

Druide

Présentation

Les druides sont des êtres qui ont décidé de se retirer du monde afin de rentrer en communion complète avec la nature ils se battent en utilisant la force de ce qu'il l'entoure à son maximum parfois en support ou en première ligne chaque druide saura trouver sa propre voix. Un druide a une espérance de vie que les contes décrivent comme infinie. Les druides sont généralement liés à une divinité ou à la nature elle-même.

Les caractéristiques de la classe

Point de vie: 1d8 par niveau + dizaine de constitution

Compétence de classe: Forme animale:

- Ursidé: Résistance aux dégâts de foudre et tranchant
- Primate: Revanche simiesque: 2 fois par repos long Lorsque vous réussissez une esquive parfaite vous pouvez en réaction faire une attaque d'opportunité infligeant 1d8+ dizaine d'agilité divisé par deux arrondis au supérieur sur la cible attaquante
- Insecte: 3 fois par repos long vous pouvez en réaction cracher un jet d'acide infligeant 1d6 de dégâts à l'armure (augmente à 4 niveau 5 et 5 niveau 10)
- Maîtrise:
 - Armure corps à corps et à distance
 - Maîtrise: des armures légères

Conseil pour la création d'un Druide

Evolutions de la classe

Niveau	Point de vie	Compétence	Mana
1	1d8 ou 4 +Dizaine de constitution	Choix de l'animal totem	8+ dizaine de psyché
2	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
3	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
4	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
5	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
6	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Rage totemique	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
7	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
8	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
9	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de la forme animal	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
10	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de compétence	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
11	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Amélioration de la rage totémique	1d8 ou 4 + dizaine de psyché
12	1d8 ou 4+Dizaine de constitution	Compétence ultime de spécialisation	1d8 ou 4 + dizaine de psyché

Druide Ursidé

Niveau 1: Forme Animale (1 action)

- **Effet :**

- **Forme Hybride Ursidé** : En utilisant une action bonus, vous adoptez une forme hybride entre un ours et un humain. En cette forme :
 - **Armure Naturelle** : AC 10.
 - **Attaque de Griffes** : Vos griffes infligent 1d8 + (dizaine de votre Esprit) / 2 (arrondi au supérieur) de dégâts tranchants, plus 1d4 de dégâts de foudre.

- **Cut en point d'énergie : 3**

- **Description RP** : Les Druides Ursidés, liés aux bêtes colossales des terres sauvages, canalisaient une force brute qui rivalise avec celle des créatures de la nature. À chaque transformation, ils ressentent l'appel de l'orage, une puissance primitive réveillant l'instinct de protection et de destruction. Cette forme hybride inspire à la fois crainte et respect, rappelant les anciennes légendes des créatures mythiques. Lorsque vous adoptez cette forme, vos ennemis se souviennent de la colère des tempêtes antiques.
-

Niveau 2: Puissance de la Tempête (2 actions)

- **Effet** :
 - **Éclair Tempétueux** : 2 fois par repos long, vous pouvez invoquer un éclair qui touche une cible à moins de 3 mètres, infligeant 1d8 de dégâts. 18m de portée
 - **Description RP** : Vénérés comme des émissaires de la tempête, les Druides Ursidés contrôlent la foudre à volonté. Dans les ruines des anciennes cités de Sicard, les éclairs sont souvent vus comme des signes de colère divine. En invoquant cet éclair, vous puisez dans la furie céleste, rappelant à tous que la nature est aussi belle que dangereuse. Chaque coup d'éclair résonne dans les plaines comme une promesse de la force implacable de la nature.
 - **COut en point d'énergie : 3**
-

Niveau 3: Fureur du Gardien (3 actions)

- **Effet** :
 - **Hurlement Sauvage** : En utilisant une action, vous poussez un hurlement dans un cône de 9 mètres. Les créatures dans la zone doivent réussir un jet de Psyché (DD 40) ou être effrayées pendant 1 minute.
 - **Description RP** : Le hurlement du Druide Ursidé est un écho des créatures légendaires qui hantaient autrefois les forêts profondes et les montagnes de Sicard. Ce cri bestial frappe la psyché de ceux qui l'entendent, réveillant en eux des peurs primordiales. Dans un monde déjà ravagé par le chaos, ce hurlement vous fait apparaître comme l'incarnation de la nature déchaînée, laissant vos ennemis paralysés par la terreur.
 - **COut en point d'énergie : 5**
-

