

Druide

Les Druides de Sicard ne sont pas de pacifiques gardiens de forêts idylliques ; ce sont les vecteurs d'une nature sauvage, mutée et revancharde qui reprend ses droits sur le béton et l'acier corporatiste. En canalisant l'énergie vitale résiduelle de la terre, des friches radioactives ou des bio-matières corrompues, ils plient le terrain à leur volonté. Par le biais de métamorphoses férales, de totems bio-mécaniques ou d'essaims de nanites et d'insectes carnivores, le Druide transforme chaque affrontement en une lutte primitive pour la survie.

☐☐ Caractéristiques & Maîtrises

- **Crans de Santé (PV)** : 1d10 par niveau + dizaine de Constitution.
 - **Maîtrises** : Armures légères et moyennes, Boucliers, Armes courantes, Armes naturelles (griffes, crocs).
-

⚙️ Compétence de Classe : Communion Naturelle

Le Druide peut court-circuiter les flux vitaux ambiants pour s'en nourrir instantanément en plein combat.

- **Niv. 1 — Communion Naturelle (1 Action)** : Utilisable **1x par combat**. Vous plongez vos racines spirituelles dans le sol ou l'asphalte pour regagner instantanément **1d6 PV**.
-

☐☐ Tableau de Progression Complet (Niv. 1 à 20)

Niveau	Gain de Capacité
1	Styles de cercle (Palier I) + Forme Hybride + Communion Naturelle .
2	Choix de spécialisation (<i>Ursidé, Insectoïde, Primate</i>) + Choix d'Aspect/Morphe/Instinct.
3	Pouvoir de spécialisation.
4	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
5	Pouvoir de spécialisation.
6	Compétence de classe : Regain du Druid (Palier I).
7	Pouvoir de spécialisation.
8	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
9	Amélioration du Style de cercle (Palier II).
10	Amélioration du Regain du Druid (Palier II).
11	Pouvoir de spécialisation.
12	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
13	Pouvoir de spécialisation + Amélioration de l'Aspect/Morphe/Instinct (Palier II).
14	Amélioration de characteristic (+5% dans une statistique).
15	Amélioration du Style de cercle (Palier III).
16	Amélioration de caractéristique (+5% dans une statistique).
17	Pouvoir de spécialisation.
18	Amélioration du Regain du Druid (Palier III).
19	Pouvoir de spécialisation.
20	Pouvoir Ultime de spécialisation.

Exporter vers Sheets 

☐ Capacité de Niveau 1 : Forme Hybride

Avant même de choisir une voix définitive, tout Druide apprend à modifier partiellement sa structure corporelle.

- **Forme Hybride (1 Action)** : Vous manifestez partiellement vos traits sauvages (plaques de chitine, réflexes accrus ou muscles denses) pendant 3 tours complets. Vos attaques à mains nues deviennent des armes naturelles infligeant **1d6 dégâts physiques** (Tranchant ou Contondant, au choix), et vous gagnez un bonus de **+5% de Précision** OU de **+5% de Défense** pour la durée de la transformation.
-

☐ Styles de Cercle (Choix au Niveau 1)

☐ Écorce Profonde (Tank)

- **Niv. 1** : Votre peau se densifie, imitant la résilience des bois fossilisés. Réduit tous les dégâts physiques subis de **3 points** fixes (après application de l'Armure).
- **Niv. 9** : La réduction des dégâts passe à **6 points** fixes.
- **Niv. 15** : La réduction des dégâts passe à **9 points** fixes.

☐ Griffes du Sauvage (Offensif)

- **Niv. 1** : Vos armes naturelles (griffes, morsures, cornes) infligent **+3 dégâts** fixes de base. De plus, vos tests de *Lutte* et de *Renversement* bénéficient de **+10% de chances de réussite**.
- **Niv. 9** : Le bonus aux dégâts passe à **+6 dégâts** fixes.
- **Niv. 15** : Le bonus aux dégâts passe à **+9 dégâts** fixes.

