

Druide V2

Les druides canalisent le **Flux** de la nature pour se battre, soutenir et contrôler le terrain. Leurs formes, totems et essaims transforment le champ de bataille.

Caractéristiques de la classe

- **Points de vie** : 1d10 par niveau + mod. de Constitution
- **Maîtrises** : Armures **légères et moyennes**, **boucliers**, armes **courantes** et **armes naturelles** (griffes, morsure)

Compétence de classe — Communion naturelle

1/combat, **1 action** : choisissez **PV** ou **Flux** et regagnez **1d6** de la ressource choisie.

Progression

Niveau	Gain
1	Styles de cercle (choix d'un style de base)
2	Spécialisation (Ursidé / Insectoïde / Primate)
3	Pouvoir de spécialisation
4	Amélioration de caractéristique
5	Pouvoir de spécialisation
6	Regain du Druide (Totem & Récupération)

7	Pouvoir de spécialisation
8	Amélioration de caractéristique
9	Amélioration du style de cercle
10	Amélioration du Regain du Druides
11	Pouvoir de spécialisation
12	Amélioration de caractéristique
13	Pouvoir de spécialisation (<i>ou amélioration de sous-choix</i>)
15	Amélioration de caractéristique
17	Pouvoir de spécialisation
19	Pouvoir de spécialisation
20	Pouvoir ultime de spécialisation

“ Structure calquée sur le squelette Guerrier V2 (niveaux-clés identiques).

Styles de cercle (choix au niveau 1)

☐ Écorce profonde (tank)

- **Niv. 1** : Réduction de dégâts 3.
- **Niv. 9** : réduction 6.
- **Niv. 15** : réduction 9.

☐ Griffes du sauvage (offensif)

- **Niv. 1** : vos **armes naturelles** infligent +3 dégâts et vos tests de **Lutte/Renversement** gagnent +10.
- **Niv. 9** : +6dégâts.
- **Niv. 15** : +9dégâts.

☐ Symbiose verdoyante (soutien)

- **Niv. 1 : Réaction, 2/Repos court** — *Lierre protecteur* : réduisez de **10** les dégâts d'une attaque subie par vous ou un allié à 6 m.
- **Niv. 9** : réduction **20**.
- **Niv. 15** : réduction **30**.

Compétence de niveau 6 : Regain du Druide

Totem naturel (1 action, 6 m, dure 3 tours) : érigez un totem **visible** (1 case). À l'activation, choisissez l'un des effets pour les alliés dans un rayon de 6 m :

- **Racines** : +5 aux jets de **défense** si la cible a *préparé sa défense*.
- **Essaim** : +1d4 dégâts **Tranchants** sur leur **prochaine attaque** (1 fois par cible).
- **Sève** : rend **1d6 PV** au début de leur tour (1 fois par cible).

Récupération (3/Repos long, 1 action) : regagnez **2d10 PV** ou **2d6 Flux**.

- **Niv. 10** : **4d10 PV** ou **3d6 Flux**.
- **Niv. 18** : **6d10 PV** ou **4d6 Flux**.

Spécialisations du Druide

“ Les DD par défaut pour les effets de contrôle sont **25**. Les riders d'**attaque puissante** suivent les types (*Tranchant/Perforant/Contondant/Énergie/Magique*).

☐☐ Druide Ursidé — Tempête & Gardien

Rôle : avant-garde résiliente, foudre, contrôle par repoussement.