Niveau 5: Fureur Accrue

- **Effet** :
 - **Attaque Sauvage** : Votre vitesse augmente et vos dégâts passent à 1d10 avec vos griffes. En utilisant une action bonus, vous pouvez effectuer une morsure infligeant 1d6 de dégâts et nécessitant un jet de Constitution (DD 40) pour éviter 1d4 de dégâts de saignement pendant 3 tours. (3 fois par repos court)

- **Description RP** : À ce stade, le lien entre le Druide Ursidé et la nature devient presque bestial. Sa force physique s'amplifie et chaque coup de griffe est plus puissant que jamais, comme si la fureur de la nature elle-même s'exprimait à travers chaque mouvement. En mordant son ennemi, le Druide symbolise la rage sauvage et la brutalité pure, marquant son adversaire d'une blessure qui saigne lentement mais inévitablement.
-

Niveau 6: Rage Totémique (2 actions)

- **Effet** :
 - **Totem de Rage** : Vous invoquez un totem qui émet une aura de 20 mètres. Choisissez parmi les options suivantes :
 - **Aura de Rage** : Les alliés dans l'aura bénéficient d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de +2 aux dégâts avec les armes de mêlée.
 - **Inspiration Sauvage** : Une fois par tour, une créature alliée peut utiliser une action bonus pour avoir un avantage sur son prochain jet d'attaque ou de sauvegarde.
 - **Déchaînement Primitif** : En utilisant une action, toutes les créatures ennemies dans l'aura doivent réussir un jet de Constitution (DD 70) ou subir 4d6 de dégâts de force et être désavantagées sur leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de leur prochain tour.
 - **Amélioration au Niveau 11** : Les bonus et les dégâts de l'aura augmentent.
 - **Description RP** : Chaque totem invoqué par un Druide Ursidé est une manifestation des anciennes forces de la nature. Gravés de symboles primordiaux, ces totems pulsent avec l'énergie brute de la terre et du ciel, apportant protection et rage à ceux qui se battent sous leur influence. Les alliés sentent leur force amplifiée, tandis que les ennemis perçoivent la puissance accablante d'une nature qu'ils ne peuvent plus contenir.
- COut en point d'énergie : 7**
-

Niveau 7: Éveil Élémentaire (2 actions)

- **Effet** :
 - **Invocation de Foudre** : Par une action, vous invoquez un éclair dans une zone de 2 mètres de rayon, infligeant 2d10 + 5 de dégâts électriques aux créatures dans la zone. (2 fois par repos court)
 - **Description RP** : Les cieux répondent à votre appel. Un éclair déchire le ciel, rappelant aux mortels que la foudre ne discrimine pas. Dans le monde des Chroniques de Sicard, cet éclair frappe avec une précision chirurgicale, laissant derrière lui des silhouettes fumantes de ceux qui ont osé défier la colère des tempêtes.
- COut en point d'énergie : 10**
-

Niveau 9: Amélioration de la Forme Animale

- **Effet** :

- **Forme Hybride Améliorée** : Vos griffes infligent maintenant 2d8 de dégâts tranchants et sont considérées comme magiques. Lors d'une attaque avec vos griffes en action bonus, vous pouvez choisir d'infliger 2d8 de dégâts de foudre à la cible.
 - **Description RP** : La forme hybride du Druide Ursidé devient encore plus imposante. Ses griffes, imprégnées de magie élémentaire, brillent d'une énergie électrique prête à déchiqueter quiconque se trouve sur son chemin. Cette amélioration symbolise l'apothéose de son lien avec la nature sauvage, capable désormais de transpercer même les protections magiques les plus fortes.
-

Niveau 12: Demi-Dieu Ursidé (2 actions)

