



Focus Mineral des Races de Prestige

mardi 26 septembre 2006, par [Miriel Ombre d'Argent](#)

Ceux qui se focalisent sur la voie minérale ont une affinité avec la Terre et ses fondations les plus profondes. Les secrets du cœur du monde les attirent irrésistiblement. En progressant sur cette voie, les personnages modifient peu à peu leur corps, gagnant des capacités et caractéristiques en relation avec les profondeurs de la Terre.

- **Lien tellurique** (minéral)

La créature est connectée aux énergies profondes de la terre.

En conséquence, sa peau s'assombrit jusqu'à prendre la teinte d'un riche humus, et devient légèrement granuleuse. Ses jambes s'épaississent en solides piliers et ses pieds commencent à ressembler à de massives pierres plates.

Une telle créature devient solidement liée au sol sous ses pieds.

Pré-requis : Sculpture de Soi

Bénéfice : La créature gagne un bonus d'armure naturelle de +1 et un bonus d'aptitude de +4 pour résister aux attaques de croc-en-jambe, charge (bull rush) et overrun.

Spécial : cette altération est interdite aux créatures ayant déjà des altérations de la voie du vent ou de la voie aquatique.

Coût : 928 XP

- **Solide comme un roc** (minéral)

La créature commence à comprendre comment utiliser les pouvoirs de la terre.

Elle développe une peau épaisse composée de graviers et d'une substance terreuse. Ses os gagnent la densité de la pierre, et son sang épais. Finalement, ses yeux prennent l'aspect froid et brillant de gemmes polies.

Pré-requis : Lien tellurique, Sculpture de Soi

Bénéfice : La créature gagne un bonus d'armure naturelle de +2, et peut lancer Ramollissement de la terre et de la pierre comme un druide de niveau 3.

Coût : 3264 XP

- **Corps d'acier** (minéral)

La créature entend les secrets murmures des pierres, et sait comment les exploiter. Sa peau s'est durcie en un sombre métal sous lequel pulsent des muscles de magma. Ses yeux s'embrasent et fument comme le cœur de la terre.

Pré-requis : Lien tellurique, Solide comme un roc, Sculpture de soi

Bénéfice : La créature gagne un bonus d'armure naturelle de +3 et une vitesse de déplacement en creusant de 3m.

Coût : 6400 XP

- **Ame d'adamantine** (minéral)

La créature maîtrise le chant des roches. Elle a gagné la capacité de transformer son esprit en une forteresse inexpugnable d'acier et sa chair en une armure impénétrable d'adamantine.

Les créatures à l'âme d'adamantine sont considérées comme des frères par la pierre, et peuvent la traverser sans encombre.

Pré-requis : Corps d'acier, Solide comme un roc, Lien tellurique, Sculpture de Soi

Bénéfice : La créature gagne un bonus d'armure naturelle de +4 et un bonus de résistance de +4 à tous les jets de protection contre la métamorphose et les effets affectant l'esprit.

La créature gagne aussi la capacité de lancer Fusion dans la pierre une fois par jour comme un druide de niveau 7.

Coût : 8280 XP