

# OPUS DRUIDA : LES DRUIDES DE LA FOI ANTIQUE

UNE CARRIÈRE DE DRUIDE, INSPIRÉE DE LA VI ET V4  
PAR LERATIERBRETONNIEN

PRESSES UNIVERSTAIRES DE NULN  
(IMPRIMÉ A PARTIR DES TRADITIONS ORALES DRUIDIQUES)  
27 PISTOLES - MÉFIEZ VOUS DES IMITATIONS - VERSION GRÜNBERG



# OPUS DRUIDA : DES DRUIDES DE LA FOI ANTIQUE

Une nouvelle carrière, inspiré du Druide de la VI de Warhammer et des Sorciers des Haies de la v4.

## Crédits

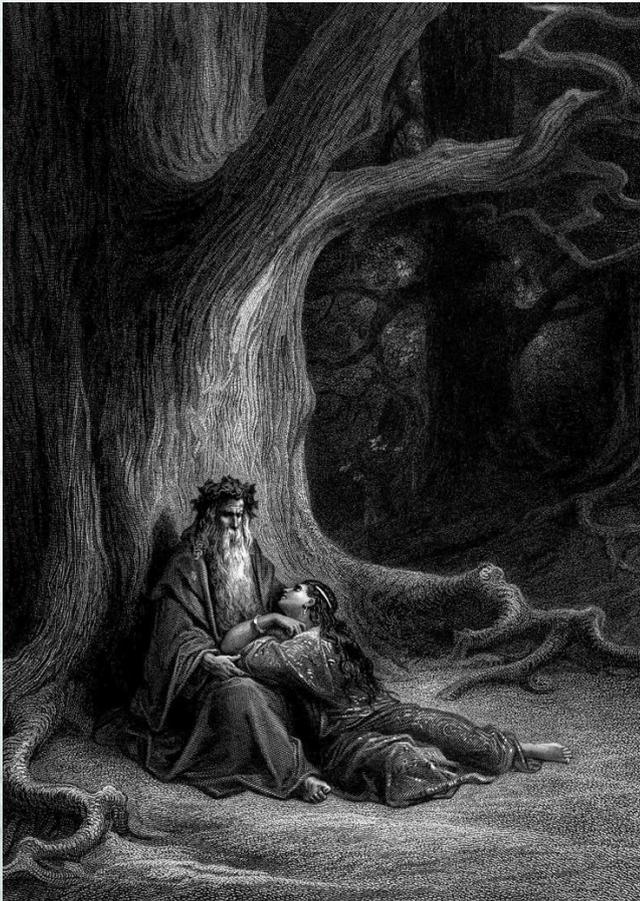
Ce travail est sous licence Creative Commons (CC BY 2.0)

Ce document est entièrement non-officiel en en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited, Cubicle7. Monde ou Khaos Project.

Aucune volonté de nuire aux statuts des ayants-droits n'a motivé la rédaction et traduction de cet ouvrage.

Tous droits réservés aux propriétaires respectifs.

Version 1.1 - Grünburg



## INTRODUCTION

Cette carrière est le résultat d'un croisement entre la carrière de Druide apparue dans le supplément « Grimoire Non Officiel » (Unofficial Grimoire en VO) et les ajouts en regard de la Magie Naturelle et de la Foi Antique incluse dans le supplément « Archives de l'Empire III ».

En résumé, cette carrière est la composition de :

- ◆ La carrière de Druide du Grimoire Non-Officiel (elle-même dérivée du Druide de la VI),
- ◆ Des sorts associés aux Druides dans ce même Grimoire, avec certains ajustements,
- ◆ Du principe de familier, toujours issu du Grimoire,
- ◆ La possibilité d'utiliser les sorts de Magie Naturelle,
- ◆ La possibilité d'apprendre des Bénédictiones,
- ◆ La possibilité de créer des potions « Druidiques » (en lien avec les Bénédictiones).

## NOTE D'INTENTION

L'objectif de ce supplément est de proposer une carrière alternative aux Sorciers des Haies et en augmentant les possibilités pour les adeptes de la Foi Antique. Là ou un Prêtre de la Foi Antique (cf. Archives de l'Empire III) guide ses adeptes sur sa voie, le Druide est plutôt un sorte de « Répurgateur » de la Foi Antique, préservant la nature, les sites naturels et les places sacrées.

## DRUIDE

**Races:** Humain

**Classe:** Ruraux

*Vous entretenez les forêts du Vieux Monde dans l'esprit et le respect de la Foi Antique, mais l'Empire vous considère comme un hérétique.*

La Foi Antique est une tradition mystique qui remonte aux premiers hommes, avant l'histoire écrite et bien avant la venue de Sigmar. Ses fidèles adorent une ancienne déesse appelée « Mère » qui symbolise la terre et sa fertilité, mais il semble plus s'agir d'une abstraction de la terrible beauté du monde naturel et de ses rigueurs que d'une véritable déesse. Les Druides sont les chefs religieux et moraux dans leurs villages. L'isolement de ces endroits fait que les Druides ont très protecteurs de leur peuple. Typiquement, ils considèrent les étrangers avec suspicion, même si beaucoup présentent une façade de gentillesse et de compassion.

En pratique, la Magie Druidique est plus proche dans son esprit des sorts de la Magie Naturelle que des inspirations divines des Prêtres. Depuis des années, les adeptes des Vents de Jade s'auto-proclament Druides. Cependant, ces Mages de Jade ne voue aucune allégeance à la « Mère » et sont perçus par par les « vrais » Druides comme des voleurs de savoirs et des faux druides. Comme le nombre de « vrais » Druides diminue – que ce soit par la persécution, le fanatisme des Répurgateurs ou bien parce que la civilisation humaine a avancé – ils doivent accepter l'idolâtrie bienveillante vouée aux sorciers de Jade, sachant que c'est une nécessité pour survivre.