☐ Symbiose Verdoyante (Soutien)

- **Niv. 1 — Lierre Protecteur (Réaction) :** Utilisable **2x par repos court**. Des lianes et des racines tressées jaillissent pour amortir un impact. Vous réduisez de **10 points** fixes les dégâts d'une attaque subie par vous-même ou par un allié situé à moins de 6 mètres.
 - **Niv. 9 :** La réduction de dégâts du *Lierre Protecteur* passe à **20 points** fixes.
 - **Niv. 15 :** La réduction de dégâts du *Lierre Protecteur* passe à **30 points** fixes.
-

☐☐ Compétence de Niveau 6 : Regai du Druide

- **Totem Naturel (1 Action) :** Vous érigez un totem végétal ou fongique sur une case visible à moins de 6 mètres, persistant pendant 3 tours. Lors de l'activation, choisissez l'un des trois effets pour tous les alliés situés dans un rayon de 6 mètres autour du totem :
 - *Racines* : Les compagnons ancrés gagnent **+5% de Défense** s'ils utilisent l'action Préparer sa Défense.
 - *Essaim* : Ajoute un bonus de **+1d4 dégâts Tranchants** sur leur toute prochaine attaque (limité à 1x par cible).
 - *Sève* : Distribue un fluide régénérateur qui rend **1d6 PV** au début de leur tour (limité à 1x par cible).
 - **Récupération (1 Action) :** Utilisable **3x par repos long**. Vous puisez dans l'énergie tellurique pour regagner instantanément **2d10 PV**.
 - **Niv. 10 — Palier II :** La *Récupération* passe à **4d10 PV**.
 - **Niv. 18 — Palier III :** La *Récupération* passe à **6d10 PV**.
-

☐☐ Spécialisations du Druide

☐☐ 1) Spécialisation : Druide Ursidé (Tempête & Gardien)

Rôle : Avant-garde résiliente, foudre conductrice, contrôle par repoussement.

- **Niv. 2 — Forme Ursidé (1 Action) :**

“ Vos os s'épaississent et une fourrure dense chargée d'électricité statique recouvre votre corps. Utilisable **2x par combat**. Dure 3 tours.

Vos griffes infligent $1d8 + (\text{Physique} \div 10)$ dégâts Tranchants. Vous gagnez **+4 en Protection / +4 en Durabilité** d'armure, et bénéficiez de l'**Avantage** sur tous vos tests Physiques contre les effets de poussée ou de renversement.

• **Niv. 3 — Rugissement Tonitruant (1 Action) :**

“ *Un cri d'une puissance sismique émane de votre poitrine, saturant les microphones et terrifiant les esprits. Génère un cône de 9 m. Les ennemis pris dans la zone doivent réussir un jet de Charisme DD 25 sous peine de subir l'état **Paniqué** pendant 1 tour complet.*

• **Niv. 5 — Éclair Tempétueux (1 Action) :**

“ *Vous projetez un arc de foudre aveuglant depuis vos pattes surélevées. Utilisable **2x par repos court**. Portée 18 m. Inflige **2d8 dégâts d'Énergie**. La cible doit réussir un test d'Esprit DD 25 ou perdre automatiquement **1 Action** lors de son tout prochain tour.*

- **Niv. 7 — Peau d'Orage (Passif) :** Votre structure biologique rejette les flux synthétiques. Vous réduisez de **5 points** fixes tous les dégâts d'Énergie ou de technologie reçus. De plus, si vous avez utilisé l'action Préparer sa Défense, le tout premier ennemi qui vous attaque subit un malus de **-5% de Précision** sur son jet.
- **Niv. 11 — Charge du Tonnerre (2 Actions) :** Vous foncez sur 6 m en ligne droite et portez une attaque. Toutes les cibles traversées subissent $2d6 + (\text{Physique} \div 10)$ dégâts Contondants et doivent réussir un test de Physique DD 25 sous peine d'être brutalement **repoussées de 3 mètres**.
- **Niv. 13 — Forme Ursidé Supérieure (Passif) :** Améliore la métamorphose du niveau 2. Les dégâts de griffes passent à **1d10**. Vous gagnez **+2 en Protection/Durabilité** d'armure supplémentaire. Vos *attaques puissantes* Contondantes imposent désormais un malus de **-1 action** à la cible même si elle réussit son test défensif (en cas de réussite franche de votre part, la cible écope de **-5% de Défense** pendant 1 tour).
- **Niv. 17 — Totem de la Tempête (1 Action) :** Vous plantez un foudre totémique persistant pendant 3 tours. Rayon de 6 m. Chaque tour, la toute première fois qu'un allié dans la zone subit des dégâts, le totem réplique instantanément en projetant un éclair qui inflige **1d6 dégâts d'Énergie** à l'assaillant (portée maximale de 9 m). Utilisable **1x par repos court**.
- **Niv. 19 — Marteau du Ciel (2 Actions) :** Vous invoquez une colonne de foudre foudroyante sur une zone de 3 m de rayon à moins de 18 m. Inflige **3d6 dégâts d'Énergie**. Les cibles doivent réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine de subir un **Désavantage absolu** sur leur toute prochaine action défensive. Utilisable **1x par repos court**.
- **Niv. 20 — Avatar de l'Orage (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