- **Effet** :
 - **Foudre de Demi-Dieu** : En utilisant une action, vous invoquez une foudre qui frappe une zone de 5 mètres de rayon autour de vous, infligeant 1d10 + 5 de dégâts électriques et réduisant les déplacements des créatures touchées de moitié. La zone persiste pendant 3 tours ou jusqu'à ce que vous perdiez votre concentration. Vous bénéficiez également d'un bonus de +10 à votre AC pendant cette période.
- **Description RP** : Les légendes racontent que les Druides Ursidés ayant atteint ce niveau de maîtrise peuvent convoquer des tempêtes divines. Dans les terres désolées des Chroniques de Sicard, cette capacité est perçue comme un cadeau des anciens dieux élémentaires. Lorsque le Druide appelle la foudre, il devient l'incarnation de la tempête elle-même, ses ennemis tentant désespérément de se protéger de la fureur divine qui s'abat sur eux.
- **COut en point d'énergie** : 25

Druide Insectoïde

Niveau 1: Carapace Résistante (1 action)

- **Effet** :
 - **Carapace Naturelle** : Vous pouvez activer une armure naturelle d'insecte, augmentant votre CA de +5 pour 1 minute. Vous pouvez l'utiliser 2 fois par repos court.
 - **Absorption d'Énergie** : En utilisant une action, vous absorbez 1d4 points de dégâts d'énergie (feu, froid, électrique) et les convertissez en points de vie temporaires.
 - **Description** : Vous canalisez les pouvoirs des insectes pour renforcer votre corps avec une carapace dure comme l'acier, vous conférant une résilience impressionnante. De plus, votre connexion avec les éléments vous permet d'absorber des dégâts énergétiques et de les convertir en force vitale. Un pouvoir particulièrement utile lorsque vous faites face aux dangers environnementaux ou à des attaques magiques.
-

Niveau 2: Empoisonnement Naturel (2 actions)

- **Effet :**
 - **Morsure Toxique :** En effectuant une attaque avec vos crocs insectoïdes, vous infligez 1d8 de dégâts de poison. L'adversaire doit réussir un jet de Constitution (DD 40) la moitié si réussit
 - Vol
 - **Description :** La nature venimeuse des insectes coule dans vos veines. Grâce à ce pouvoir, vous pouvez empoisonner vos ennemis avec une morsure mortelle, les affaiblissant progressivement et les rendant vulnérables à vos prochaines attaques. Ce poison est une arme redoutable contre ceux qui sous-estiment la puissance du monde naturel.
-

Niveau 3: Nuée d'Insectes (3 actions)

- **Effet :**
 - **Invocation de Nuée :** En utilisant une action, vous invoquez une nuée d'insectes sur une zone de 3 mètres de rayon. Les ennemis pris dans cette nuée subissent 2d6 de dégâts de poison par tour et ont un désavantage sur leurs jets d'attaque jusqu'à ce qu'ils sortent de la zone.
 - **Description :** Vous invoquez une nuée tourbillonnante d'insectes affamés, qui envahit et tourmente vos ennemis. Cette masse grouillante mord, pique et empoisonne tout ce qui se trouve à sa portée, transformant le terrain en un véritable cauchemar vivant. La nuée réduit la visibilité et la concentration de vos adversaires, les rendant vulnérables.
-

Niveau 5: Transformation en Colosse Insectoïde (4 actions)

- **Effet :**
 - **Forme de Colosse :** Vous pouvez vous transformer en un colosse insectoïde. Vous gagnez +20 PV temporaires, un bonus de +2 en CA, et vos attaques de mêlée infligent 2d8 + (dizaine de votre Esprit) de dégâts de force. La transformation dure 1 minute. Utilisable 1 fois par repos long.
 - **Description :** Lors de cette transformation, vous devenez une créature massive à l'apparence d'insecte, combinant votre forme humaine avec la puissance titanesque d'un colosse insectoïde. Vos ennemis se retrouvent face à une machine de guerre, presque impossible à abattre. Dans cette forme, vous piétinez, frappez et écrasez quiconque se dresse sur votre chemin, comme une force de la nature implacable.
-