La voie de la Foi Antique est l'une des plus ardues, mais peut être aussi une grande source de satisfaction au service de la nature et de la vie. Les Druides sont le centre du village, assurant la santé des animaux alentours, les croyances des villageois, les cérémonies, et plus globalement agissent comme boussole morale de tout les habitants. Le Druides doit garder la foi en la Mère et protéger tout ses croyants de l'oppression. Cela peut-être une voie exténuante et dangereuse : de nombreuses âmes échouent et retournent à des carrières plus accessibles.

## SCHÉMA DE PROGRESSION DE DRUIDE

CC	CT	F	E	I	Agi	Dex	Int	FM	Soc
				I	II	I	IV	I	III

### Evolution de Carrière

#### I - Ovate - Cuivre 1

**Compétences:** Soins aux animaux, Focalisation, Emprise sur les Animaux, Guérison, Savoir (Foi Antique), Orientation, Survie en Extérieur, Piégeage, Prière (Foi Antique).

**Talents:** Affinité avec les animaux, Orientation, Seconde Vue, Esprit Familier, Tradition de la Foi Antique.

**Possessions:** Bottes, dague, Robe faite maison, Bourse contenant 2 jours de noix et de baies, Symbole de la Mère.

#### II - Druides — Cuivre 2

**Compétences:** Dressage, Résistance, Langue (Magick), Savoir (Herbes), Corps à Corps (Base ou Arme d'hast), Métier (Herboriste).

**Talents:** Magie Mineure (Druides), Résistance (Corruption), Nomade, Bon marcheur (Bois).

**Possessions:** Potions de soins, Arme à 1 main ou Bâton de combat, Sacoche, Outils d'Herboriste.

#### III - Maître Druides — Cuivre 3

**Compétences:** Divertissement (Contes), Intuition, Savoir (Bois et Forêts), Discrétion (Rural).

**Talents:** Magie des Arcanes (Saisons), Dur à cuire ou Trappeur, Diction Instinctive, Vivacité ou Perspicace.

**Possessions:** Sac à dos, Hutte isolée.

#### IV - Ancien Druides — Cuivre 5

**Compétences:** Charme, Calme ou Natation.

**Talents:** Harmonisation Aéthérique, Imperturbable, Perception de la Magie ou Lire/Ecrire, Ame Pure.

**Possessions:** fidèles locaux, Robe d'Ancien, Ovate.

« Druuds? N'est ce pas ces suceurs d'arbres qui viennent des Grand' Forêts et qui ne nous laisse pas abattre nos propres arbres? Ils n'ont pas la vie dure, eux. Moi, j'dis brûlon-les et qu'ils nous laissent tranquilles. »

— Fermier anonyme, Altdorf.

« Une nuit, je suis tombé sur un homme âgé en Grissenwald, habillé avec une étole marron en lambeaux. Il ne montrait aucune peur et avait l'air d'être né et de vivre dans les bois, comme si les bois eux-mêmes l'avait élevé. Il m'offrit un repas copieux et un endroit sûr pour passer la nuit. Il parla peu, mais quand il le fit, sa parole était ferme et douce à la fois, ce qui me fit sourire. Il n'était comme aucun Druide que j'avais connu, mais pourtant semblable à eux tous pourtant, si cela fait du sens pour vous. J'aimerais le rencontrer à nouveau, mais cela semblait si irréel que j'aurais du mal à retrouver l'endroit. » —

Magnar Borgulson, Erudit Nain

## LA MAGIE ET LA FOI ANTIQUE

Pour la plupart des gens de l'Empire, la Foi Antique n'est qu'une légende ou une superstition. Quelques tomes poussiéreux rapportent que les anciens druides avaient l'habitude de canaliser la magie divine à la manière des prêtres, mais à mesure que l'Empire resserrait son contrôle sur toutes les pratiques religieuses et magiques, la voie druidique est passée du culte à la simple survivance.

Le déclin de leur religion a entraîné une grande perte pour leurs magies et leur nombre a diminué. Ne pouvant plus prier pour les bénédictions et les miracles de la Foi, ils ont aussi cherché des outils magiques chez les Elfes, mais n'ont pu appréhender leurs enseignements. Ils ont ensuite évolué vers la conjuration de gardiens invisibles, appelés « animaux spirituels » ou « familiers ». Ce faisant, les serviteurs de la Foi Antique ont façonné leur propre Domaine de sorcellerie, qu'ils ont transmise de génération en génération par des récits et des chants.

Étant reclus ou gardiens solitaires pendant des milliers de saisons, ces praticiens ne savent que rarement lire ou écrire. Par conséquent, ils n'apprennent pas la magie à partir de grimoires ou de manuscrits. Même s'ils avaient accès aux écoles de magie, la plupart des Druides ne s'épanouiraient pas dans de telles institutions académiques. La magie druidique est une tradition orale transmise de l'Ancien à l'Initié, qui tire son énergie du monde des esprits. Les animaux spirituels, connus sous le nom de familiers, sont au centre de ces traditions et permettent aux druides de manipuler les vents de la magie pour répondre à leurs besoins.

