

For use with the 4th Edition

DUNGEONS & DRAGONS

ROLEPLAYING GAME

Requires the use of the D&D Player's Handbook, Monster Manual, and
Dungeon Master's Guide Player's Handbook 2, Monster Manual 2, Adventurer's Vault™
core rulebooks, available from Wizards of the Coast, LLC

EVOICATIONS PRIMALES

Un supplément non-officiel pour
les classes primales du
jeu de rôle D&D 4

Haazeven

www.sden.org



Table des matières

Talents de barbare	3
Pouvoirs de barbare	3
Talents de druide	5
Pouvoirs de druide	5
Pouvoirs de gardien	19
Talents de shaman	22
Pouvoirs de shaman	22
Autres talents	25

Auteurs : Haazeven (haazeven@yahoo.fr)

Editeur : Haazeven

Dernière version : 26/07/09

Ce document est une aide de jeu gratuite, téléchargeable depuis le Site de l'Elfe Noir (<http://www.sden.org>). La reproduction totale ou partielle du texte de cette oeuvre doit se faire en accord avec les auteurs originels, et en citant leurs noms, ainsi que le Site de l'Elfe Noir. Aucune partie de ce document ne saurait être intégrée dans un ouvrage publié à titre lucratif.

La couverture de ce document a été réalisée par Sade, et est utilisée avec l'autorisation de l'artiste.

EVOCATIONS PRIMALES

Talents de barbare

Force furieuse [barbare]

Prérequis : classe de barbare

Avantage : vous pouvez dépenser un pouvoir de rage en une action libre pour gagner un bonus sur un test de Force pure égal à la moitié du niveau du pouvoir dépensé.

Rage ardente [barbare]

Prérequis : niveau 11, classe de barbare

Avantage : choisissez une énergie parmi acide, électricité, feu, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre. Vous pouvez décider que vos dégâts de rage infligent des dégâts de cette énergie.

Rage dévastatrice [barbare]

Prérequis : classe de barbare

Avantage : quand vous déclenchez un pouvoir de rage, vous pouvez dépenser un nombre de points de vie égal à 1d10 par échelon du pouvoir, et ajouter 1[A] dégâts supplémentaires, +2 par échelon du pouvoir. Aucune résistance ne saurait réduire les dégâts subits par l'utilisation de ce talent.

Santé sauvage [barbare]

Prérequis : niveau 21, classe de barbare

Avantage : une fois par jour, vous pouvez prendre votre second souffle en une action libre après avoir réussi une attaque alors que vous êtes en rage.

Pouvoirs de barbare

Evocations utilitaires de niveau 2

Esprit de Vengeance

Barbare Utilitaire 2

Qui a lancé cette flèche ?

Rencontre * Primal

Réaction immédiate Personnelle

Déclencheur : vous subissez des dégâts à cause d'une attaque

Effets : vous pouvez vous décaler d'une case, mais vous devez vous rapprocher de l'ennemi qui vous a attaqué. De plus, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts contre la créature qui a déclenché ce pouvoir, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Voie de la Douleur

Barbare Utilitaire 2

La douleur ? Je ne sais pas ce que c'est !

Quotidien * Primal

Interruption immédiate Personnelle

Déclencheur : vous ratez un jet de sauvegarde pour annuler des dégâts continus

Effets : relancez le jet de sauvegarde, avec un bonus égal à votre modificateur de Constitution.

Evocations utilitaires de niveau 6

Invincibilité Sanglante

Barbare Utilitaire 6

Votre sang a coulé, et vous en êtes terriblement content.

Quotidien * Primal

Action mineure Personnelle

Effets : tant que ce pouvoir persiste, et tant que vous êtes en péril, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque au corps à corps et de +2 aux dégâts des attaques au corps à corps.

Insatiable

Barbare Utilitaire 6

Vous vous nourrissez de la mort des autres.

Rencontre * Arme, Guérison, Primal

Interruption immédiate Proximité explosion arme

Déclencheur : une créature dans l'explosion tombe à 0 points de vie ou moins

Effets : récupérez des points de vie comme si vous aviez dépensé une récupération. Ajoutez votre modificateur de Constitution aux points de vie récupérés.

Evocations de rencontre de niveau 13

Poing Ecrasant

Barbare Attaque 13

Vous frappez votre adversaire, et votre adversaire chancelle sous le coup comme si un géant l'avait frappé.

Rencontre * Arme, Force, Primal

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre Vigueur

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de force, la cible tombe au sol et ne peut pas se relever avant la fin de votre prochain tour de jeu.

EVOCATIONS PRIMALES

Evocations quotidiennes de niveau 15

Rage de l'Avalanche

Barbare Attaque 15

Votre coup s'accompagne d'une avalanche de neige qui engouffre votre adversaire.

Quotidien * Arme, Froid, Primal, Rage

Action simple **Corps à corps** arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts de froid. La cible est aveuglée et immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Effets secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : vous entrez dans la rage de l'avalanche. Tant que cette rage dure, tous les dégâts d'arme qui ne sont pas des dégât d'énergie infligent des dégâts de froid. Quand vous réussissez un coup critique, votre adversaire est également aveuglé jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Aussi, tant que la rage dure, vous ignorez le terrain difficile dû aux effets de froid.

Evocations quotidiennes de niveau 19

Rage du Briseur des Montagnes

Barbare Attaque 19

Vous donnez un grand coup dans le sol, qui s'ouvre sous les pieds de vos adversaires.

Quotidien * Arme, Périmètre, Primal, Rage

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : toutes les créatures dans la décharge

Attaque : Force contre Réflexes

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts et la cible tombe au sol.

Echec : demi-dégâts, et la cible ne tombe pas au sol.

Effets : la décharge devient un périmètre qui est situé à 1 case en-dessous du niveau du terrain normal. De plus, il est considéré comme du terrain difficile. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes.

Vous entrez dans la rage du briseur des montagnes. Tant que cette rage dure, chaque fois que vous réussissez un jet d'attaque au corps à corps, la cible tombe au sol, et les cases qu'elle occupait deviennent du terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Vous ignorez le terrain difficile tant que cette rage dure.

Evocations utilitaires de niveau 22

Force Primal

Barbare Utilitaire 22

Vous donnez la force d'un titan à un allié.

Quotidien * Guérison, Primal

Action mineure **Distance** 10

Cible : vous ou un allié

Effet : la cible ajoute votre modificateur de Charisme à son modificateur de Force, et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau. Il doit à chaque round réussir un jet de sauvegarde. En cas d'échec, l'évocation prend fin, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Evocations quotidiennes de niveau 25

Déchaînement Primal

Barbare Attaque 25

Vous libérez votre rage dans un déchaînement de fureur primale, fureur qui gagne vos alliés et les pousse à attaquer sans relâche.

Quotidien * Arme, Primal, Rage

Action simple **Corps à corps** arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre Vigueur

Réussite : 5[A] dégâts. La cible ainsi que toutes les créatures adjacentes subissent des dégâts égaux à votre modificateur de Force.

Echec : demi-dégâts.

Effets : vous rentrez dans une rage de déchaînement primal. Tant que cette rage est active, vous infligez modificateur de Force dégâts à toutes les créatures adjacentes à chaque créature que vous touchez avec une attaque de corps à corps.

De plus, tant que cette rage est active, vos alliés situés à moins de modificateur de Charisme cases peuvent utiliser le pouvoir spécial lié à votre aptitude de Force indomptable.

EVOCATIONS PRIMALES

Talents de druide

Rêves du passé [druide]

Prérequis : niveau 11, classe de druide, formé dans la compétence choisie.

Avantage : choisissez une compétence dans laquelle vous êtes entraîné. Vous gagnez un bonus primal de +3 sur tous les tests de cette compétence quand vous êtes sous forme animale. Ce bonus se cumule avec le talent compétence de prédilection.

Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois. Chaque fois que vous le choisissez, vous devez choisir une nouvelle compétence dans laquelle vous êtes entraîné.

Pouvoirs de druide

Evocations à volonté de niveau 1

Onde de Choc

Druide Attaque 1

Vous frappez le sol avec votre bâton, et la terre transmet la force de l'impact.

A volonté * Arme, Primal

Action simple **Distance** 10

Condition : vous devez porter un bâton et frapper le sol avec

Cible : une créature en contact avec le sol

Attaque : Constitution contre Vigueur

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts et la cible tombe au sol.

Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Constitution dégâts au niveau 21.

Projectile de Pierre

Druide Attaque 1

Vous projetez une pluie de cailloux acérés sur les cibles.

A volonté * Focaliseur, Primal

Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible tombe au sol.

Augmentation des dégâts à 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts au niveau 21.

Evocations de rencontre de niveau 1

Dard de l'Abeille

Druide Attaque 1

Vous projetez sur votre cible un dard empoisonné.

Rencontre * Forme animale, Focaliseur, Poison, Primal

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre CA

Réussite : 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule), et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Evocations quotidiennes de niveau 1

Racines de la Terre

Druide Attaque 1

Des racines apparaissent au pied de votre ennemi pour l'empêcher de se déplacer.