Progression des pouvoirs

- **Niv. 2 — Forme Ursidé** (1 action, 3 Flux, 3 tours)
Griffes **1d8 + (Phys ÷10) Tranchant** ; **Protection 4 / Durabilité 4** ; avantage aux tests **Physique** contre **poussée/renversement**.
- **Niv. 3 — Rugissement tonitruant** (1 action)
Cône **9 m** : ennemis testent **Charisme DD 25** ou **Paniqué 1 tour**.
- **Niv. 5 — Éclair tempétueux** (1 action, 6 Flux, 18 m)
2d8 Énergie ; la cible teste **Esprit DD 25** ou **-1 action** à son prochain tour.
- **Niv. 7 — Peau d'orage** (Passif)
Réduisez de **5** les dégâts **Énergie/Techno** reçus ; si vous avez *préparé la défense*, l'assaillant subit **-5** à son prochain jet d'attaque.
- **Niv. 11 — Charge du tonnerre** (2 actions)
Déplacez-vous **6 m** en ligne ; **1 attaque**. Les cibles traversées subissent **2d6 + (Phys ÷10) Contondants** et testent **Physique DD 25** ou sont **repoussées 3 m**.
- **Niv. 13 — Forme Ursidé supérieure** (Passif, améliore Niv. 2)
Griffes **1d10** ; **Protection/Durabilité +2** ; vos attaques **Contondantes** en *attaque puissante* imposent **-1 action** même en cas de réussite (sur réussite franche, réduisez à **-5 défense** 1 tour).
- **Niv. 17 — Totem de la tempête** (1 action, 10 Flux, 3 tours)
Rayon **6 m** : au **1er** dégât subi par un allié chaque tour, **réplique** : **1d6 Énergie** à l'assaillant (9 m).
- **Niv. 19 — Marteau du ciel** (2 actions, 10 Flux, 18 m)
Zone 3 m : **3d6 Énergie** ; cibles testent **Esprit DD 25** ou **désavantage à leur prochaine défense**.
- **Niv. 20 — Avatar de l'Orage** (Ultime, 1/jour, 2 actions, 3 tours)
Immunité **Peur/Brûlure/Hémorragie** ; **Réduction 10** dégâts ; **Éclair tempétueux** gratuit **1/tour** ; vos attaques de mêlée **ignorent 50 %** de l'armure.

Aspects ursidés (choix au niveau 2, amélioration au 13)

- **Totem de Foudre** :
Niv. 2 (passif) : +1d4 **Énergie** sur vos attaques de mêlée 1/tour.
Niv. 13 : passe à +1d6 et **portée** de *Rugissement* +3 m.
- **Totem de Furie** :
Niv. 2 (actif, 1 action, 1/Repos court) : durant 1 tour, vos attaques **Contondantes** repoussent **1,5 m**.
Niv. 13 : repoussent **3 m** et infligent **+1d6**.

☐☐ Druide Insectoïde — Essaim & Contrôle

Rôle : contrôle de zone, entraves, poison.

Progression des pouvoirs

- **Niv. 2 — Appel de l'essaim** (1 action, 3 Flux, 3 tours)
Crée une **zone 3 m** : terrain difficile ; ennemis dans la zone subissent **1d4 Tranchants** en début de tour.
- **Niv. 3 — Piqûre venimeuse** (1 action)
1d8 Perforants + Empoisonné (-10 à tous les jets, 1 tour) si **Esprit DD 25** échoué.
- **Niv. 5 — Nuée oppressante** (2 actions, 6 Flux, cône 9 m)
2d6 Tranchants ; cibles testent **Esprit DD 25** ou **Ralentissement** (vitesse ÷2, 2 tours).
- **Niv. 7 — Carapace chitineuse** (Passif)
+2 Protection/Durabilité
- **Niv. 11 — Tisse-liens** (1 action, 6 Flux, 9 m, 3 tours)
Immobilisé (test **Physique DD 25** à la fin de chaque tour pour se libérer).
- **Niv. 13 — Essaim directeur** (Passif, améliore Niv. 2/5)
Zone d'**Appel de l'essaim** passe à **4,5 m** ; **Nuée oppressante** impose aussi **-5** à la **défense** 1 tour.
- **Niv. 17 — Reine de couvée** (1 action, 10 Flux)
Invoquez **2 drones** d'essaim (armes naturelles **1d6, Tranchant** ; **1 action** chacun par votre ordre) durant **3 tours**.
- **Niv. 19 — Dard perforant** (1 action, 10 Flux, 18 m)
3d6 Perforants ; ignore **50 %** armure ; si la cible est **Immobilisée** ou **Ralentit**, inflige **+1d6**.
- **Niv. 20 — Ruche primordiale** (Ultime, 1/jour, 2 actions, 3 tours)
À la fin de **chaque** tour : choisissez **3 ennemis** à 9 m → **1d6 Tranchants** + **-5** à leur prochain jet d'attaque.