Les Druides ont ainsi accès à des sorts de Magie Mineure spécifiques, et au Domaine de Saisons, et uniquement à ce domaine. Mais leur relation religieuse leur permet également d'acquiescer des Bénédictions, dont ils peuvent notamment se servir pour fabriquer des Potions selon l'ancienne tradition.



## TALENTS

La magie druidique fonctionne plus comme un sort que comme une magie divine. Les Druides apprennent et jettent des sorts en acquérant les Talents de *Magie Mineure* et de *Magie des Arcanes*.

### **Magie des Arcanes (Saisons)**

**Max: 1**

Vous étudiez l'ancien savoir des Saisons à partir des chansons et contes des anciens. Vous pouvez seulement mémoriser les sorts listés dans le Domaine des Saisons. Se référer à la méthode décrite pour le talent Magie des Arcanes (WFRP4, p140).

### **Magie Mineure (Druide)**

**Max: 1**

Vous apprenez vos sorts par tradition orale, quand une histoire ou une chanson produisent une étincelle dans le royaume des esprits. Quand vous prenez ce Talent, vous possédez et mémorisez de façon permanente un nombre de sorts de Magie Mineure (Druide) égal à votre Bonus d'Initiative. Vous pouvez apprendre des sorts supplémentaires comme décrit pour le Talent Magie Mineure (WFRP4, p140), mais vous ne pouvez apprendre que les sorts de Magie Mineure spécifique au Druidisme.

### **Résistance (Corruption)**

Les habitats reculés où résident les Druides sont rarement visités par les Prêtres de Morr, c'est pourquoi un personnage druide n'obtient pas le Talent Destiné. Au lieu de cela, vous recevez la *Résistance (Corruption)* : car les druides débutent leur combat permanent contre la profanation dès leur plus jeune âge. Voir la description du Talent Résistance (page 144 WFRP4).

### **Esprit Familier**

**Max: 1**

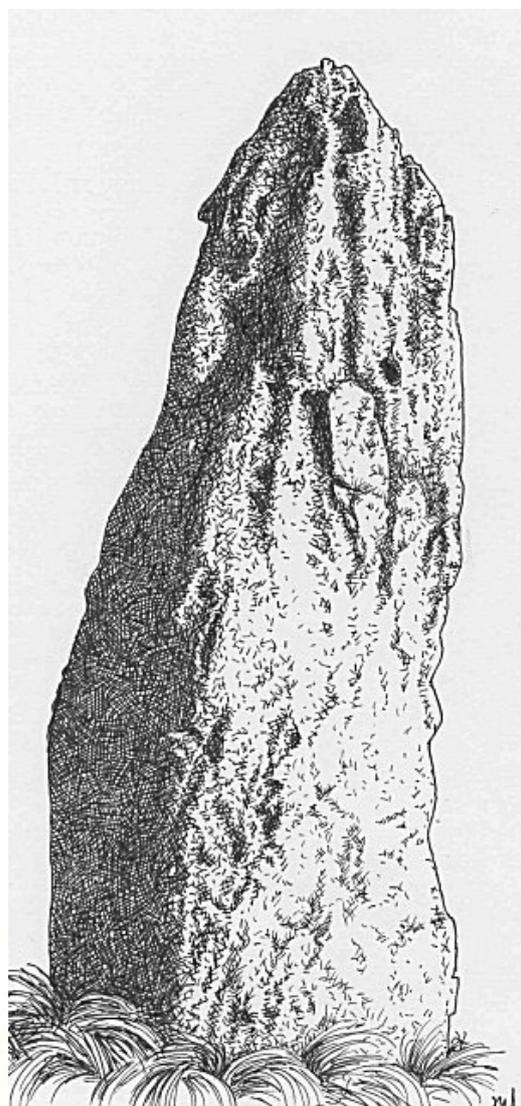
Un esprit animal devient votre familier, lié à vous par un pacte. Dans ce pacte, le familier vous suit où que vous allez et vous confère certains avantages, alors qu'en retour vous êtes tenus de respecter certaines règles. De plus, vous êtes assurés des réactions amicales, ou au pire neutres, de tout les animaux de la même espèce que

votre familier. De plus, vous obtenez le pouvoir de faire d'un autre druide un apostat - voir Druides apostats.

### **Tradition de la Foi Antique**

**Max: 1**

Une fois pris, ce Talent permet au Druide de choisir une Bénédiction parmi l'ensemble des Bénédictions disponibles, pour 50 XP chaque. Le nombre de Bénédictions apprises par ce Talent est limité par le Bonus de Force Mentale du Druide. Les Bénédictions d'un Druide peuvent être également utilisées dans la fabrication de Potions avec le sort Transfert de la Foi Antique (cf plus bas, section Domaine des Saisons).



## COMMANDEMENTS DE LA FOI ANTIQUE

Le pouvoir de la Foi Antique a diminué, mais les Druides maintiennent toujours ses traditions vivantes sous forme de Commandements. Bien que ces pratiques soient auto-imposées, elles représentent l'engagement d'un druide envers les anciennes traditions.

Il est honteux de faire échec à un commandement (sous peine de points de péché). Si d'autres Druides apprennent votre échec, ils peuvent même vous poursuivre. Les Commandements du Druide sont :

- ◆ Ne jamais blesser ou attaquer un animal, sauf pour se défendre ou pour se nourrir.
- ◆ Ne jamais altérer ni détruire une forêt sacrée, un cercle de pierre, un dolmen ou un menhir, et empêcher quiconque de le faire quand c'est possible.
- ◆ Ne pas gaspiller ce que La Mère fournit
- ◆ Communier dans la nature 4 fois par an, aux équinoxes et solstices. Cela implique de passer une journée complète seul dans l'environnement habituel de votre familier.
- ◆ Ne jamais permettre qu'un animal de l'espèce de votre familier soit tué ou blessé, même pour se défendre.
- ◆ Traiter les étrangers avec hospitalité, mais demeurer vigilant avec ceux qui pourraient porter le mal.
- ◆ Respecter le régime alimentaire de votre familier chaque fois que c'est possible.