Quotidien * Focaliseur, Périètre, Primal

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : la cible est immobilisée et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible tombe au sol.

Echec : la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Effets : la case de la cible ainsi que toutes les cases adjacentes deviennent un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, et qui est du terrain difficile.

Evocations utilitaires de niveau 2

Filet de Flottaison

Druide Utilitaire 2

Un chapelet de bulles entoure la cible pour la ramener à la surface.

Rencontre * Primal

Action mineure **Distance** 40

Cible : un allié situé dans un plan d'eau

Effets : à moins que l'allié ne soit pas volontaire, celui-ci remonte immédiatement d'un nombre de cases égal à 5 + votre modificateur de Sagesse vers la surface de l'eau, jusqu'à ce qu'il la rejoigne.

Maintien (mineure) : la cible remonte à nouveau de 5 + modificateur de Sagesse cases vers la surface de l'eau.

EVOCATIONS PRIMALES

Marche Florale

Druide Utilitaire 2

De magnifiques fleurs colorées poussent sous vos pas.

Rencontre * Périmètre, Primal

Action de mouvement **Personnelle**

Effets : déplacez-vous jusqu'à hauteur de votre VD. Chaque case que vous traversez au cours de ce déplacement devient du terrain difficile jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Voile de Froid

Druide Utilitaire 2

Vous couvrez la zone de glace.

Quotidien * Froid, Périmètre, Primal

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Effets : la zone crée un périmètre qui est du terrain difficile. Toute créature qui commence son tour de jeu ou qui entre dans le périmètre subit un malus égal à la moitié de votre modificateur de Sagesse pour annuler des dégâts de froid continus, ou tout autre effet provoqué par le froid, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Le périmètre persiste jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 1 heure.

Voile de Toile

Druide Utilitaire 2

Vous couvrez la zone de toiles d'araignées particulièrement sensibles au feu.

Quotidien * Feu, Périmètre, Primal

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Effets : la zone crée un périmètre qui est du terrain difficile. Toute créature qui commence son tour de jeu ou qui entre dans le périmètre subit un malus égal à la moitié de votre modificateur de Sagesse pour annuler des dégâts de feu continus, ou tout autre effet provoqué par le feu, jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Le périmètre persiste jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 1 heure.

Evocations de rencontre de niveau 3

Frappe de l'Onde de Choc

Druide Attaque 3

Vous tapez au sol avec votre bâton, et les créatures situées sur le pont tombent sous le coup..

Rencontre * Arme, Primal

Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases

Condition : vous devez porter un bâton et frapper le sol avec

Cible : toutes les créatures dans la zone en contact avec le sol

Attaque : Constitution contre Réflexes

Réussite : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts, et la cible tombe au sol.

Regard du Serpent

Druide Attaque 3

Vos yeux se plongent dans ceux de la cible pour l'hypnotiser.

Rencontre * Charme, Focaliseur, Primal, Psychique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mouvement) : si la cible est encore à distance, elle est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Evocations quotidiennes de niveau 5

Pluie Sèche

Druide Attaque 5

Vous faites tomber du sable depuis le ciel.

Quotidien * Focaliseur, Périmètre, Primal

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : chaque créature dans la zone

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est aveuglée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : la zone se transforme en périmètre qui est considéré comme du terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

Souffle du Cobra

Druide Attaque 5

Votre tête se transforme en une colerette de cobra royal. Vous crachez un poison sur vos ennemis, avant de planter vos crocs venimeux dans leurs chairs.

Quotidien * Focaliseur, Forme animale, Poison, Primal

Action simple **Proximité** décharge 3

Cible : toutes les créatures dans la décharge

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de poison, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Effets : tant que vous êtes sous forme animale, vous pouvez choisir d'infliger des dégâts de poison au lieu de dégâts non typés avec vos attaques de **forme animale**.

EVOCATIONS PRIMALES

Vol Chaotique

Druide Attaque 5

Alors que la cible s'envole, vous l'envoyez bouler dans les airs loin de vous, d'une violente bourrasque.

Quotidien * Focaliseur, Primal

Interruption immédiate **Distance 10**

Déclencheur : une créature se déplace en volant

Cible : la créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse, avant ou après son déplacement.

Echec : vous faites glisser la cible d'une case avant son déplacement.

Evocations utilitaires de niveau 6

Cercle de Bruits Sauvages

Druide Utilitaire 6

Vous et vos compagnons pouvez communiquer par des sifflements, miaulements, et autres cris d'animaux.

Quotidien * Primal

Action mineure **Proximité explosion 10**

Cibles : vous et tous les alliés à portée

Effets : vous et les cibles pouvez communiquer par des bruits d'animaux. Une créature qui n'a pas été ciblée ne peut pas vous comprendre, ni communiquer par le même moyen. Il ne fonctionne plus pour une cible qui s'éloigne de vous de plus de 10 cases. Le pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 1 heure.

Œil des Cieux

Druide Utilitaire 6

Vous avez un œil qui scrute depuis le ciel.

Quotidien * Invocation, Primal

Action simple **Personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre (ou pendant 5 minutes), vous gagnez une ligne de mire (mais pas de ligne d'effet) contre n'importe qui comme si vous vous teniez 10 cases au-dessus de votre position actuelle (ou contre le plafond s'il est plus bas de 10 cases).

En dépensant une action mineure, vous gagnez également les lignes d'effet jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Utiliser cet option met fin au pouvoir.

Ouvrir la Voie

Druide Utilitaire 6

Alors que vous marchez, les débris s'écartent pour vous laisser passer.

Rencontre * Périmètre, Primal

Action de mouvement **Personnelle**

Effets : déplacez-vous jusqu'à hauteur de votre VD en ignorant le terrain difficile. Chaque case de terrain difficile que vous traversez au cours de ce déplacement devient du terrain normal jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Passe-Flammes

Druide Utilitaire 6

Vous utilisez les flammes pour voyager.

Quotidien * Feu, Primal, Téléportation

Action de mouvement **Distance 20**

Cible : une créature adjacente et une autre à portée. Les deux créatures doivent subir des dégâts de feu continus.

Effets : vous vous téléportez sur une case adjacente à la deuxième cible. Chaque cible peut bénéficier d'un bonus ou d'un malus sur son prochain jet de sauvegarde pour annuler les dégâts de feu continus égaux à votre modificateur de Sagesse (choisissez pour chaque cible : bonus ou malus, indépendamment du choix pour l'autre cible).

Ver d'Ecoute

Druide Utilitaire 6

Vous implantez dans la cible un ver qui transmet les sons.

Quotidien * Primal

Action simple **Corps à corps contact**

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur (si la cible n'est pas volontaire)

Effets : vous implantez dans la cible un petit ver qui vous permettra d'entendre tout ce qu'entend la cible (vous devez réussir une attaque si la cible n'est pas consentante). Tant que ce pouvoir dure, vous devez choisir entre votre perception et la perception de la cible (dans ce dernier cas, vous êtes considéré comme assourdi). Vous pouvez passer d'une perception à l'autre en une action libre à votre tour de jeu (pas plus d'une fois par round).

Ce pouvoir dure pendant une heure, ou à la fin de la prochaine rencontre dans laquelle la cible est impliquée (suivant ce qui arrive le plus tôt).

Evocations de rencontre de niveau 7

Assaut des Branches

Druide Attaque 7

L'arbre se rebelle et agite ses branches dans tous les sens.

Rencontre * Focaliseur, Primal

Action simple **Zone explosion 3 à 10 cases**

Condition : il doit y avoir un arbre dans l'explosion

Cible : tous les ennemis pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence

Effets : vous pouvez faire glisser chaque allié dans la zone d'un nombre de cases égal à votre modificateur d'Intelligence.

EVOCATIONS PRIMALES

Festin de Vers

Druide Attaque 7

Vous invoquez une plâtee de vers qui se jettent sur les cibles.

Rencontre * Focaliseur, Poison, Primal

Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts de poison, 5 dégâts de poison continus, et la cible subit un malus de -2 sur tous ses jets de d20 (sauvegarde annule les deux).

Langue du Crapaud

Druide Attaque 7

Votre langue s'allonge et se transforme en un monstrueux tentacule qui vient s'enrouler autour de vos ennemis.

Rencontre * Focaliseur, Forme animale, Primal

Action simple **Distance** 5

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse, et la cible est étreinte jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Vous pouvez faire glisser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Force.

Maintien (simple) : répétez l'attaque. Vous ne pouvez pas maintenir l'effet une fois que vous avez raté un jet d'attaque.

Toucher de l'anguille

Druide Attaque 7

Votre corps est parcouru d'électricité.

Rencontre * Electricité, Focaliseur, Forme animale, Primal

Réaction immédiate **Corps à corps** contact

Déclencheur : vous êtes attaqué par une attaque de corps à corps

Cible : la créature qui vous attaque

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité.

