scierie et siffle au bord de l'eau. Le lendemain matin, le soleil se lève sur un camp désert, à l'exception de quelques crocodiles repus. Bientôt la jungle reprendra ses droits.*



*Un merosi se tient sur une saillie rocheuse surplombant un étroit canyon au fond duquel titube une horde de zombies. Kaeg lève son bâton vers les cieux et, dans un claquement assourdissant, un éclair vient s'abattre sur les morts-vivants en contrebas. Les nuages noircissent à vue d'œil, la pluie s'abat en trombes et transforme la poussière en boue. Enlisées, les abominations sont impuissantes face à l'ours qui charge par l'étroit passage.*



*Un jeune demi-elfe traverse pieds nus l'étendue désolée d'un champ de bataille à l'abandon. La bataille est finie depuis longtemps, la terre imprégnée de sang et criblée des fers de centaines de lances brisées. Tout en avançant, il plonge la main dans une besace qu'il porte en bandoulière, en sort des poignées de graines et les sème autour de lui. Dans ses pas, des pointes de vert percent déjà la boue noirâtre.*





## Cercles druidiques

Les druides se rassemblent au sein de cercles dans lesquels ils peuvent échanger des connaissances, transmettre la tradition à la nouvelle génération et honorer Eana. Les druides du cercle de la Terre la célèbrent sous la forme de plusieurs environnements naturels, tandis que ceux du cercle des Esprits entrent en contact avec elle par l'intermédiaire du monde des esprits qui émanent directement d'elle.

### Cercle de la Terre

Le cercle de la Terre est composé de sages et de mystiques, garants d'un savoir et de rites ancestraux qu'ils se transmettent par tradition orale. Ces druides se rassemblent au sein de cercles d'arbres sacrés ou de cromlechs, pour y murmurer des secrets primitifs en druidique. Les membres les plus éclairés du cercle officient comme responsables religieux des communautés honorant la divinité Eana et comme conseillers de leurs dirigeants. Affilié à ce cercle, vous produisez une magie influencée par la terre sur laquelle vous fûtes initié à ses rites mystérieux.

#### Divergences idéologiques

Les cercles druidiques connaissent, comme toutes les assemblées humaines, des dissensions, accentuées par l'éloignement géographique. Les druides du cercle de la Terre alternent entre deux attitudes opposées. Les uns sont des reclus, tournés exclusivement vers Eana et ses aspects sauvages, et militent pour que les contacts avec la civilisation soient limités ; les autres sont assez semblables à des prêtres, guidant des populations et conseillant parfois des dirigeants. Comme toute personne impliquée dans la vie politique, ils sont entraînés dans des luttes d'influence et des querelles idéologiques.

Dans certaines contrées, la concurrence entre druides et prêtres est très vive. C'est le cas en Lothrienne, une contrée féodale froide, coincée entre les clans barbares du Septentrion et le vaste massif des Drakenbergen. Les druides de ce royaume ont autrefois adopté des positions très tranchées et en paient aujourd'hui le prix, marginalisés, craints ou pourchassés.



#### Sort mineur supplémentaire

Lorsque vous optez pour ce cercle au niveau 2, vous choisissez et apprenez un sort mineur supplémentaire de druide.



#### Ressourcement

Dès le niveau 2, vous recouvrez une partie de vos énergies magiques en méditant en position assise et en communiant avec la nature. Durant un repos court, vous choisissez ainsi quels emplacements de sort récupérer. La somme des niveaux des emplacements récupérés ne peut pas dépasser la moitié de votre niveau de druide (arrondi au supérieur) et aucun de ces emplacements ne peut excéder le 5<sup>e</sup> niveau. Il vous faut ensuite terminer un repos long pour pouvoir réutiliser cette aptitude.

*Si vous êtes par exemple druide de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacement de sort, c'est-à-dire un emplacement du 2<sup>e</sup> niveau ou deux emplacements du 1<sup>er</sup> niveau.*



#### Sorts de cercle

Votre lien mystique avec la terre vous insuffle la faculté de lancer certains sorts. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous acquérez ainsi des sorts de cercle associés au type de terre sur lequel vous êtes devenu druide. Sélectionnez votre terre : désert, forêt, littoral, marécage, montagne, prairie, région polaire ; puis consultez la liste de sorts qui y est associée.

Les différents environnements des cercles de la Terre ne sont que des aspects d'Eana, dont l'esprit primordial est souvent représenté par les druides sous la forme d'un animal sacré.