Niveau 6: Rage Totémique (2 actions)

- **Effet :**
 - **Totem de Rage :** Vous invoquez un totem qui émet une aura de 20 mètres. Choisissez parmi les options suivantes :

- **Aura de Rage** : Les alliés dans l'aura bénéficient d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de +2 aux dégâts avec les armes de mêlée.
 - **Inspiration Sauvage** : Une fois par tour, une créature alliée peut utiliser une action pour avoir un avantage sur son prochain jet d'attaque ou de sauvegarde.
 - **Déchaînement Primitif** : En utilisant une action, toutes les créatures ennemies dans l'aura doivent réussir un jet de Constitution (DD 70) ou subir 4d6 de dégâts de force et être désavantagées sur leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de leur prochain tour.
 - **Description** : Vous invoquez un totem qui incarne l'essence sauvage du monde insectoïde. Le totem émet une puissance primordiale qui galvanise vos alliés, les rendant plus féroces, ou qui sème la terreur parmi vos ennemis, désorientant leurs actions. Cette énergie brutale reflète l'intelligence impitoyable de l'essaim, où la survie du plus fort est la seule règle.
-

Niveau 7: Fléau Insectoïde (3 actions)

- **Effet** :
 - **Invocation de Fléau** : En utilisant une action, vous invoquez une horde massive d'insectes qui couvrent une zone de 10 mètres de rayon. Les créatures dans la zone doivent réussir un jet de Psyché (DD 50) ou être paniquées pendant 2 tours. Celles qui échouent subissent 3d8 de dégâts de poison.
 - **Description** : Vous libérez un véritable fléau de la nature, une nuée dense et massive d'insectes voraces qui engloutit vos ennemis. Ce flot incessant d'insectes dévore, empoisonne et terrorise quiconque se trouve à proximité. Cette capacité vous permet de plonger vos adversaires dans la peur panique, les rendant incapables de se défendre efficacement.
-

Niveau 9: Carapace Évoluée

- **Effet** :
 - **Carapace Améliorée** : Votre armure naturelle augmente désormais votre CA de +7 et confère une résistance aux dégâts non-magiques. Votre absorption d'énergie convertit désormais 2d4 points de dégâts d'énergie en PV temporaires.
 - **Description** : Votre lien avec les insectes a atteint un nouveau niveau de puissance. Votre carapace s'est renforcée, devenant presque impénétrable aux attaques ordinaires. Elle absorbe également les énergies hostiles pour les transformer en force vitale. Vous devenez ainsi un bastion mobile, prêt à encaisser les coups les plus puissants.
-

Niveau 12: Empereur Insectoïde (4 actions)

- **Effet** :
 - **Marche de l'Essaim** : En utilisant une action, vous invoquez un essaim géant d'insectes qui vous accompagne. Chaque tour, vous pouvez envoyer cet essaim sur

une zone de 5 mètres, infligeant 4d6 de dégâts de poison et réduisant de moitié la vitesse des ennemis. L'essaim persiste jusqu'à la fin du combat.

- **Description** : En tant qu'Empereur Insectoïde, vous êtes le maître incontesté de l'essaim. Des milliers d'insectes se rassemblent autour de vous, obéissant à vos ordres. Ils se déversent sur vos ennemis, les ralentissant et les affaiblissant avec une efficacité mortelle. Votre présence inspire la terreur, car vous êtes désormais l'incarnation même du pouvoir collectif de l'essaim.

Druide Primate

Niveau 1: Forme Animale (1 action)

Effet : Forme Hybride Primate

Vous adoptez une forme hybride entre un primate et un humain. En cette forme :

- **Armure Naturelle** : AC 10.
- **Attaque de Griffe** : Vos griffes infligent 1d8 + (dizaine de votre Esprit) tranchant
- **Utilisation** : 2 transformations par repos long.

Description : En un instant, vous fusionnez avec la puissance d'un primate, gagnant en agilité et en force. Vos griffes deviennent des armes redoutables, prêtes à infliger des blessures à vos ennemis.