Evocations quotidiennes de niveau 9

Attisement des Flammes

Druide Attaque 9

Vous utilisez des flammes existantes pour les attiser et tout brûler sur son passage.

Quotidien * Feu, Focaliseur, Primal

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature qui subit des dégâts de feu continus

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et la cible subit un malus égal à votre modificateur de Charisme sur tous ses prochains jets de sauvegarde pour annuler les dégâts de feu continus qu'elle subit actuellement.

Echec : demi-dégâts, la cible ne subit pas de malus.

Cible secondaire : toutes les créatures à moins de 2 cases de la cible primaire

Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes

Réussite secondaire : 1d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu.

Epines Acérées

Druide Attaque 9

Vous projetez un cône d'épines acérées.

Quotidien * Focaliseur, Primal

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, pas de dégâts continus.

Explosion de Terre

Druide Attaque 9

Vous lancez une secousse qui court sous le sol avant d'exploser aux pieds de vos adversaires.

Quotidien * Focaliseur, Périmètre, Primal

Action simple **Zone** mur 10 qui commence sur une case adjacente

Cible : chaque créature prise dans le mur

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : la cible tombe au sol.

Zone explosion 5 dont le centre est la dernière case du mur

Cible secondaire : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes

Réussite secondaire : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible tombe au sol

Echec secondaire : demi-dégâts, et la cible tombe au sol.

Effets : le mur et l'explosion se transforment en un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Ce périmètre est considéré comme du terrain difficile.

EVOCATIONS PRIMALES

Hurllement du Loup

Druide Attaque 9

Vous poussez un long hurlement comme un loup qui hurle à la lune.

Quotidien * Focaliseur, Forme animale, Primal, Terreur, Tonnerre

Action simple **Proximité** explosion 2

Cible : tous les ennemis dans la zone

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible subit un malus de -2 sur ses jets d'attaque et de dégâts contre vous (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts, la cible ne subit pas de malus.

Sables Mouvants

Druide Attaque 9

La pierre sous les pieds de vos ennemis se transforme en sables mouvants, dans lesquels ils s'enfoncent petit à petit.

Quotidien * Focaliseur, Périphère, Primal

Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : la cible tombe au sol et est prise dans les sables mouvants (sauvegarde annule).

Tant qu'elle est prise dans les sables mouvants, elle est immobilisée mais garde la possibilité de se décaler d'une case. Elle subit également 10 dégâts continus. Les dégâts continus augmentent de 2 points chaque fois que la cible rate un jet de sauvegarde contre cet effet.

Echec : la cible peut se décaler en-dehors de l'explosion en une action libre.

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Toute créature qui entre ou commence son tour de jeu dans le périmètre est immédiatement ralentie, et ce, jusqu'à ce qu'elle quitte le périmètre.

Vous pouvez dépenser une action de réaction immédiate pour effectuer une attaque contre une créature qui vient d'entrer ou de commencer son tour de jeu dans le périmètre.

Semence Noire

Druide Attaque 9

Le sol se noircit à vos pieds, et les plantes flétrissent et tombent en poussières. Leurs fantômes s'animent et s'agitent pour faire souffrir tous ceux qui les traversent.

Quotidien * Focaliseur, Invocation, Nécrotique, Périphère, Primal

Action simple **Zone** explosion 4 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Echec : modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques.

Effets : toutes les plantes non animées dans la zone meurent. La zone devient un périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 1 heure. Le périmètre est considéré comme du terrain difficile.

De plus, toute créature qui commence son tour de jeu ou entre dans le périmètre subit des dégâts nécrotiques égaux à votre modificateur de Sagesse.

Evocations utilitaires de niveau 10

Bois Vivant

Druide Utilitaire 10

Après l'explosion, le bois se reconstitue sous vos yeux, et la porte se referme à nouveau.

Quotidien * Guérison, Périphère, Primal

Action simple **Proximité** explosion 4

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui vous suit. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant une heure. Tous les objets en bois dans la zone au moment où vous commencez votre tour de jeu gagnent la régénération (égale à votre modificateur de Sagesse).

A la discrétion du maître du jeu, ce pouvoir peut affecter certaines créatures comme des plantes animées, ou d'autres créatures principalement constituées de bois.

Bouclier Tonnerre

Druide Utilitaire 10

Le tonnerre et l'orage vous protègent

Ce pouvoir est similaire au sort de magicien bouclier, si ce n'est que toute créature qui vous attaque au corps à corps alors que le bouclier tonnerre est actif subit 1d6 + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre, est poussée d'une case et assourdie (sauvegarde annule). Le pouvoir acquiert le mot-clé tonnerre. Remplacez le mot-clé arcanique par le mot-clé primal.

EVOCATIONS PRIMALES

Ecailles du Serpent

Druide Utilitaire 10

Des écailles vous recouvrent entièrement.

Quotidien * Forme animale, Poison, Primal

Action simple **Personnelle**

Effets : vous gagnez une résistance égale à votre niveau contre les dégâts de poison. De plus, vous gagnez un bonus de +2 à la CA. Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Grand Albatros

Druide Utilitaire 10

Vous invoquez l'esprit des albatros au-dessus de votre tête, pour vous prévenir des dangers à venir.

Quotidien * Invocation, Primal

Action mineure **Distance 20**

Effets : vous invoquez un albatros spectral qui occupe une case inoccupée à la verticale de la votre. En une action mineure, vous pouvez gagner une ligne de mire comme si vous vous teniez sur la case de l'invocation, jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

En une action de mouvement, vous pouvez faire déplacer l'invocation (vitesse de vol de 8 cases).

Evocations de rencontre de niveau 13

Entrave des Plantes

Druide Attaque 13

Vous animez les plantes pour emprisonner vos ennemis.

Rencontre * Focaliseur, Primal

Action simple **Zone** explosion 2 à 20 cases

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Tant que la cible est immobilisée, elle n'a aucune ligne de mire ou d'effet vers l'extérieur, et vice-versa.

Marque des Bannis

Druide Attaque 13

Vous apposez une marque sur le front de votre adversaire. Celui-ci ne s'approchera plus de vous désormais.

Rencontre * Charme, Focaliseur, Primal, Psychique

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. La cible considère toute case entre vous et elle comme du terrain difficile (sauvegarde annule)

Morsure de la Terre

Druide Attaque 13

Le sol s'ouvre sous les pieds de votre adversaire, et se referme brutalement.

Rencontre * Focaliseur, Primal

Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cible secondaire : la cible principale et toutes les créatures adjacentes

Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes

Réussite secondaire : la cible tombe au sol.

Tempête de Pierres

Druide Attaque 13

Vous créez des pierres qui tournent autour de vous, blessant vos ennemis et ralentissant leurs mouvements.

Rencontre * Focaliseur, Invocation, Périmètre, Primal

Action simple **Proximité** explosion 3

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts.

Effets : la zone crée un périmètre qui est considérée comme du terrain difficile. Toute créature qui entre ou commence son tour de jeu dans le périmètre subit un nombre de points de dégâts égal à votre modificateur de Constitution. Le périmètre reste en place jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (mouvement) : le périmètre reste en place jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Trahison de la Terre-Mère

Druide Attaque 13

Vous maudissez ceux qui ont trahis les primordiaux.

Rencontre * Focaliseur, Primal, Radiant

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : la prochaine fois de la rencontre que la cible utilisera un pouvoir ayant le mot-clé primal, elle subira 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. Si elle n'utilise pas de pouvoir primal avant la fin de la rencontre, ce pouvoir est perdu.

EVOCATIONS PRIMALES

Evocations quotidiennes de niveau 15

Bras de la Terre

Druide Attaque 15

Un bras de terre surgit du sol pour empoigner la cible.

Quotidien * Focaliseur, Invocation, Primal

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible est étreinte à 1 case du sol et subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Condamnation Féérique

Druide Attaque 15

Vous invoquez des lianes de lumière venues de la Féerie pour entraver vos adversaires.

Quotidien * Focaliseur, Primal, Radiant

Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases

Cible : tous les ennemis dans la zone

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible rate un jet de sauvegarde, vous pouvez lui infliger 5 dégâts radiants supplémentaires, ou la faire glisser de 2 cases.

Echec : la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Forme de Lave

Druide Attaque 15

Vous devenez comme la lave en fusion.

Quotidien * Feu, Focaliseur, Métamorphose, Primal

Action simple **Personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous gagnez une résistance au feu égal à votre niveau. Toute créature qui commence son tour de jeu ou qui entre sur une case adjacente subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Sagesse, ainsi qu'un malus égal à votre modificateur de Constitution aux jets de sauvegarde pour annuler les dégâts de feu continus jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Hémorragie

Druide Attaque 15

Vous fluidifiez le sang de la cible pour que celui-ci s'en échappe plus facilement.

Quotidien * Focaliseur, Primal

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : la prochaine fois que la cible subit au moins 1 point de dégâts, celle-ci subit également 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Les deux fois suivantes où elle subit des dégâts, elle subit également 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Echec : la prochaine fois que la cible subit au moins 1 point de dégâts, celle-ci subit 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

Malédiction de Corpulence

Druide Attaque 15

La cible devient une horreur boursouflée, incapable de se déplacer, et qui écrase ceux qui s'approchent trop.