## DRUIDES ET FAMILIERS

Un Druide ne peut apprendre ou lancer des sorts avant d'avoir trouvé un familier. Lorsque vous êtes un Ovate, vous devez réaliser un rituel qui culminera avec votre vision d'un animal totem. Vous pouvez choisir l'animal, ou vous pouvez lancer ID100 sur la table des Familiers ci-dessous. Si vous choisissez l'animal, le MJ peut vous demander d'expliquer la raison de votre sélection, qui doit être en lien avec votre passé ou histoire. Cette recherche de Familier peut également devenir une

Activité entre deux aventures

### Détails de la Table des Familiers

**Caractéristique:** Vous gagnez +5 % permanent à la caractéristique concernée, qui ne compte pas comme une Augmentation.

**Compétences et Talents:** Ajoutez les Talents et Compétences dans votre niveau courant de Druide. Si ils sont déjà présents dans la carrière, vous pouvez acquérir des Augmentations pour 5 XP de moins, et les Augmentations de Talents pour la moitié du coût prévu.

**Régime Alimentaire:** Vous devez suivre un régime alimentaire identique à celui de votre Familier, lorsque c'est possible. Les Esprits Animaux sont intelligents: ils comprendront lorsque vous briserez l'esprit des commandements Druidiques, et ils ne réagiront pas mal si le type de nourriture nécessaire n'est pas disponible.

- ◆ Poisson: Un régime largement à base de poisson, pêché par vous même.
- ◆ Herbivore: Principalement des plantes et des légumes
- ◆ Insectivore: Une majorité d'insectes, et un peu de viande.
- ◆ Carnivore: Principalement la viande que vous tuez vous-même.
- ◆ Omnivore: Vous pouvez manger n'importe quoi, du moment que vous l'avez chassé ou cueilli vous même, ou bien si cela a été donné de bon cœur.

**Environnement:** C'est l'environnement préféré de votre Familier ou son domaine de naissance, qui peut-être modifié selon l'avis du MJ. Lorsque vous et votre Familier êtes dans cet environnement, si l'un de vous échouez à un Test de **Force Mentale**, vous pouvez inverser le résultat si cela devient un succès. Comme indiqué dans les Commandements, c'est l'environnement que vous devez utiliser pour vos retraites lors des Équinoxes et Solstices. Certains environnements peuvent également demander un Test de **Force Mentale** à votre Familier pour y rentrer ou y effectuer certaines tâches.

<b>id100</b>	<b>Animal</b>	<b>Caractéristique</b>	<b>Compétence et Talent</b>	<b>Régime</b>	<b>Environnement</b>
01-05	Chauve souris	Initiative	Sens Aiguisé(Ouïe), Vision Nocturne	Carnivore	Souterrains, Forêts, Prairies herbeuses
06-10	Ours	Force	Résistance, Coup Puissant	Omnivore	Souterrains, Forêts, Prairies boisées
11-15	Bison	Endurance	Très résistant, Très fort	Herbivore	Prairies, Plaines Prairies boisées
16-20	Sanglier	Capacité de combat	Frénésie, Cœur Vaillant	Omnivore	Forêts, Prairies boisées
21-25	Chat	Force Mentale	Sixième Sens, Souplesse féline	Carnivore	Forêts, Montagnes, Prairies boisées
26-30	Chien	Sociabilité	Sens Aiguisé (Odorat), Sociable	Omnivore	Prairies herbeuses, Prairies boisées, Urbain
31-35	Aigle	Capacité de Combat	Sens Aiguisé (Vue), Orientation	Carnivore	Prairies herbeuses, Montagnes
36-40	Elan	Initiative	Sixième Sens, Sprinter	Herbivore	Forêts, Prairies herbeuses, Plaines
41-45	Renard	Sociabilité	Menteur, Trappeur	Omnivore	Rural, Urbain
46-50	Grenouille	Agilité	Bonnes Jambes, Natation	Insectes	Rive, Eau
51-55	Cheval	Force	Chevaucher (Cheval), Cavalier émérite	Herbivore	Plaines herbeuses, Plaines
56-60	Loutre	Initiative	Pas côté, Natation	Poisson	Eau
61-65	Chouette/Hibou	Intelligence	Vision Nocturne, Seconde Vue	Carnivore	Forêts, Prairies herbeuses, Prairies boisées
66-70	Lapin	Initiative	Esquive, Fuite!	Herbivore	Prairies herbeuses, Souterrains
71-75	Rat	Agilité	Résistant (Maladie), Grimpeur	Omnivore	Souterrains, Urbain
76-80	Corbeau	Force Mentale	Sens Aiguisé (Vue), Intuition	Omnivore	Champ de bataille, Forêts, Prairies boisées
81-85	Serpent	Capacité de Combat	Résistant (Poison), Frappe blessante	Carnivore	Rive, Rural
86-90	Ecureuil	Agilité	Athlétisme, Grimpeur	Herbivore	Forêts, Urbain
91-95	Hermine	Capacité de Combat	Distraire, Œil du Chasseur	Carnivore	Forêtsn, Souterrains
96-00	Loup	Initiative	Nomade, Pistage	Omnivore	Prairies herbeuses, Rural



## LES FAMILIERS DANS LE JEU

Le Familier est seulement visible de son Druide, mais les créatures avec les Talents *Perception de la Magie* ou *Seconde Vue* peuvent être capables de discerner l'apparence ambrée des contours du Familier, ainsi que ses yeux verts brillants. Pour tout les autres, le Familier est invisible.