Une fois que vous avez acquis un sort de cercle, on considère qu'il est toujours préparé, sans qu'il soit décompté du nombre de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous disposez d'un sort de cercle qui n'apparaît pas dans la liste des sorts de druide, il n'en est pas moins considéré comme un sort de druide dans votre cas. (cf. table **Sorts de cercle**)



#### Foulée tellurique

À partir du niveau 6, il ne vous en coûte aucun déplacement supplémentaire lorsque vous foulez un terrain difficile non magique. Vous pouvez également traverser une zone envahie par la végétation sans être ralenti et même sans subir de dégâts si elle présente des épines, des pointes ou autre élément délétère de ce type, à condition que ces plantes ne soient pas magiques. En outre, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre la flore créée ou manipulée par magie dans le but d'entraver les mouvements, comme celle que produit le sort *enchevêtrement*.



#### Protégé d'Eana

Une fois que vous avez atteint le niveau 10, vous ne pouvez plus être charmé ni effrayé par des élémentaires ou des fées, et vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.

## Sorts de cercle

### Forêt

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>pattes d'araignée, peau d'écorce</i>
5	<i>appel de la foudre, croissance végétale</i>
7	<i>divination, liberté de mouvement</i>
9	<i>communion avec la nature, voyage par les arbres</i>

### Littoral

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>image miroir, marche de brume</i>
5	<i>marche sur l'onde, respiration aquatique</i>
7	<i>contrôle de l'eau, liberté de mouvement</i>
9	<i>invocation d'élémentaire, scrutation</i>

### Montagne

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>croissance d'épines, pattes d'araignée</i>
5	<i>éclair, fusion dans la pierre</i>
7	<i>façonnage de la pierre, peau de pierre</i>
9	<i>mur de pierre, passe-muraille</i>

### Désert

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>flou, silence</i>
5	<i>création de nourriture et d'eau, protection contre l'énergie</i>
7	<i>flétrissement végétal, terrain hallucinatoire</i>
9	<i>fléau d'insectes, mur de pierre</i>

### Marécage

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>flèche acide, ténèbres</i>
5	<i>marche sur l'onde, nuage nauséabond</i>
7	<i>liberté de mouvement, localisation de créature</i>
9	<i>fléau d'insectes, scrutation</i>

### Prairie

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>invisibilité, passage sans trace</i>
5	<i>lumière du jour, rapidité</i>
7	<i>divination, liberté de mouvement</i>
9	<i>fléau d'insectes, songe</i>

### Région polaire

Niveau de druide	Sorts de cercle
3	<i>croissance d'épines, immobilisation de personne</i>
5	<i>lenteur, tempête de neige</i>
7	<i>liberté de mouvement, tempête de grêle</i>
9	<i>communion avec la nature, cône de froid</i>



## Sanctuaire d'Eana

Lorsque vous avez atteint le niveau 14, les créatures du monde naturel perçoivent votre lien profond avec leur univers et rechignent à vous attaquer. Quand une bête ou une créature végétale vous attaque, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse assorti du DD de sauvegarde de vos sorts de druide. Si le jet de sauvegarde est raté, la créature doit choisir une cible différente, sans quoi l'attaque échoue automatiquement. Si elle réussit sa sauvegarde, la créature acquiert l'immunité contre cet effet pendant 24 heures. La créature est consciente de cet effet avant de tenter de vous attaquer.

## Plantes et bois sacrés du Cyfandir

Pour les druides du Cyfandir, certaines plantes et certains arbres sont sacrés, notamment l'aulne, le bouleau, le chêne, le frêne, le genévrier, le gui, le houx, l'if, le noisetier, le saule, le sorbier et le sureau. Ils intègrent d'ailleurs souvent de tels éléments végétaux à leurs focaliseurs de sorts, les rameaux de chêne et d'if ou les branches de gui n'étant pas rares. De même, un druide recourt à ces essences pour fabriquer d'autres objets tels que des armes ou des boucliers. L'if est par exemple associé à la mort et la renaissance, si bien qu'on le retrouve souvent dans les poignées des cimenterres et des faucilles. Le frêne représente la vie et le chêne, la force. Ces bois font donc d'excellents manches, voire des armes complètes dans le cas de gourdins ou de bâtons, ou encore des boucliers. L'aulne évoque la légèreté de l'air et intervient dans la confection d'armes de jet comme les fléchettes et les javelines.

## ☞ Cercle des Esprits

Certains druides ont développé une relation particulière avec les esprits gardiens de la nature. Héritiers de traditions chamaniques séculaires, ces druides peuvent faire appel à ces puissants alliés, sous certaines conditions. Souvent énigmatiques, parfois inquiétants, les membres du cercle des Esprits sont respectés et craints par ceux qui savent reconnaître en eux des êtres capables de communiquer avec le dangereux monde des esprits.