Quotidien * Focaliseur, Métamorphose, Primal

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : la cible est affaiblie et ralentie, et perd sa VD de vol. Son espace occupé augmente de 2 cases. Le premier jet de sauvegarde annule l'effet affaibli. Il faut réussir un deuxième jet de sauvegarde pour annuler tous les autres effets.

Cible secondaire : toutes les créatures adjacentes à la cible primaire

Attaque secondaire : Sagesse contre Vigueur

Réussite secondaire : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est poussée de une case et immobilisée (sauvegarde annule).

Echec secondaire : demi-dégâts, la cible est poussée de une case.

Pestevermine

Druide Attaque 15

Vous convoquez une horde de rats qui répandent poison et maladie.

Rencontre * focaliseur, invocation, périmètre, poison, primal

Action simple **Zone** explosion 5 à 20 cases

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Effets : l'explosion se transforme en périmètre. Ce périmètre est un terrain difficile. Toute créature qui y entre ou qui y commence son tour de jeu subit des dégâts de poison égaux à votre modificateur d'Intelligence. Le périmètre reste jusqu'à la fin de la rencontre.

EVOCATIONS PRIMALES

Sceau du Serpent

Druide Attaque 15

Vous emprisonnez la cible dans un cocon de force.

Quotidien * Focaliseur, Force, Poison, Primal

Action simple **Distance 10**

Cible : une créature

Attaque : Charisme contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Charisme dégâts de force. La cible est emprisonnée dans une sphère de force immunisée au dégâts (sauvegarde annule). Tant qu'elle est dans cette sphère, elle est immobilisée, n'a pas de ligne de mire ni d'effet, vous êtes le seul à garder une ligne de mire et d'effet contre la cible, et la cible subit 5 dégâts de poison continus.

Evocations utilitaires de niveau 16

Atténuation des Flammes

Druide Utilitaire 16

Vous empêchez les flammes de devenir trop vives.

Quotidien * Feu, Périmètre, Primal

Action simple **zone explosion 5 à 20 cases**

Effets : ce sort crée un périmètre dans l'explosion. Tous vos alliés qui commencent leur tour de jeu dans le périmètre ou qui y entrent bénéficient d'une résistance égale à la moitié de votre niveau contre le feu. De plus, toute créature ayant le mot-clé feu considère le périmètre comme du terrain difficile et est affaiblie tant qu'elle reste dans le périmètre. Le périmètre dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Au prix d'une action mineure, vous pouvez déplacer le périmètre d'un nombre de cases égal à la moitié de votre modificateur d'Intelligence.

Forme Virale

Druide Utilitaire 16

Vous vous transformez en virus qui peut parcourir ainsi le champ de bataille.

Quotidien * Métamorphose, Primal

Action simple **Personnelle**

Effets : vous vous transformez en virus. Sous cette forme, vous êtes tellement petit que vous êtes invisible et n'occupez pas de place. Vous gagnez une vitesse de vol égale à votre VD. Vous ne pouvez plus attaquer, et vous ne pouvez plus subir que les attaques de zone (mais vous gagnez un bonus de +4 sur toutes vos défenses).

Toute créature qui occupe la même case que vous ou qui est dans une case adjacente subit un malus égal à votre modificateur de Constitution sur ses jets de sauvegarde pour annuler les dégâts continus.

Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, pendant 5 minutes, ou jusqu'à ce que vous subissiez des dégâts. Vous pouvez y mettre fin en une action de mouvement.

Fraternité des Chênes

Druide Utilitaire 16

Vous touchez un arbre, et vous reprenez vie.

Rencontre * Primal ; Guérison ou Téléportation

Action simple **Personnelle**

Condition : vous devez toucher un arbre

Effets : vous pouvez soit vous téléporter dans une case adjacente à un arbre situé à moins de 6 cases, soit gagner un nombre de points de vie temporaires égal à votre niveau + votre modificateur de Sagesse.

Griffes du Terrassier

Druide Utilitaire 16

Vous gagnez d'énormes griffes qui vous permettent de creuser la terre comme une taupe.

Quotidien * Forme animale, Primal, Téléportation

Action simple **Personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous ignorez le terrain difficile, à l'exception des effets de force.

De plus, vous pouvez vous déplacer à travers les parois de pierre ou de terre, comme s'il s'agissait du terrain difficile. Chaque case de paroi ainsi traversée devient libre (comme si un tunnel était creusé) jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Vous pouvez mettre fin à ce pouvoir en une action libre à votre tour de jeu. Toute créature prise dans une paroi est téléportée en sécurité sur la case la plus proche.

Orage Intérieur

Druide Utilitaire 16

Ce pouvoir est identique au sort de magicien résistance, si ce n'est qu'il ne fonctionne que contre l'électricité. Cette évocation dispose du mot-clé électricité. Remplacez le mot-clé arcanique par le mot-clé primal. De plus, tous les dégâts non-typés qu'inflige la cible deviennent des dégâts d'électricité. Sur un coup critique, toutes les créatures touchées par l'attaque sont également hébétées jusqu'à la fin du prochain tour de jeu de la cible.

Evocations de rencontre de niveau 17

Fardeau de la Foi

Druide Attaque 17

Vous chatiez ceux qui croient en ces dieux traitres.

Rencontre * Charme, Focaliseur, Primal, Psychique

Action simple **Zone explosion 3 à 10 cases**

Cible : chaque créature prise dans l'explosion dotée de pouvoirs divins

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, la cible est immobilisée et subit 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Echec : demi-dégâts, la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

EVOCATIONS PRIMALES

Gourmandise

Druide Attaque 17

Vous invoquez le pouvoir des titans, et provoquez chez les êtres vivants une faim intense.

Rencontre * Charme, Focaliseur, Primal, Psychique

Action simple **Zone** explosion 4 à 20 cases

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 1d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques. La cible est hébétée et doit dépenser toutes ses actions à ses prochains tour de jeu pour se diriger vers la source de nourriture connue la plus proche, et s'y alimenter (sauvegarde annule). Une fois qu'une source est totalement épuisée, la cible se déplace à nouveau jusqu'à la source suivante.

Cet effet prend fin dès que la cible est attaquée.

Souffle de Mort

Druide Attaque 17

Vous projetez devant vous un nuage de spores malsaines.

Rencontre * Focaliseur, Nécrotique, Primal

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotique. La cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : tous vos alliés dans la décharge peuvent marquer une créature touchée par ce sort. La marque dure tant qu'elle ne s'est pas sauvegardée.

Tripes Végétales

Druide Attaque 17

Les tripes de la cible se transforment en lianes qui tentent de sortir de son ventre.

Rencontre * Focaliseur, Périphère, Primal

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts, la cible est affaiblie et subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

Effets : si les dégâts de cette évocation tuent la cible, ce pouvoir crée un périmètre sur une explosion de proximité 2 centrée sur la cible. Ce périmètre est considéré comme du terrain difficile. Il dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Evocations quotidiennes de niveau 19

Coup de Tonnerre

Druide Attaque 19

Vous appelez le pouvoir primordial qui résonne partout dans les airs.

Quotidien * Focaliseur, Primal, Tonnerre

Action simple **Proximité** explosion 5

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de tonnerre, et la cible est assourdie (sauvegarde annule) et hébétée jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Echec : demi-dégâts, la cible est assourdie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Exhalation de Spores

Druide Attaque 19

Vous projetez dans l'air des spores qui attaquent l'esprit.

Quotidien * Focaliseur, Nécrotique, Primal, Psychique

Action simple **Proximité** décharge 5

Cible : toutes les créatures prises dans la décharge

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques et psychiques, et la cible subit 10 dégâts psychiques continus et est affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Echec : demi-dégâts, 5 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule).

Flammes Gelées

Druide Attaque 19

Vous transformez les flammes qui entourent votre ennemi en glace.

Quotidien * Focaliseur, Froid, Primal

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature qui subit des dégâts de feu continus, ou qui dispose d'une résistance ou d'une immunité contre le feu

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : la cible est immobilisée et subit 15 dégâts de froid continus (sauvegarde annule tous). Tant que la cible est immobilisée, chaque fois qu'elle devrait infliger des dégâts de feu, elle inflige des dégâts de froid.

Effets secondaires : la cible subit 5 dégâts de froid continus.

Effets : tous vos alliés adjacents à la cible gagnent une résistance au froid 10 jusqu'à la fin de la rencontre.

EVOCATIONS PRIMALES

Lames de Jade

Druide Attaque 19

Les herbes autour de vous prennent une consistance et un tranchant similaire à celui du verre brisé.

Quotidien * Focaliseur, Périphère, Primal

Action simple **Proximité** explosion 3

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre CA

Réussite : 10 dégâts continus, et la cible est ralentie (sauvegarde annule les deux).