*Vous devenez le cœur d'une tempête bio-électrique destructrice. Dure 3 tours complets. Vous gagnez une **immunité totale aux états Peur, Brûlure et Hémorragie**, ainsi qu'une réduction de dégâts de **10 points** fixes. Votre *Éclair Tempétueux* (Niv. 5) devient gratuit et s'active automatiquement 1× par tour sans consommer d'action. Enfin, vos attaques de mêlée coupent si fort qu'elles **ignorent 50% de l'Armure** adverse.*

⚡ Aspects Ursidés (Choix au Niveau 2)

- **Totem de Foudre :**

- *Niv. 2 (Passif) :* Vos mouvements génèrent des étincelles. Vous ajoutez **+1d4 dégâts d'Énergie** sur vos attaques de mêlée (limité à 1× par tour).
- *Niv. 13 :* Le bonus passe à **+1d6 dégâts d'Énergie** et la portée de votre *Rugissement Tonitruant* augmente de **+3 mètres**.

- **Totem de Furie :**

- *Niv. 2 (Actif — 1 Action) :* Utilisable **1× par repos court**. Pendant 1 tour complet, la force cinétique de vos attaques Contondantes repousse automatiquement les cibles de 1,5 m en arrière.
- *Niv. 13 :* L'effet repousse désormais les cibles de **3 mètres** et inflige un bonus de **+1d6 dégâts** physiques fixes.

🐛 2) Spécialisation : Druide Insectoïde (Essaim & Contrôle)

Rôle : Contrôle de zone étouffant, entraves physiques, altérations par le poison.

- **Niv. 2 — Appel de l'Essaim (1 Action) :**

“*Des milliers de micro-insectes rampants et volants s'extirpent de vos manches pour saturer le secteur. Utilisable **2× par combat**. Dure 3 tours. Déploie une zone de 3 m de rayon centrée sur un point visible. La zone devient un *Terrain Difficile* absolu pour les ennemis, et quiconque y commence son tour subit automatiquement **1d4 dégâts Tranchants** bruts.*”

- **Niv. 3 — Piqûre Venimeuse (1 Action) :**

“*Un dard chitineux jaillit de votre paume pour injecter une toxine neuro-bloquante. Attaque de mêlée infligeant **1d8 dégâts Perforants**. La*”

cible doit réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Empoisonné** (un malus de **-10% à tous ses jets de dés** pendant 1 tour complet).