Étant un esprit, il n'occupe aucun espace physique dans le monde matériel, mais vous pouvez tenter un Test de **Force Mentale** une fois par jour pour rendre votre Familier semi-matériel, et ainsi lui permettre de réaliser des tâches compatibles avec l'animal réel. Un Familier ne reste semi-matériel que durant votre Bonus de **Force Mentale Minutes**. Quel que soit sa forme, votre Familier n'ira jamais plus loin de vous que sa **Force Mentale** en mètres. Dès qu'un Familier dépasse cette limite, lui et vous subissez 1 Point de Blessure par Round, jusqu'à ce qu'il se retrouve à portée.

**Profil:** Votre Familier a les attributs standards de son espèce, ajusté comme pour une seconde carrière. Le Familier a 2d10+50 en Intelligence, 2d10+40 en Force Mentale, 2d10+20 en Sociabilité. Les Points de Blessures sont déterminés en considérant leur taille comme Moyenne, même si l'espèce est plus petite dans la réalité. Les Familiers ont les Traits *Éthéré* et *Dur à Cuire*. Les Familiers n'ont jamais les Traits *Bestial* et *Nerveux*.

A cause du lien spirituel établi, vous pouvez partager vos Points de Destin, de Chance, de Résilience et de Détermination. Si le Familier est réduit à 0 Points de Blessures, il est tué, et disparaît. Vous perdez ainsi votre Esprit Animal, et vous gagnez des Points de Péchés.

**Communication:** Votre familier est capable de comprendre des phrases complexes dans n'importe quel langage, mais il ne peut pas parler en retour. A la place, au travers de votre lien mental, vous échangez mutuellement vos humeurs, préoccupations et informations simples comme: ennemis droit devant!, venez voir ça ou gros démon méchant

**Personnalité:** Les Esprits Familier sont des êtres étranges et doivent gérés comme des PNJ. Ils maintiennent des habitudes de vie similaires à leurs cousins réels, mais ont des personnalités distinctes et n'apprécient pas d'être traités comme des objets, notamment lorsque les commandements sont en conflit avec les tâches demandées. Vous pouvez donner un nom à votre familier, et il répondra à votre appel si c'est dans sa nature.

**Séparation:** En de rares occasions, votre Esprit familier peut se séparer de vous: vos personnalités sont trop différentes, l'animal n'approuve pas vos actions ou quelque chose de similaire. Dans ces cas là, le Familier peut faire un Test Opposé de **Force Mentale/Sociabilité** chaque fois que vous gagnez un Point de Pêché. Il bénéficie de plus d'1 DR par Point de Pêché que vous possédez. Sur un DR supérieur à votre niveau de carrière Druidique, le Familier se sépare de vous et vous gagnez 1 Point de Pêché. Vous perdez tout les bonus dus à votre Familier, le Talent Invoquer un Familier, et vous ne pourrez relancez des sorts que si vous vous liez de nouveau avec un autre esprit animal. Pour ce faire, vous devrez chercher un nouveau Familier et reprendre le Talent Invoquer un Familier (pour 300 PX, puis 400 PX, etc.). Sinon, vous serez vu comme un Apostat.

## TUMULUS ET FANTOMES

Les Tumulus sont les tombes de vos lointains ancêtres, et il est interdit pour un Druide de pénétrer à l'intérieur ou d'autoriser d'autres à le faire. Seule la Magie du Chaos fonctionnera à l'intérieur d'un Tumulus, et un Druide qui dérange le repos des occupants du Tumulus devient un Apostat. Parfois, l'occupant d'un Tumulus n'a pas été enterré correctement et se manifeste sous forme d'un Être Surnaturel (ou tout autre créature Mort-vivante).

Si vous êtes à moins de (**Bonus de Force Mentale**) mètres d'un esprit troublé, vous pouvez tenter de le détruire pour lui permettre un repos éternel. Dans ce cas, vous vous retrouvez dans une bataille de volonté, durant laquelle aucun ne peut bouger ou faire d'autres actions. Si vous êtes interrompu, le duel mental se termine et vous subissez un état *Assommé*. Chaque round, vous devez faire un Test Opposé de **Focalisation/Force Mentale** contre l'Être Surnaturel. Lorsque vous échouez à ce test, vous subissez 1 état *Exténué* et l'Être Surnaturel régénère DR Points de Blessures. Lorsque l'Être Surnaturel échoue, vous supprimez 1 état *Exténué* et la créature subit 1 +DR Points de Blessures (sans modificateurs). Si un Critique ou une Maladresse est obtenue, il convient d'appliquer la règle, avec des ajustements pour un duel mental.

L'être est détruit lorsqu'il est amené à 0 Points de Blessures. Si vous souffrez de plus d'états *Exténué* que votre Bonus de **Force Mentale**, vous recevez l'état *Inconscient*: vous devenez le serviteur de l'être, jusqu'à ce qu'il soit détruit.

## POINTS DE PÉCHÉS

Que la Foi Antique et la « Mère » soit une divinité ou autre chose, elle veille toujours sur ses enfants, et vous gagnez ou perdez des Points de Péchés comme les personnages qui sont bénis.