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre (mais qui ne se déplace pas en même temps que vous). Ce périmètre est considéré comme du terrain difficile. De plus, toute créature qui entre ou commence son tour de jeu dans le périmètre est sujette à l'attaque principale.

Vous êtes immunisé contre ces effets. De plus, vous pouvez dépenser une action mineure chaque round pour libérer ou immuniser un de vos alliés contre les effets de ce pouvoir jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Machoire des Tunnels

Druide Attaque 15

Vous refermez un tunnel en faisant grandir stalactites et stalagmites.

Quotidien * Focaliseur, Périphère, Primal

Action simple **Zone** explosion 1 à 10 cases

Spécial : la zone doit avoir un sol de pierre ou de terre, et un plafond de pierre ou de terre situé à 5 cases ou moins du sol

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Effets secondaires : vous glissez la cible sur une case adjacente à la zone.

Echec : demi-dégâts et vous glissez la cible sur une case adjacente à la zone.

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Le périmètre est un ensemble de colonnes de pierre qui bloquent la ligne de mire et d'effet.

Mur de Serpents

Druide Attaque 19

Vous invoquez une barrière composée de serpents enchevêtrés, qui mordent et empoisonnent tous ceux qui passent au travers.

Quotidien * Focaliseur, Invocation, Poison, Primal

Action simple **Zone** mur 10 à 10 cases

Effets : vous créez un mur de serpents. Le mur bloque la ligne de mire et la ligne d'effet. Chaque case du mur coûte 3 cases de déplacement. Toute créature qui commence son tour de jeu ou entre dans une case du mur subit des dégâts de poison égaux à votre modificateur de Constitution.

Si vous êtes à moins de 20 cases du mur, vous pouvez dépenser une action d'opportunité pour effectuer une attaque secondaire. Effectuez cette attaque gratuitement lorsque vous déclenchez ce pouvoir. Le mur reste jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Action d'opportunité

Déclencheur : une créature entre sur une case adjacente au mur ou sur une case du mur

Cible secondaire : toute créature dans le mur ou adjacente au mur

Attaque secondaire : Sagesse contre Viguer

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de poison, et la cible est ralentie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Puits de Lave

Druide Attaque 15

Vous transformez le sol en une mare de lave en fusion.

Quotidien * Feu, Focaliseur, Périphère, Primal

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : chaque créature prise dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Echec : demi-dégâts et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Le périmètre est considéré comme du terrain difficile.

Une créature qui commence son tour de jeu ou qui entre dans le périmètre subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Sagesse.

Une créature qui se déplace dans le périmètre subit 1d6 dégâts de feu pour chaque case parcourue.

EVOCATIONS PRIMALES

Tempête de Crocs

Druide Attaque 19

Vous créez une tempête de crocs qui sillonne le champ de bataille.

Quotidien * Focaliseur, Invocation, Primal

Action simple **Distance 20**

Effets : vous invoquez une tornade de crocs acérés qui occupe une case à portée. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer la tornade de 10 cases, mais elle doit rester à portée.

Elle peut traverser les cases occupées par de n'importe quelle créature. Dans ce cas, la créature subit des dégâts égaux à votre modificateur de Sagesse, ou le double si la créature est en péril.

Effectuez une attaque secondaire en une action libre contre toute créature qui commence son tour de jeu sur la case de la tornade.

Le pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes.

Attaque secondaire : Sagesse contre CA.

Réussite secondaire : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule).

Evocations utilitaires de niveau 22

Sommeil Tellurique

Druide Utilitaire 22

Vous plongez dans la terre pour y trouver un sommeil réparateur.

Quotidien * Guérison, Métamorphose, Primal

Action de mouvement **Distance 10**

Effet : vous fusionnez avec le sol. Sous cette forme, vous ne pouvez pas agir, à l'exception de vous décaler d'une case au prix d'une action mineure. Vous pouvez voyager dans la terre dans toutes les directions que vous souhaitez. Vous devenez également immunisé à tous les dégâts.

Vous pouvez vous extraire du sol en une action de mouvement, ce qui met fin au pouvoir. Vous devez sortir dans une case inoccupée.

Vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre modificateur de Sagesse à la fin de chacun de vos tours de jeu passé dans la terre. Ajoutez votre modificateur de Constitution si vous ne vous déplacez pas.

Tour Orageuse

Druide Utilitaire 22

Vous invoquez des nuages parcourus d'éclairs et de vents tempétueux tout autour de vous, ce qui empêchent vos ennemis de trop vous approcher.

Quotidien * Electricité, Focaliseur, Périmètre, Primal, Tonnerre

Action simple **Proximité explosion 1**

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est constitué de cases voilées, et est considéré comme du terrain difficile pour vos ennemis.

Vous faites glisser d'une case toute créature qui termine son tour de jeu dans une case du périmètre. Quand vous utilisez un pouvoir d'attaque disposant du mot-clé **électricité** ou **tonnerre**, vous réussissez un coup critique sur un jet naturel de 19 ou 20.

Enfin, vous pouvez effectuer des attaques d'opportunité de Sagesse contre Vigueur (allonge 1), qui infligent 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité ou de tonnerre.

Evocations de rencontre de niveau 23

Etreinte de l'Eau

Druide Attaque 23

Vous animez le lac, et des tentacules d'eau viennent emprisonner vos ennemis.

Rencontre * Focaliseur, Primal

Action simple **Zone explosion 2 à 20 cases**

Condition : il doit y avoir une case constituée d'un plan d'eau dans la zone pour chaque case occupée par les cibles que vous souhaitez affecter

Cible : un ou plusieurs ennemis dans la zone

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts, 5 dégâts continus et la cible est immobilisée (sauvegarde annule les deux).

Larmes de Pestilence

Druide Attaque 23

Une pluie sinistre tombe sur le champ de bataille. Les fleurs fanent et dépérissent, l'eau croupit, et toute vie meurt et tombe en pourriture.

Rencontre * Focaliseur, Poison, Primal

Action simple **Zone explosion 3 à 10 cases**

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de poison, et la cible ne peut pas bénéficier d'effets de guérison avant la fin de votre prochain tour de jeu.

EVOCATIONS PRIMALES

Malédiction Glacée

Druide Attaque 23

Vous transformez la cible en statue de glace.

Rencontre * Focaliseur, Froid, Primal

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts de froid, la cible est pétrifiée et subit 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule). Tant qu'elle est pétrifiée, la cible subit une vulnérabilité 10 aux dégâts de feu.

Ver de Lave

Druide Attaque 23

Vous convoquez un gigantesque ver de lave.

Rencontre * Feu, Focaliseur, Invocation, Primal

Action simple **Zone** mur 8 à 20 cases

Cible : toutes les créatures prises dans le mur

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). Vous faites glisser la cible d'une case d'un côté ou de l'autre du mur (selon votre choix).

Maintien (simple) : vous pouvez déplacer chaque case du mur de une case, tant que le mur est d'un seul tenant. Répétez l'attaque. Les dégâts de feu continus ne se cumulent pas.

Evocations quotidiennes de niveau 25

Flétrissure de l'Ame

Druide Attaque 25

Vous faites flétrir la cible sous votre pouvoir primal.

Quotidien * Focaliseur, Nécrotique, Poison, Primal

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 3d10 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques et de poison. La cible est affaiblie et hébétée (sauvegarde annule les deux). Chaque fois que la cible échoue un jet de sauvegarde, effectuez une attaque secondaire.

Cible secondaire : toutes les créatures adjacentes à la cible primaire

Attaque secondaire : Sagesse contre Vigueur

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques et de poison, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Echec secondaire : demi-dégâts, la n'est pas affaiblie.

Echec : demi-dégâts, la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous ne pouvez pas effectuer d'attaque secondaire.

Invocation des Glaces

Druide Attaque 25

Vous prenez vos adversaires dans un épais glacier, les congelant sur place, et empêchant quiconque de les atteindre.

Quotidien * Focaliseur, Froid, Périmètre, Primal

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts de froid. La cible est étourdie et subit 20 dégâts de froid continus (sauvegarde, annule les deux).

Effets secondaires : 10 dégâts de froid continus et la cible est ralentie (sauvegarde, annule les deux), et vous faites glisser la cible en-dehors de la zone.

Echec : 10 dégâts de froid continus (sauvegarde annule), et vous faites glisser la cible en-dehors de la zone.

Effets : le périmètre se transforme en une structure de glace impénétrable. Les cibles prises dans le périmètre bénéficient d'une résistance 20 contre tous les dégâts sauf les dégâts psychiques, et subissent une vulnérabilité 10 contre les dégâts de feu.

Aucune créature ne peut entrer ou sortir de la zone. Quand une cible réussit son jet de sauvegarde, elle est immédiatement repoussée sur une case libre la plus proche.

Vous pouvez mettre un terme au périmètre en une action libre au cours de votre tour de jeu. Cependant, ceci confère à toutes les créatures prises dans le périmètre un nouveau jet de sauvegarde gratuit.