- **Niv. 5 — Nuée Oppressante (2 Actions)** : Vous projetez une vague compacte de frelons mutants dans un cône de 9 m de long. Inflige **2d6 dégâts Tranchants**. Les victimes doivent réussir un test d'Esprit DD 25 sous peine de subir un violent **Ralentissement** (vitesse divisée par deux pendant 2 tours). Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 7 — Carapace Chitineuse (Passif)** : Des plaques d'exosquelette noires et luisantes poussent sous votre peau. Vous gagnez un bonus permanent de **+2 en Protection / +2 en Durabilité** d'armure.
- **Niv. 11 — Tisse-Liens (1 Action)** : Vous projetez des fils de soie hautement adhésifs sur une cible située à moins de 9 m. Elle subit instantanément l'état **Immobilisé** pendant 3 tours. La victime peut tenter un test de Physique DD 25 à la fin de chacun de ses tours pour déchirer ses liens et se libérer. Utilisable **2x par repos court**.
- **Niv. 13 — Essaim Directeur (Passif)** : Vos nuées obéissent au doigt et à l'œil. Le rayon d'action de votre *Appel de l'Essaim* (Niv. 2) passe à **4,5 mètres**. De plus, votre *Nuée Oppressante* (Niv. 5) s'insinue dans les articulations, infligeant un malus de **-5% de Défense** aux cibles pendant 1 tour.
- **Niv. 17 — Reine de Couvée (1 Action)** : Vous donnez naissance à **2 drones d'essaim** distincts à vos côtés, persistant pendant 3 tours. Les drones possèdent des armes naturelles infligeant **1d6 dégâts Tranchants**. Vous pouvez utiliser une Action Libre pour leur ordonner de se déplacer et d'attaquer la cible de votre choix (ils possèdent 1 action chacun à votre ordre). Utilisable **1x par repos long**.
- **Niv. 19 — Dard Perforant (1 Action)** : Vous projetez un aiguillon subsonique à moins de 18 m. Inflige **3d6 dégâts Perforants** et **ignore d'office 50% de l'Armure** adverse. Si la cible souffre déjà d'un état *Immobilisé* ou *Ralenti*, l'impact éclate et inflige un bonus de **+1d6 dégâts** supplémentaires. Utilisable **1x par repos court**.
- **Niv. 20 — Ruche Primordiale (Ultime | 2 Actions | 1/jour)** :

“ *Votre corps devient l'épicentre d'une colonie férale. Des nuées de coléoptères obscurcissent l'air autour de vous. Dure 3 tours complets. À la fin de chacun de vos tours, vous désignez obligatoirement jusqu'à 3 ennemis situés à moins de 9 m : ils subissent automatiquement **1d6 dégâts Tranchants** bruts et écopent d'un malus de **-5% de Précision** sur leur tout prochain jet d'attaque.* ”

☐☐ Morphes d'Essaim (Choix au Niveau 2)

- **Vorace** :

- *Niv. 2 (Passif)* : Vos insectes ont une faim insatiable. Vous ajoutez **+1 dégât Tranchant** fixe sur chaque source ou tique de dégâts d'essaim que vous contrôlez sur le terrain.
- *Niv. 13* : Le bonus passe à **+2 dégâts** fixes, et votre capacité *Appel de l'Essaim* grignote l'énergie des cibles, leur appliquant un malus de **-1 mètre** de vitesse supplémentaire.
- **Myrmidon** :
 - *Niv. 2 (Actif — 1 Action)* : Utilisable **1x par repos court**. Vous ordonnez à vos insectes de marquer visuellement une proie. Vous gagnez un bonus de **+5% de Précision** pour la toucher lors de ce tour.
 - *Niv. 13* : Le bonus de précision passe à **+10% de Précision**. De plus, si la proie visée est sous l'effet de l'état *Immobilisé*, votre attaque lui inflige **+1d6 dégâts** supplémentaires.

☐ 3) Spécialisation : Druide Primate (Mobilité & Précision)

Rôle : Mêlée mobile, harcèlement acrobatique, exploitation des angles morts et des opportunités.

- **Niv. 2 — Bond Prédateur (1 Action) :**

“ Vos membres s'allongent et se détendent, vous projetant à travers les airs avec une agilité simiesque. Utilisable **1x par tour**. Vous effectuez un saut acrobatique atteignant jusqu'à 6 m de distance. Si vous terminez ce déplacement en case adjacente à un ennemi, vous pouvez porter une attaque de mêlée immédiate bénéficiant d'un bonus de **+5% de Précision**.

- **Niv. 3 — Frappe Syncopée (1 Action) :** Vous portez un coup déroutant à contre-temps. Votre attaque de mêlée inflige un bonus de **+1d6 dégâts** physiques. En cas de Réussite Critique, vous déstabilisez tellement votre cible que vous gagnez immédiatement une attaque de contre gratuite à utiliser en Réaction.