Niveau 2: Précision Acérée (2 actions)

Effet : Attaque à distance précise par une action de lancer

Vous pouvez effectuer une attaque à distance qui inflige 1d6 de dégâts.

Description : Grâce à votre connexion avec les esprits primates, votre précision s'affine. Chaque tir que vous lancez porte la marque de la nature, visant toujours la cible avec une efficacité mortelle.

Niveau 3: Bond Primate (3 actions)

Effet : Bond extraordinaire

Vous pouvez effectuer un bond de 9 mètres dans une direction de votre choix, vous éloignant ainsi des ennemis sans déclencher une attaque d'opportunité

- **Utilisation** : 3 fois par repos long.

Description : Évoquant les mouvements acrobatiques des primates, vous effectuez un saut agile qui vous permet d'éviter les attaques ou de changer de position sur le champ de bataille avec aisance.

Niveau 5: Attaque Rapide

Effet : Accélération

Vous gagnez un bonus de +10 à votre vitesse de déplacement. Vos griffes infligent 1d10 de dégâts. En utilisant un point d'action, vous pouvez effectuer une morsure infligeant 1d4 de dégâts, nécessitant un jet de Constitution (DD 40) pour éviter 1d4 de dégâts de saignement pendant 3 tours.

- **Utilisation :** 3 fois par repos court.

Description : Vous entrez dans un état de frénésie, vous permettant d'attaquer rapidement vos adversaires. Votre rapidité est votre meilleur allié, frappant vos ennemis avant qu'ils n'aient le temps de réagir.

Niveau 6: Totem de Ruse (2 actions)

Effet : Invoquez un totem qui émet une aura de 20 mètres.

Choisissez parmi les options suivantes :

- **Aura de Ruse :** Les alliés dans l'aura bénéficient d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de +2 aux dégâts avec les armes de mêlée.
- **Inspiration Sauvage :** Une fois par tour, une créature alliée peut utiliser une action bonus pour avoir un avantage sur son prochain jet d'attaque ou de sauvegarde.
- **Déchaînement Primitif :** En utilisant une action, toutes les créatures ennemies dans l'aura doivent réussir un jet de Constitution (DD 70) ou subir 4d6 de dégâts de force et être désavantagées sur leurs jets d'attaque jusqu'à la fin de leur prochain tour.
- **Amélioration au Niveau 11 :** Les bonus et les dégâts de l'aura augmentent.

Description : Vous invoquez un totem de ruse, créant un espace où la stratégie et la finesse prennent le pas sur la force brute. Ce totem inspire vos alliés à faire preuve d'ingéniosité au combat.

Niveau 7: Fureur de la Jungle (2 actions)

Effet : Attaque dévastatrice

Par une action de lancer

Vous pouvez effectuer une attaque à distance infligeant 3d8 de dégâts à une cible.

- **Utilisation :** 2 fois par repos long.

Description : Canailisez la fureur de la jungle pour lancer des projectiles qui infligent des blessures terribles à vos ennemis. La force de la nature s'exprime à travers chaque tir.

Niveau 9: Maîtrise de la Forme Animale

Effet : Forme Hybride Améliorée

Vos griffes infligent 2d8 de dégâts tranchants et sont considérées comme magiques.

Description : En évoluant dans votre forme animale, vos capacités deviennent plus puissantes. Vous incarnez véritablement la fusion entre l'homme et le primate, rendant chaque coup dévastateur.

Niveau 12: Demi-Dieu Primate (2 actions)

Effet : Aura de Pouvoir

Vous gagnez une aura qui inflige 2d10 de dégâts à tous les ennemis dans un rayon de 6 mètres à chaque tour. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10 à votre AC pendant cette période.

Description : En atteignant ce niveau de puissance, vous devenez une force de la nature, capable d'infliger des dégâts à quiconque ose s'approcher. Votre présence est suffisante pour terrifier vos ennemis, et votre pouvoir dépasse celui des mortels.

Révision #25

Créé 23 mars 2024 18:40:09 par karubak

Mis à jour 25 octobre 2024 11:29:17 par karubak