Mur de Frelons

Druide Attaque 25

Vous invoquez un mur de frelons venimeux

Quotidien * Focaliseur, Périmètre, Poison, Primal

Action simple **Zone** mur 8 à 20 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d10 + modificateur de Sagesse dégâts de poison, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Effets : le mur se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le périmètre est considéré comme des cases voilées.

Effectuez une nouvelle attaque contre toute créature qui commence son tour de jeu ou qui entre dans le périmètre.

EVOCATIONS PRIMALES

Séparation

Druide Attaque 25

Vous brisez les liens entre les dieux et leurs adorateurs.

Quotidien * Focaliseur, Primal, Psychique

Action simple **Distance** 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Volonté

Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts psychiques, et la cible ne peut plus utiliser de pouvoirs ayant le mot-clé divin (sauvegarde annule).

Echec : la cible est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Vague Soudaine

Druide Attaque 25

Vous invoquez une muraille d'eau devant vous, qui se déchaîne sur vos ennemis pour les emporter dans les flots.

Quotidien * Focaliseur, Invocation, Primal

Action simple **Zone** mur 6 à 20 cases

Effets : vous créez un mur d'eau situé sur des cases à portée. Le mur est considéré comme du terrain difficile. Les attaques à distance qui visent une créature dans le mur ou de l'autre côté du mur subissent un camouflage. Les créatures dans le mur bénéficient d'une résistance au feu 10, mais d'une vulnérabilité 10 à l'électricité.

Le mur dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous pouvez maintenir cette évocation par une action mineure ou une action simple.

Maintien (mineure) : le mur dure jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Maintien (simple) : déplacez le mur de 5 cases maximum (et minimum 1). Le mur doit rester d'un seul tenant, et dans les limites de portée. Effectuez une attaque secondaire.

Zone balayage de mur

Cible secondaire : chaque ennemi situé dans le balayage

Attaque secondaire : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts et la cible tombe au sol. Vous faites glisser la cible sur n'importe quelle case de votre choix du balayage.

Effets : vous pouvez faire glisser tous vos alliés dans le balayage sur n'importe quelle case du balayage de votre choix.

Evocations de rencontre de niveau 27

Mains de Serpent

Druide Attaque 27

Vos doigts se transforment en serpents venimeux qui viennent mordre la cible.

Rencontre * Focaliseur, Forme animale, Poison, Primal

Action simple **Corps à corps** 1

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur (5 attaques)

Réussite : 1d6 dégâts de poison par attaque réussie + modificateur de Sagesse dégâts de , et des effets dépendant du nombre d'attaques réussies :

- une attaque réussie : 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule)

- deux attaques réussies : 5 dégâts de poison continus et la cible est affaiblie (sauvegarde annule les deux)

- trois attaques réussies : 10 dégâts de poison continus et la cible est affaiblie (sauvegarde annule les deux)

- quatre attaques réussies : 10 dégâts de poison continus, la cible est affaiblie et ralentie (sauvegarde annule tous)

- cinq attaques réussies : 15 dégâts de poison continus, la cible est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, puis affaiblie et ralentie (sauvegarde annule tous).

Pulsion Ecailleuse

Druide Attaque 27

Vous transformez les écailles du serpent de mer en une abomination suintante et sanglante, qui le déchire de l'intérieur, et permet à vos alliés de trouver la faille qui les mènera vers son coeur.

Rencontre * Focaliseur, Primal

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts. La cible subit un malus égal à votre modificateur de Constitution sur sa CA, et 10 dégâts continus. De plus, vos alliés considèrent la cible comme si elle était en péril (sauvegarde annule tous).

Effets secondaires : la cible subit un malus de -1 sur sa CA, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule les deux).

EVOCATIONS PRIMALES

Evocations quotidiennes de niveau 29

Eruption Volcanique

Druide Attaque 29

La terre tremble et s'ouvre soudain, explosant en une éruption de flammes et de roches en fusion. Le sol reste de lave, se solidifiant progressivement, et emprisonnant les créatures à l'intérieur.

Quotidien * Feu, Focaliseur, Périmètre, Primal

Action simple **Zone** explosion 3 à 10 cases

Cible : toutes les créatures dans la zone

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts de feu. La cible est ralentie (sauvegarde annule). Si la cible rate ses deux premiers jets de sauvegardes contre cet effet, elle devient immobilisée (sauvegarde, la cible devient ralentie, puis sauvegarde annule).

La cible subit également 10 dégâts de feu continus (sauvegarde, réduit à 5, puis sauvegarde annule). La cible doit effectuer des jets de sauvegarde séparés pour les dégâts continus et les états préjudiciables ralentis/immobilisés.

Echec : demi-dégâts.

Effets : la zone se transforme en périmètre qui dure jusqu'à la fin de la rencontre, ou pendant 5 minutes. Ce périmètre est du terrain difficile. Toute créature qui commence son tour de jeu ou se déplace sur une case du périmètre subit des dégâts de feu égaux à votre modificateur de Constitution.

Fureur de la Nature

Druide Attaque 29

Toute la nature répond à votre appel. Vous réduisez la région en cendres, pour mieux la reconstruire après.

Quotidien * Electricité, Feu, Froid, Focaliseur, Périmètre, Primal, Tonnerre

Action simple **Proximité** explosion 20

Cible : toutes les créatures prises dans la zone (vous compris)

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 4d10 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité, de feu, de froid, et de tonnerre, la cible tombe au sol, et vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à 1 + votre modificateur de Constitution.

Echec : demi-dégâts, la cible tombe au sol.

Effets : la zone se transforme en périmètre qui devient du terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

Maintien (simple) : vous faites glisser à nouveau les cibles que vous avez touché, et qui sont encore dans la zone, d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Constitution, et elles subissent 10 + modificateur de Sagesse points de dégâts d'une énergie (au choix parmi électricité, feu, froid et tonnerre).

Chaque cible a droit à un jet de sauvegarde pour annuler. Si elle réussit, vous ne pouvez plus maintenir l'effet sur cette cible.

Rupture Magnétique

Druide Attaque 29

Vous brisez les forces magnétiques qui parcourent la terre, provoquant des effets indésirables par tous ceux qui portent des armures en métal.

Quotidien * Electricité, Focaliseur, Périmètre, Primal

Action simple **Zone** explosion 10 à 40 cases

Cible : toutes les créatures en métal ou qui portent des armures ou des objets en métal (supérieur à 2 kg) dans la zone

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité. La cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Effets secondaires : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts d'électricité, et la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Si la cible parvient à enlever son armure ou lâcher les objets en métal qu'elle porte, elle gagne un bonus de +5 sur son prochain jet de sauvegarde.

Echec : demi-dégâts, la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Effets : la zone se transforme en périmètre qui devient du terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

Spécial : vous pouvez choisir un des effets suivant, qui s'applique à toutes les créatures touchées par ce sort :

- la cible tombe au sol, et ne peut pas se relever jusqu'à ce qu'elle aie réussi 2 jets de sauvegarde.

- la cible est tirée le plus possible vers le centre de la zone.

- la cible est maintenue en l'air à un nombre de cases au-dessus du sol égal à votre modificateur de Constitution.

EVOCATIONS PRIMALES

Pouvoirs de gardien

Evocations à volonté de niveau 1

Lame de Vent

Gardien Attaque 1

Vous tranchez l'air avec votre arme, et ceci crée une vague de dépression qui frappe la cible de plein fouet.

A volonté * Arme, Primal, Tonnerre

Action simple **Distance 2** + votre modificateur de Sagesse

Spécial : au niveau 11, la portée de vient 5 + modificateur de Sagesse, puis 10 + modificateur de Sagesse au niveau 21.

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre, et vous poussez la cible d'une case.

Augmentation des dégâts à 2[A] + modificateur de Constitution dégâts de tonnerre au niveau 21.

Evocations quotidiennes de niveau 1

Fureur Epineuse

Gardien Attaque 1

Votre corps se recouvre d'épines acérées.

Quotidien * Focaliseur, Métamorphose, Primal

Action simple **Personnelle**

Effets : tant que dure cette métamorphose, toute créature qui vous attaque avec une attaque de corps à corps subit 1d6 + modificateur de Constitution dégâts. Vous pouvez dépenser une action simple au cours de la rencontre pour effectuer une attaque secondaire.

Proximité explosion 2

Cible secondaire : toutes les créatures dans l'explosion

Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes

Réussite secondaire : 2d6 + modificateur de Sagesse dégâts.

Evocations utilitaires de niveau 2

Adhérence au Bois

Gardien Utilitaire 2

Votre peau adhère au bois.

Quotidien * Primal

Action simple **personnelle**

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre (ou pendant une heure), votre peau adhère aux surfaces en bois. Pendant ce temps, vous gagnez votre modificateur de Constitution sur tous les jets et score de défense pour résister aux tentatives de désarmement si vous portez une arme en bois.

De même, vous gagnez une VD d'escalade égale à la moitié de votre VD, uniquement sur les surfaces en bois.