- **Niv. 5 — Réflexes Simiesques (Réaction) :**

“ Une esquive instinctive, presque fluide, qui laisse votre adversaire frapper le vide. Utilisable **2x par repos court**. Déclenchable lorsque vous êtes ciblé par une attaque, *avant* que le MJ n'en annonce le résultat : vous effectuez un déplacement réflexe de 3 m. Si l'attaque ennemie échoue, vos capteurs biométriques enregistrent sa faille, vous offrant **+10% de Précision** sur votre toute prochaine attaque avant la fin de votre prochain tour.

- **Niv. 7 — Prise Féroce (1 Action) :** Vous agrippez sauvagement une cible au corps-à-corps. Effectuez un test de Physique opposé avec la cible. En cas de réussite de votre

part, la cible subit l'état **Entravée** jusqu'à la fin de votre prochain tour. Si elle tente d'attaquer un autre compagnon que vous pendant cette durée, l'effort musculaire lui inflige automatiquement **1d6 dégâts Contondants**.

- **Niv. 11 — Danse du Branchage (Passif) :** Vous apprenez à utiliser le moindre muret ou mobilier urbain comme appui. Vous gagnez **+3 mètres** de déplacement permanent. De plus, si vous avez utilisé l'action Préparer sa Défense ce tour-ci, la toute première attaque dirigée contre vous écope automatiquement d'un **Désavantage**.
- **Niv. 13 — Frappe en Cascade (2 Actions) :** Vous portez un coup initial. S'il fait mouche, l'élan vous permet d'enchaîner instantanément avec une seconde attaque rapide au corps-à-corps avec un malus de **-10% de Précision** (limité à 1x par tour).
- **Niv. 17 — Alpha Tactique (1 Action) :** Vous lancez une consigne hurlée qui synchronise un allié situé à moins de 6 m. Il peut immédiatement effectuer une Action Libre de mouvement égale à sa vitesse maximale, OU porter une attaque simple gratuite (avec un malus de -10% de précision). Si vous aviez utilisé l'action Préparer sa Défense ce tour-ci, votre calme annule totalement le malus de précision de votre allié. Utilisable **1x par repos court**.
- **Niv. 19 — Brise-Nuque (1 Action) :** Vous tentez une manœuvre de soumission brutale. Vous portez une attaque de mêlée Contondante. En cas de Réussite Critique, le coup applique d'office l'état **Étourdi** à la victime (perte de sa prochaine action majeure et Désavantage absolu sur tous ses jets jusqu'à son prochain tour).
- **Niv. 20 — Roi de la Canopée (Ultime | 2 Actions | 1/jour) :**

“ Vous atteignez le sommet de l'évolution férale. Vos mouvements deviennent impossibles à suivre à l'œil nu. Dure 3 tours complets. À l'activation, puis au début de chacun de vos tours, vous bénéficiez d'un **Bond Prédateur** (Niv. 2) entièrement gratuit qui ne consomme aucune action. De plus, vos attaques de mêlée se font si vives qu'elles **ignorent d'office 50% de l'Armure** ennemie, et vous gagnez un bonus absolu de **+10% de réussite** sur l'intégralité de vos tests de mouvement (saut, escalade, acrobatie).

☐ Instincts Primaires (Choix au Niveau 2)

- **Alpha :**
 - *Niv. 2 (Passif) :* Vos réflexes de chef de meute vous permettent de mieux réagir. Vous gagnez **+1 Réaction supplémentaire** par combat (à utiliser spécifiquement pour vos *Réflexes Simiesques* ou une action de Parade/Défense).
 - *Niv. 13 :* Votre corps s'habitue à l'effort. Vous gagnez **1 utilisation supplémentaire** de votre capacité *Réflexes Simiesques* (Niv. 5) par repos court.
- **Traqueur :**
 - *Niv. 2 (Actif — 1 Action) :* Vous fixez intensément une proie à moins de 18 mètres et la marquez pendant 2 tours complets. Vous obtenez un bonus de **+5% de Précision** sur tous vos jets d'attaque dirigés contre elle.

- *Niv. 13* : Le bonus de marquage passe à **+10% de Précision**. De plus, votre agilité est telle que vous pouvez vous déplacer librement autour de la cible marquée en **ignorant totalement ses attaques d'opportunité**.

Révision #8

Créé 9 septembre 2025 10:54:14 par karubak

Mis à jour 15 mai 2026 23:32:21 par karubak