Morphes d'essaim (choix au niveau 2, amélioration au 13)

- **Vorace :**
Niv. 2 (passif) : +1 dégât **Tranchant** sur chaque **source** de l'essaim que vous contrôlez.
Niv. 13 : +2 au lieu de +1 ; *Appel de l'essaim* applique **-1 m** de vitesse supplémentaire.
 - **Myrmidon :**
Niv. 2 (actif, 1 action, 1/Repos court) : ordonnez à l'essaim de **se concentrer** sur 1 cible : **+5** pour la toucher ce tour.
Niv. 13 : **+10** au lieu de +5 ; si la cible est Immobilisée, ajoute **+1d6**.
-

☐☐ Druide Primate — Mobilité & Précision

Rôle : mêlée mobile, harcèlement, opportunités.

“ Remplace l’ancienne **Esquive d’Urgence** par un kit conforme V2.

Progression des pouvoirs

- **Niv. 2 — Bond prédateur** (1 action, 3 Flux)
Sautez jusqu’à **6 m** ; si vous **terminez adjacent**, faites **1 attaque** avec **+5** au jet.
- **Niv. 3 — Frappe syncopée** (1 action)
Votre attaque de mêlée inflige **+1d6** ; en **critique**, gagnez un **contre gratuit**.
- **Niv. 5 — Réflexes simiesques** (Réaction, 2/Repos court)
Quand vous êtes attaqué, avant de connaître le résultat : **déplacez-vous 3 m** ; si l’attaque échoue, **+10** à votre **prochaine attaque** avant la fin de votre prochain tour.
- **Niv. 7 — Prise féroce** (1 action)
Test **Physique** opposé : en cas de réussite, la cible est **Entravée** jusqu’à la fin de votre prochain tour ; elle subit **1d6 Contondants** si elle attaque quelqu’un d’autre que vous.
- **Niv. 11 — Danse du branchage** (Passif)
+3 m à vos déplacements ; si vous avez **préparé votre défense**, la **première** attaque contre vous a **désavantage**.
- **Niv. 13 — Frappe en cascade** (2 actions)
Faites **1 attaque** ; si elle touche, vous pouvez faire **une 2e attaque** à **-10** (1 fois / tour).
- **Niv. 17 — Alpha tactique** (1 action, 10 Flux, 6 m)
Ordonnez à un allié : il peut **se déplacer** jusqu’à sa vitesse **ou** faire **1 attaque simple (-10)** ; si vous avez *préparé la défense*, retirez le **-10**.
- **Niv. 19 — Brise-nuque** (1 action)
Une attaque de mêlée **Contondante** qui, en cas de **critique**, **Étourdit** la cible (-1 action et désavantage jusqu’à son prochain tour).
- **Niv. 20 — Roi de la canopée** (Ultime, 1/jour, 2 actions, 3 tours)
À l’activation et à **chaque début de tour** : **bond gratuit 6 m** ; vos attaques de mêlée **ignorent 50 %** de l’armure ; **+10** à tous vos **tests de mouvement** (saut, escalade, acrobatie).

Instincts primaux (choix au niveau 2, amélioration au 13)

- **Alpha :**

Niv. 2 (passif) : **+1** Réaction par combat (pour **Réflexes simiesques** ou **Défense**).

Niv. 13 : gagnez **1** utilisation supplémentaire de **Réflexes simiesques** par Repos court.

- **Traqueur :**

Niv. 2 (actif, 1 action) : **Marquez** une cible à 18 m pendant 2 tours : **+5** à vos jets d'attaque contre elle.

Niv. 13 : **+10** au lieu de +5 ; vous ignorez **opportunités** de déplacement de la cible marquée.

Révision #7

Créé 9 septembre 2025 10:54:14 par karubak

Mis à jour 22 février 2026 21:12:21 par karubak