Evocations de rencontre de niveau 3

Serpent Constricteur

Gardien Attaque 3

Votre arme se transforme en un énorme boa qui vient enserrer la cible.

Rencontre * Arme, Poison, Primal

Action simple **Corps à corps arme**

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 1[A] + modificateur de Force dégâts de poison, et la cible est étreinte jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Evocations quotidiennes de niveau 5

Dard du Scorpion

Gardien Attaque 5

Votre arme se transforme en dard qui empale votre adversaire, puis le rejette un peu plus loin.

Quotidien * Arme, Poison, Primal

Action simple **Distance 2** + modificateur de Sagesse

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts de poison, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Vous faites glisser la cible d'un nombre de cases égal à la moitié de votre modificateur de Sagesse.

Maintien (simple) : si la cible est toujours ralentie par ce pouvoir, et si elle est située à moins de 2 + modificateur de Sagesse cases, vous pouvez lui infliger automatiquement 1[A] dégâts de poison, et la faire glisser d'un nombre de cases égal la moitié de votre modificateur de Sagesse.

Echec : demi-dégâts, vous pouvez faire glisser la cible d'une case.

EVOCATIONS PRIMALES

Evocations utilitaires de niveau 6

Corps de Sable

Gardien Utilitaire 6

Vous transformez votre corps en sable, et les coups vous semblent vous traverser.

Quotidien * Métamorphose, Primal

Action simple Personnelle

Effets : vous gagnez une résistance 5 contre tous les dégâts non typés. Cette résistance passe à 10 quand vous atteignez le niveau 16, puis à 15 au niveau 26.

De plus, vous gagnez un bonus de +5 en Discrétion dans les milieux désertiques chauds. Tous ces bonus durent jusqu'à la fin de la rencontre.

Muret de Terre

Gardien Utilitaire 6

Le sol se soulève devant vous pour vous protéger.

Quotidien * Invocation, Primal

Action simple Distance mur 2 à 1 case

Condition : vous devez être en contact avec le sol

Effets : vous créez un muret de terre faisant à peu près 1,50 mètres de haut sur deux cases inoccupées adjacentes à la votre et adjacentes entre elles. Ce muret bloque la ligne d'effet et la ligne de mire comme n'importe quel autre obstacle de la même taille.

L'invocation peut être attaquée. Elle partage toutes vos défenses, et a une résistance 10 contre tous les dégâts. Elle a autant de points de vie que votre valeur de récupération.

L'invocation reste jusqu'à la fin de la rencontre, où jusqu'à ce qu'elle soit détruite. Vous pouvez la déplacer de 2 cases au prix d'une action mineure, mais son nouvel emplacement ainsi que toutes les cases traversées pour y arriver doivent être inoccupé.

Evocations de rencontre de niveau 7

Marteau de la Forge

Gardien Attaque 7

Votre marteau s'enflamme et vient frapper votre ennemi de bas en haut.

Rencontre * Arme, Feu, Primal

Action simple Cops à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 2[A] + modificateur de Constitution dégâts de feu, et la cible tombe au sol.

Arme : si vous portez un marteau, vous pouvez pousser la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Sagesse.

Evocations quotidiennes de niveau 9

Défenseur Carnivore

Gardien Attaque 9

Vous invoquez des plantes carnivores géantes qui vous protègent.

Quotidien * Focaliseur, Poison, Primal

Action simple Personnelle

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, vous pouvez effectuer une fois par tour une attaque d'opportunité contre une créature adjacente qui vous attaque. Cette attaque est une attaque de Constitution contre CA, qui inflige 1d10 + modificateur de Constitution dégâts, et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Evocations utilitaires de niveau 10

Forge Primitive

Gardien Utilitaire 10

Les armes de vos alliés se couvrent de flammes.

Quotidien * Feu, Périmètre, Primal

Action simple Proximité explosion 5

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous et qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Ce pouvoir cible vous-même et tous vos alliés qui entrent ou commencent leur tour de jeu dans le périmètre. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, les attaques de base de la cible ainsi que tous les dégâts non typés sont des dégâts de feu.

Evocations quotidiennes de niveau 15

Emprise du Chêne

Gardien Attaque 15

Vous prenez la cible dans des lianes enchantées. Petit à petit, ses pieds se transforment en racines, et sa peau en écorce.

Quotidien * Arme, Métamorphose, Primal

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Premier jet de sauvegarde raté : la cible est pétrifiée (sauvegarde annule).

Effet secondaire : la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Effets : vous gagnez un bonus de +2 à la CA. Ce bonus augmente de +1 si la cible rate un jet de sauvegarde et si vous lui êtes adjacent à la cible à cet instant.

Echec : demi-dégâts, la est ralentie jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

EVOCATIONS PRIMALES

Evocations de rencontre de niveau 17

Marteau de Chair

Gardien Attaque 17

Votre arme s'enfonçe dans la chair de votre adversaire, brisant son corps et le tordant sous votre pouvoir.

Rencontre * Arme, Primal

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Force contre CA

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts. La cible subit un malus à la CA et en Vigueur égal à votre modificateur de Constitution jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Evocations quotidiennes de niveau 19

Forme de la Tortue

Gardien Attaque 19

Vous vous transformez furtivement en tortue géante, repoussant tous vos adversaires, et protégeant vos alliés.

Quotidien * Arme, Métamorphose, Primal

Action simple Proximité explosion 3

Cible : chaque ennemi dans la zone

Attaque : Force contre Vigueur

Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, la cible tombe au sol et est poussée de 3 cases.

Effets : tous vos alliés dans la zone gagnent un bonus de +2 à la CA jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Echec : demi-dégâts, la cible tombe au sol mais n'est pas poussée.

Evocations quotidiennes de niveau 25

Forme de Foudre

Gardien Attaque 25

Vous vous transformez en tempête vivante.

Quotidien * Electricité, Métamorphose, Primal, Tonnerre

Action simple Personnelle

Effets : vous devenez immatériel jusqu'à la fin de la rencontre ou pendant 5 minutes. Vous gagnez une résistance à votre niveau contre l'électricité et le tonnerre.

Toute créature que vous traversez ou qui commence son tour de jeu ou entre sur une case adjacente à la votre subit des dégâts d'électricité égaux à votre modificateur de Constitution, et des dégâts de tonnerre égaux à votre modificateur de Force.

Vous pouvoirs qui infligent des dégâts d'électricité infligent également des dégâts de tonnerre, et vice-versa. Tous les dégâts non typés que vous infligez sont soit des dégâts d'électricité ou de tonnerre (selon votre choix au moment d'infliger les dégâts).

Vous infligez un malus égal à votre modificateur de Sagesse sur tous les jets de sauvegarde pour annuler les dégâts d'électricité ou de tonnerre continus que vous infligez, ou qui sont subits par les créatures qui entrent ou qui commencent leur tour sur une case adjacente à la votre. Le malus perdure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Evocations quotidiennes de niveau 29

Venin Venimeux

Gardien Attaque 29

Votre arme inocule un puissant venin dans le sang de la cible, qui retourne son propre venin contre elle.

Quotidien * Arme, Poison, Primal

Action simple Corps à corps arme

Cible : une créature

Attaque : Constitution contre CA

Réussite : 4[A] + modificateur de Force dégâts, et la cible est noyée dans son venin (sauvegarde annule).

Tant qu'elle est noyée dans son venin, la cible perd toute résistance ou immunité contre le poison, et subit 10 dégâts de poison continus. Vous pouvez effectuer une attaque secondaire contre elle en une réaction immédiate chaque fois que la cible tente une attaque dotée du mot-clé **poison**.

Effets secondaires : la cible subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Attaque secondaire : Constitution contre Vigueur

Réussite secondaire : la cible subit les effets de son attaque.

Echec : demi-dégâts, 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

EVOCATIONS PRIMALES

Talents de shaman

Métamorphose des esprits [multiclassage]

Prérequis : classe de shaman et classe de druide

Avantage : une fois par rencontre et par échelon, vous pouvez utiliser un pouvoir doté du mot-clé **forme animale** comme si vous vous teniez sur la case occupée par votre esprit compagnon. Le pouvoir perd le mot-clé **forme animale** et gagne le mot-clé **esprit**.

Pouvoirs de shaman

Evocations utilitaires de niveau 2

Faveur des Dauphins Shaman Utilitaire 2

Vous n'allez pas vous noyer aujourd'hui.

Quotidien * Primal

Action mineure Distance 10

Cible : vous ou un allié

Effets : la cible gagne un bonus de +5 à tous ses tests d'Athlétisme pour nager, et ignore la pénalité d'armure sur ces tests, et ce, jusqu'à la fin de la rencontre.

Pattes de Lapin Shaman Utilitaire 2

Vous vous déplacez aussi silencieusement qu'un lapin dans les sous-bois.

Quotidien * Primal

Action mineure Distance 5

Cible : vous ou un allié

Effets : la cible gagne un bonus primal de +5 sur son prochain test de Discrétion de la rencontre.

Peau du Caméléon Shaman Utilitaire 2

Votre peau change de couleur avec le décor.