Lorsque vous échouez à vos commandements Druidiques, le MJ vous attribuera de 1 à 3 Points de Péchés sur la base de la gravité de vos actions et de vos intentions.

Recevez 1 Point de Péchés si vous violez un Commandement inconsciemment, ou si votre Familier meurt malgré vos efforts désespérés.

Recevez 2 Points de Péchés si vous violez un Commandement à cause de votre incompetence ou si vous laissez quelqu'un détruire un Tumulus ou un Cercle de Pierres.

Recevez 3 Points de Péchés si vous détruisez délibérément un Tumulus ou si vous tuez un humain ou un animal sans raisons.

Chaque Point de Péchés en votre possession ajoute + 1 NI à n'importe quel sort que vous essayez de lancer (y compris la Magie Mineure).

### **Perdre des Points de Pêchés**

Vous pouvez perdre des Points de Pêchés en réalisation différentes formes de pénitence, comme reprendre un nouveau Familier (1 point), sauver la vie d'un animal (1 point), permettre à un Fantôme d'un Tumulus de se reposer à jamais ou sauver la vie d'un humain (2 points), ou consacrer un nouveau bosquet (3 points).



## DRUIDES APOSTATS

Dans le passé lointain de la Foi Antique, si vous perdiez votre Familier, abîmiez l'intérieur d'un Tumulus ou brisiez un ou plusieurs Commandements, vous étiez vu comme un Apostat – chassé de l'ordre des Druides. Vous subissiez alors 10 Points de Corruption, perdiez un Point de Destin, ainsi que tout les Talents et Sorts. Les bonus et Talents du Familiers étaient perdus également. Vous deviez entreprendre une Carrière Rurales dès que vous en aviez la possibilité.

Mais les temps ont changé et il n'y a plus assez de Druides pour appliquer ce genre de jugement, aussi les vrais Apostats sont devenus rares. Il est possible que vous croisiez d'autres Druides dans vos voyages. Chaque Druide sera capable de sentir votre statut (c'est à dire vos Points de Pêchés) avec un Test d'**Intuition** réussi et son Talent de *Seconde Vu*. Si vous avez plus de Points de Pêchés que votre bonus de **Sociabilité**, cet autre Druide vous forcera à devenir un Apostat. Cela implique de réaliser un Test Opposé de **Force Mentale/Sociabilité**, tel que décrit dans le chapitre Séparation.

## MAGIE MINEURE (DRUIDIQUE)

Ces sorts assez simples sont traités comme la Magie Mineure en jeu. Ils représentent un niveau similaire de puissance, mais leur énergie provient du monde des Esprits plutôt que des Vents de Magie.

### Contours Ambré

**NI:** 0

**Portée:** Force Mentale mètres

**Cible:** Spécial

**Durée:** Bonus de Force Mentale minutes

Vous visez une cible et vous tracez sa forme, tandis qu'une subtile ligne de *Ghur* clignote autour de celle-ci. Tout les Tests de Combat contre cette créature bénéficient de +1 Avantage.

**Note:** Ce sort peut avoir d'autres usages que le combat direct, selon le votre bon sens et celui du MJ. Par exemple, un MJ pourrait accorder qu'une foule en colère

puisse devenir hostile à la cible, ou que des gardes se mettent à arrêter et à questionner le personnage ciblé.

### Amitié Animale

Voir le Livre de Règles WFRP4, page 240

### Repères

Voir le Livre de Règles WFRP4, page 242.

### Main Calmante

**NI:** 0

**Portée:** Toucher

**Cible:** I

**Durée:** Instantanée

Votre Toucher apaise une créature plus petite que vous et qui possède le Trait *Bestial*. Un Etat *Brisé*, *Exténué* ou *Assommé* est retiré de la cible. Chaque +2DR permettra d'enlever un Etat supplémentaire.

### Pas Léger

Voir le Livre de Règles WFRP4, page 241.

### Absorber le Poison

**NI:** 0

**Portée:** Toucher

**Cible:** I

**Durée:** Instantanée

Votre Toucher enlève une Etat *Empoisonné* de la cible. Vous pouvez choisir de supprimer un autre Etat *Empoisonné* pour chaque +2DR obtenus.

### Confortable

**NI:** 0

**Portée:** Vous

**Cible:** ZdE (Bonus Force Mentale Mètres)

**Durée:** Bonus Force Mentale Heures

Vous créez un dôme mystique autour de vous qui empêche les éléments extrêmes d'entrer en contact avec vous, en modérant la chaleur et le froid et en minimisant les effets de la pluie, de la neige et du vent. Lorsque vous lancez un Test d'Exposition aux Elements, inversez le résultat et choisissez le meilleur résultat. Cela a pour résultat de créer un espace confortable pour se reposer et camper.

### **Communauté**

NI: 0

**Portée:** Vous

**Cible:** Vous

**Durée:** Bonus de Force Mentale minutes

Avec votre Familier, vous converser avec les Esprits des bois, des rivières, des déserts, des cavernes, etc (c'est à dire de l'environnement ou vous vous trouvez). Vous parlez à votre Esprit Animal, qui en retour agit comme un médium avec les autres Esprits. Vous n'avez aucun contrôle sur ces Esprits., mais vous pouvez poser une question par minute pendant la durée du sort. Le(s) Esprit(s) qui répondent le font honnêtement, sans biaiser, à propos des environs immédiats et des événements locaux. Seulement vous et votre Familier entendez les réponses.

### **Épouiller**

NI: 0

**Portée:** Toucher

**Cible:** 1

**Durée:** Instantanée

Vous retirez 1 parasite non-magique d'un personnage ou d'un animal malade de même taille ou plus petit que vous.