## Le monde des esprits sauvages

À l'instar des environnements naturels, les grands esprits animaux ne sont que des aspects d'Eana. Bien qu'ayant une nature onirique, les esprits sont tout aussi réels qu'un ange ou un humain : leur existence se déroule seulement selon d'autres modalités. Devenir druide du cercle des Esprits signifie tisser un lien particulier avec un fragment spirituel d'Eana, un aspect de son « identité » – si toutefois ce terme peut s'appliquer à une entité aussi vaste et complexe.

Le monde des esprits sauvages est un territoire onirique fabuleux et farouche d'une beauté intense et déroutante : des plantes normalement minuscules s'y retrouvent avec une taille gigantesque ; les mouvements des animaux apparaissent dans l'air sous une forme fantomatique ralentie qui disparaît bien après leur passage...



### Animal totem

Quand vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous choisissez également un animal totem, qui est votre guide et votre protecteur dans le monde des esprits.

Choisissez un animal qui répond aux limitations indiquées dans la table **Formes animales** de l'aptitude Forme animale. Vous pourrez changer d'animal totem au niveau 4 et au niveau 8, si vous le souhaitez, pour une bête répondant aux nouveaux critères de la table **Formes animales**. Votre meneur peut toutefois exiger que vous justifiiez ce remplacement par un changement profond de la part de votre

druide, éventuellement dans le cadre d'une activité annexe entre deux aventures (cf. chapitre **Aventures : Entre deux aventures**).

Vous pouvez communiquer avec les représentants de l'espèce de votre animal totem comme si vous aviez lancé le sort *communication avec les animaux* et ces derniers se comportent envers vous comme s'ils étaient sous l'influence du sort *amitié avec les animaux*.

De plus, lorsque vous utilisez Forme animale pour vous transformer en votre animal totem, vous bénéficiez d'un bonus de +4 en Force et en Constitution (à modifier sur le profil de l'animal en question).



### Transe mystique

Au niveau 2, vous apprenez à contacter les esprits de la nature pour implorer leur aide par des prières et des cérémonies faisant intervenir l'ingestion de plantes spécifiques.

Lorsque vous atteignez le niveau indiqué, vous pouvez lancer les sorts correspondants, mais uniquement sous forme de rituels (même si le sort en question n'affiche pas le mot-clé rituel). Par ailleurs, vous ne pouvez faire appel à chaque transe mystique qu'une fois par jour (il n'est jamais bon de trop solliciter les esprits...).

#### TranSES mystiques

Niveau de druide	Sorts
2	<i>alarme, purification de nourriture et d'eau</i>
4	<i>restauration partielle</i>
6	<i>communication avec les morts, délivrance des malédictions</i>
8	<i>divination</i>
10	<i>restauration suprême</i>



### Esprit solide

Au niveau 6, vos contacts fréquents avec le monde des esprits vous ont donné une force d'âme peu commune. Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts psychiques, ainsi que d'un avantage aux jets de sauvegarde visant à résister à la folie, aux états charmé et effrayé, et à tout effet menaçant de dominer ou posséder votre esprit, ou d'y semer le trouble (comme le sort *confusion* ou la capacité Charabia d'un babélien).



### Mauvais œil

Au niveau 10, vous pouvez invoquer la puissance des esprits afin de maudire votre ennemi.

Au prix d'une action, vous maudissez un ennemi que vous voyez dans un rayon de 18 m. L'effet est similaire à celui du sort *malédiction*. De plus, vous pouvez utiliser cette aptitude sous Forme animale, à condition d'être sous la forme de votre animal totem. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.



### Appel aux esprits

Au niveau 14, au prix d'une action, vous en appelez aux esprits gardiens de la nature. Des formes animales fantomatiques tournoient autour de vous et vous protègent tant que vous maintenez votre concentration (maximum 1 minute).

☞ La nuée d'esprits animaux qui vous entoure vous confère un abri partiel (+2 à la CA et aux jets de sauvegarde de Dextérité).

☞ Soutenu par les esprits, vous courez aussi vite qu'un loup et volez comme un rapace. Vous bénéficiez d'une VD au sol de 12 m et d'une VD en vol de 18 m (comme le sort *vol*). Si votre VD habituelle est supérieure à celle conférée par cet effet, vous conservez la meilleure des deux.

☞ Chaque fois qu'une créature vous inflige des dégâts avec une attaque de corps à corps, elle subit la vengeance des esprits qui lui infligent 1d6 + votre modificateur de Sagesse dégâts psychiques.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous ne pouvez plus y recourir tant que vous n'avez pas terminé un repos long.