Rencontre * Primal

Action mineure Distance 10

Cible : vous ou un allié situé à distance

Effets : la cible gagne un camouflage jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu. Le camouflage est annulé quand la cible se déplace à hauteur de sa VD, mais reprend dès que son déplacement est terminé.

Maintien (mineure) : si la cible est toujours à portée, vous maintenez l'effet.

Evocations quotidiennes de niveau 5

Esprit de la Luciole Shaman Attaque 5

La cible brille d'une lueur faible, mais suffisante pour attirer les regards.

Quotidien * Focaliseur, Primal, Radiant

Action simple Distance 10

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Réflexes

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants. La cible perd tout camouflage, et devient une source de lumière dans une explosion de 5 cases (sauvegarde annule les deux).

Evocations utilitaires de niveau 6

Esprit Révélateur Shaman Utilitaire 6

Autour de votre esprit, les herbes s'aplatissent et les branches des buissons s'écartent pour montrer vos adversaires.

Quotidien * Esprit, Primal

Action simple Esprit explosion 5

Effets : tous les ennemis dans la zone perdent leur camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Un camouflage total devient un camouflage normal.

Maintien (mineure) : l'effet persiste jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu.

Esprit Sentinelle Shaman Utilitaire 6

Votre esprit reconnaît les faibles et les puissants.

Quotidien * Esprit, Primal

Action simple Esprit explosion 10

Effets : vous savez quelles créatures dans la zone sont des sbires, des élites, et des solos.

Evocations utilitaires de niveau 10

Possession Animale Shaman Utilitaire 10

Vous appelez un esprit animal qui possède un de vos alliés.

Quotidien * Primal

Action simple Distance 10

Cible : un allié

Effets : jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous considérez la cible comme votre esprit compagnon (maintien mineure).

EVOCATIONS PRIMALES

Regard des Esprits

Shaman Utilitaire 10

Vous gagnez le pouvoir de sentir l'esprit des gens.

Quotidien * Périmètre, Primal

Action simple **Proximité** explosion 10

Effets : l'explosion se transforme en périmètre qui se déplace en même temps que vous et qui dure jusqu'à la fin de la rencontre. Vous ignorez le camouflage et le camouflage total de toutes les créatures pensantes dans le périmètre.

Evocations quotidiennes de niveau 15

Esprit Mégalithe

Shaman Attaque 15

Votre esprit incarne la fureur de la terre.

Quotidien * Esprit, Focaliseur, Primal

Action simple **Esprit** 1

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 3d6 + modificateur de Sagesse dégâts, et la cible est pétrifiée (sauvegarde annule).

Effets secondaires : la cible est ralentie et affaiblie (sauvegarde annule les deux).

Echec : demi-dégâts, la cible est ralentie et affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant

Effets : jusqu'à la fin de la rencontre, tous vos alliés situés à moins de 3 cases de votre esprit réduisent le nombre de cases de déplacement forcé (tirer, pousser, glisser) d'un nombre égal à votre modificateur de Constitution. Cet effet se termine si votre esprit est détruit.

Evocations utilitaires de niveau 16

Cape Élémentaire

Shaman Utilitaire 16

Vous couvrez votre esprit compagnon du pouvoir élémentaire.

Quotidien * Esprit, Primal ; Acide, Electricité, Feu, Froid, Nécrotique, Poison, Radiant, Tonnerre

Action simple **Personnelle**

Effets : choisissez une énergie parmi la liste suivante : acide, électricité, feu, froid, nécrotique, poison, radiant, tonnerre. Votre esprit devient immunisé contre les dégâts de cette énergie.

De plus, tous les dégâts que vous infligez par l'intermédiaire de votre esprit et qui ne sont pas des dégâts d'énergie deviennent des dégâts de l'énergie choisie.

Quand votre esprit compagnon est détruit, toutes les créatures adjacentes subissent 10 + le moitié de votre niveau dégâts de l'énergie choisie.

Ce pouvoir dure jusqu'à la fin de la rencontre, pendant 5 minutes, ou jusqu'à ce que votre esprit compagnon soit détruit.

Omniscience

Shaman Utilitaire 16

Vous invoquez les esprits des animaux pour vous donner des sens surnaturels.

Quotidien * Primal

Action mineure **Personnelle**

Effets : vous gagnez la vision dans le noir, ainsi qu'un bonus de +5 sur tous vos tests de Perception jusqu'à la fin de la rencontre (ou pendant une heure). De plus, vous voyez sur 360°, ce qui fait que vous ne conférez plus d'avantage de combat quand vous êtes pris en tenaille ou quand vous êtes surpris.

De plus, vous voyez toutes les créatures normalement invisibles situées à moins de 5 cases. Ces créatures ont une silhouette légèrement floue : elles bénéficient toujours d'un camouflage normal contre vous.

Evocations de rencontre de niveau 17

Esprit Néréïde

Shaman Attaque 23

Votre esprit se transforme en une vague d'eau qui submerge vos adversaires.

Rencontre * Esprit, Focaliseur, Froid, Guérison, Primal

Action simple **Esprit** explosion 2

Cible : tous les ennemis pris dans l'explosion

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid. La cible tombe au sol et est hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si la cible est incapable de respirer sous l'eau, elle doit réussir un jet de sauvegarde ou être étourdie au lieu d'hébéte.

Effets : vous pouvez faire glisser chaque allié dans la zone de 2 cases. De plus tous les alliés dans la zone gagnent des points de vie temporaires égaux à votre modificateur de Charisme, +5 pour chaque ennemi touché par l'attaque.

EVOCATIONS PRIMALES

Evocations de rencontre de niveau 23

Esprit des Ténèbres

Shaman Attaque 23

Vous invoquez les ténèbres qui se cachent au plus profond du monde et de la féerie et les canalisez à travers votre esprit.

Rencontre * Esprit, Focaliseur, Guérison, Nécrotique, Primal

Action simple **Esprit 1**

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 4d6 + modificateur de Sagesse dégâts nécrotiques, et la cible est tirée sur la case de l'esprit. La cible est également affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Si au début de son tour de jeu suivant la cible est toujours sur la même case que l'esprit, vous ou un allié adjacent à l'esprit pouvez dépenser une récupération en une action libre pour regagner des points de vie.

Evocations quotidiennes de niveau 29

Eclats de Glace

Shaman Attaque 29

Votre esprit se rue sur votre adversaire, et l'emprisonne dans un cocon de glace.

Quotidien * Esprit, Focaliseur, Froid, Primal

Action simple **Esprit 1**

Cible : une créature

Attaque : Sagesse contre Vigueur

Réussite : 4d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid, et la cible est étourdie et subit 10 + modificateur de Sagesse dégâts de froid continus (sauvegarde annule les deux).

Effets secondaires : la cible est hébétée et subit 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule les deux).

Si la cible tombe à 0 points de vie ou moins alors qu'elle n'a pas encore réussi un jet de sauvegarde contre ce pouvoir, tous vos alliés situés à moins de 3 cases de la cible gagnent une résistance au froid 15 jusqu'à la fin de la rencontre, et vous pouvez effectuer une attaque secondaire.

Cible secondaire : toutes les créatures situées à 3 cases ou moins de la cible principale

Attaque secondaire : Sagesse contre Réflexes

Réussite secondaire : 3d8 + modificateur de Sagesse dégâts de froid.

Echec : demi-dégâts, la cible est hébétée et subit 5 dégâts de froid continus (sauvegarde annule les deux). Pas d'attaque secondaire.

Autres talents

Charge puissante

Avantage : quand vous effectuez une charge, vous gagnez un bonus de +2 au jet de dégâts pour chaque case de votre mouvement que vous auriez pu effectuer, mais que vous n'avez pas effectué.

Déchaînement primal [primal]

Prérequis : niveau 11, n'importe quelle classe primale, talent Ténacité furieuse

Avantage : une fois par jour, quand vous tombez à 0 points de vie ou moins, vous pouvez utiliser un de vos pouvoirs d'attaque de niveau 1 à volonté en une action libre, tant que ce pouvoir a le mot-clé primal.

Esprit indépendant [humain]

Prérequis : niveau 11, humain

Avantages : quand vous êtes dominé, et que vous pouvez vous sauvegarder pour annuler cet effet, lancez deux fois votre jet de sauvegarde, et choisissez le meilleur résultat. Vous ajoutez votre modificateur de Constitution à votre Volonté pour résister aux effets de terreur.

Teinte de la pierre [goliath, nain]

Prérequis : niveau 11, goliath ou nain

Avantage : si vous êtes sur une case adjacente à une paroi verticale en pierre au moins deux fois plus haute que vous, vous pouvez dépenser une action mineure pour gagner un camouflage jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Ténacité furieuse [primal]

Prérequis : n'importe quelle classe primale

Avantage : quand vous êtes en péril, vous gagnez un bonus de +1 aux jets de dégâts des pouvoirs ayant le mot-clé primal.

Ce bonus passe à +2 au niveau 11, puis à +3 au niveau 21.