### **Apaiser la Douleur**

NI: 0

**Portée:** Toucher

**Cible:** 1

**Durée:** Instantanée

Votre Toucher guérit 1 Blessure ou enlève 1 Etat d'une Créature de votre Taille ou plus petite. Ce sort ne fonctionne qu'une seule fois pas séance sur la même Créature.

### **Apaiser les Symptômes**

NI: 0

**Portée:** Toucher

**Cible:** 1

**Durée:** Instantané

Vous réduisez la sévérité d'un seul symptôme d'une maladie d'un degré. Ce sort ne guérit pas la maladie et n'élimine pas les Symptômes. Chaque +2DR réduira le symptôme d'un degré supplémentaire, jusqu'à un minimum de Facile.

### **Marche Forestière**

NI: 0

**Portée:** Vous

**Cible:** Vous

**Durée:** Force Mentale minutes

Vous gagnez le Trait Arboricole et êtes capable de traverser n'importe quelle zone arborée sans encombres, quel que soit la densité de végétation. Les arbres se plieront devant vous et les buissons s'ouvriront comme par magie. L'équipement que vous portez est conservé, et ne vous pénalise pas, mais le sort ne s'applique à rien et/ou personne d'autre.

### **Coup de Vent**

Voir Le Livre de Règles WFRP4, page 241

### **Lumière**

Voir le Livre de Règles WFRP4 page 241.

### **Flamme Magique**

Voir le Livre de Règles WFRP4, page 241.

### **Feux Follets**

Voir le Livre de Règles WFRP4, page 241.

### **Protection contre la Pluie**

Voir le Livre de Règles WFRP4, page 241.

### **Purificateur de l'eau**

Voir le Livre de Règles WFRP4, page 241.



### **Sens de la Nature**

**NI:** 0

**Portée:** Force Mentale mètres

**Cible:** Spécial

**Durée:** Force Mentale minutes

Votre familier sonde les environs et détermine si la faune et la flore sont naturels. Les prédateurs non-naturels et les plantes non-natives de la région comme les mousses, les champignons, les plantes du Chaos, les créatures corrompues, les entités démoniaques et les illusions hostiles seront détectées pour ce qu'elles sont réellement. Vous sentez l'emplacement et le type de pièges non magiques, ainsi que la position des petites constructions jusqu'à Force Mentale mètres. De plus, vous gagnez un bonus de +1 DR aux tests d'**Emprise sur les Animaux** et de **Pistage**.

### **Sentir l'Eau**

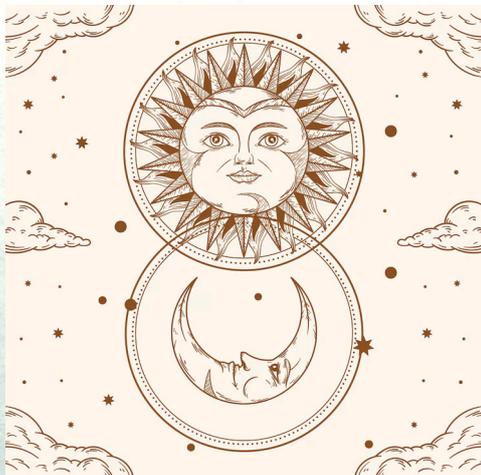
**NI:** 0

**Portée:** 1 Kilomètres

**Cible:** Spécial

**Durée:** Force Mentale minutes

Vous pouvez détecter la direction et la distance d'une zone humide, comme un lac, un cours d'eau ou l'Océan - même si il est souterrain -, un oasis dans le désert, ou un puits hors de portée de vue. Ce sort permet également de mettre à jour les illusions qui utiliseraient des représentations d'eau.



### **Sentir la Vie Sauvage**

**NI:** 0

**Portée:** 1 Kilomètres

**Cible:** Spécial

**Durée:** Force Mentale minutes

Si ce sort est lancé dans la nature, vous pouvez détecter la direction d'un animal commun connu ou d'une plante, s'il en existe à portée. Vous devez nommer l'animal ou la plante recherché pendant le lancer du Sort, et si la chose n'est pas présente pendant la durée et dans la portée du sort, vous ne serez pas informé. Ce Sort ajoute un bonus de +20 à tout les Tests liés à la recherche d'herbes ou de nourriture.

### **Sommeil**

Voir le Livre de Règles WFRP4, page 242.

### **Apaiser la Flore**

**NI:** 0

**Portée:** Bonus Force Mentale mètres

**Cible:** 1

**Durée:** Force Mentale Bonus Rounds

Vous mettez en sommeil une seule plante ou arbre hostile pendant la durée du Sort. Ce sort n'a aucun effet sur les plantes avec une Intelligence supérieure à 10, comme les Hommes-Arbres.

### **Sens du Familier**

**NI:** 0

**Portée:** Force Mentale mètres

**Cible:** Vous-même

**Durée:** Force Mentale Bonus minutes

Vous fermez vos yeux et méditez, ce qui vous permet de ressentir via les sens de votre Familier. Vous ne pouvez pas parler ou communiquer pendant la durée du Sort, et vous êtes donc une cible Facile.

### **Source**

Voir le Livre de Règles WFRP4, page 242.

## DOMAINE DES SAISONS

Le pouvoir des anciens Druides vient de la réfraction des Vents de Magie - en particulier *Ghu*, *Ghyran* et *Ulgu* - dans le domaine des Esprits. Les traditions orales de la Foi Antique enseignent que toute faune et toute flore est lié par les cycles de la vie, de la mort, des saisons, de la décomposition et de la renaissance. Ainsi, les Druides pensent qu'il ne faut pas séparer les connaissances en Domaines, comme le font les Collèges de Magie.

En plus des sorts indiqués ci-dessous, un Druide peut apprendre **n'importe quel sort de la Magie Naturelle**. Lorsque appris et incantés par un Druide, ces sorts de Magie Naturelle deviennent des sorts du Domaine des Saisons. **Pour rappel, les Druides n'ont accès qu'aux Domaine des Saisons et de Magie Naturelle.**

**Domaine des Saisons:** Vous gagnez un bonus de +1DR aux Tests de **Focalisation** et **Langue (Magick)** lorsqu'ils sont réalisés en environnement naturel et non corrompu. Les jets sur les *Tables des Incantations Imparfaites* sont réduits de 20 points.

**Ingrédients:** Les Druides sont connus pour utiliser des graines, noix, fruits séchés, ainsi qu'une grande variété de végétaux. Mais les anciennes traditions exigent également des sacrifices de sang et de chair, et les Druides utilisent donc aussi des fourrures, des os, des peaux encore couvertes de tendrons et de sang. Il n'est pas rare également d'utiliser toutes sortes d'excrétions provenant de créatures ou de végétaux.

### Absorber la Corruption

**NI:** 12

**Portée:** Toucher

**Cible:** 1

**Durée:** Instantané

Vous posez vos mains sur un personnage ou un animal de votre taille ou plus petit et vous lui retirez 1 Point de Corruption, en l'absorbant. Vous devez ensuite réussir un Test de **Résistance à la Corruption (Mineure)**. Lancez ce sort sur une créature avec le Trait *Corruption* n'a aucun

effet, à moins que le MJ en décide autrement.

**Surincantation:** Pour chaque +4 DR, vous pouvez absorber 1 autre Point de Corruption, assorti d'un nouveau Test de **Résistance à la Corruption (Mineure)**.

### Maîtrise Animale

**NI:** 4

**Portée:** Bonus Force Mentale mètres

**Cible:** 1

**Durée:** Force Mentale Bonus minutes

Vous initiez une communication télépathique avec un animal commun de votre taille ou plus petit. Vous communiquez librement avec l'animal, en cohérence avec son Intelligence. Pendant la durée du sort, vous ne pouvez discuter, ni lancer d'autre sort. Selon l'animal et sa personnalité, vous pouvez lui donner des ordres, mais le MJ peut demander des Tests Opposés d'**Emprise sur les Animaux**.

**Surincantation:** Pour chaque +2DR, vous gagnez un bonus de +20 aux tests d'**Emprise sur les Animaux** ou Dressage tant que le sort dure. Pour +4DR, le sort peu cible une Grande créature.

### Aura de Pureté

**NI:** 4

**Portée:** Bonus Force Mentale mètres

**Cible:** 1

**Durée:** Bonus Force Mentale minutes

Ce sort nécessite dix minutes de méditation silencieuse avant de le Focaliser et de le lancer. Vous conjurez un dôme d'ambre translucide qui repousse la plupart des créatures et fait dépérir la végétation. Les prêtres druidiques, les adeptes de la Foi Antique et les familiers peuvent entrer et sortir librement du dôme. Les créatures possédant les Traits *Corruption*, *Démoniaque*, *Mutation* ou *Mort-vivant* obtiennent un État *Brisé* jusqu'à leur sortie. Toutes les autres créatures ont droit à un Test Opposé de **Calme** pour résister à obtenir un État *Brisé*, avec les modificateurs suivants:

- ◆ Elfes des Bois, Forestiers : +20
- ◆ Humains, Halflings, Gnomes: -10
- ◆ Nains, Hauts Elfes: -20
- ◆ Autres créatures vivantes : 30

**Décomposition Automnale****NI:** 5**Portée:** Force Mentale mètres**Cible:** ZdE (Spécial)**Durée:** Instantané

Un rayon de lumière vert sombre est projeté de vos doigts dans une aire d'effets de (Bonus de Force Mentale) mètres. Tout matériel organique « mort » (bois, cuir, plante, vêtement) sur le trajet du rayon pourri immédiatement et se transforme en poussière ou débris. Les Créatures ciblées peuvent tenter un Test d'**Esquive Complexe** (-10) pour éviter que leur équipement soit détruit. Les seules exceptions sont les Créatures avec les Traits *Mort-vivant* et *Construit*: ces créatures subissent un *Projectile Magique* avec une valeur de dommages de +5.

**Appel de la Foudre****NI:** 8**Portée:** Force Mentale mètres**Cible:** 1**Durée:** Instantané

Lorsque le ciel est couvert, vous provoquez une surtension électrique dans les nuages à proximité. Un coup de foudre frappe votre cible, comme un *Projectile Magique* avec Dégâts +4 qui ignorent les points d'armure. N'importe qui engagé avec la cible subit cet éclair également avec Dégâts +2. Toute personne engagée avec une cible secondaire prend le même coup avec un Dégâts de +0. Dans tout les cas, une armure métallique ajoute des dégâts égaux aux PA de la localisation touchée. Si le MJ le permet, ce sort peut infliger un Etat *En Flammes* aux objets inflammables à proximité (pas les créatures).

**Appel de la Nature****NI:** 8**Portée:** Bonus Force Mentale kilomètres**Cible:** Spécial**Durée:** Jusqu'au lever du Soleil

Vous soufflez dans une corne spirituelle avec une vigueur surnaturelle, appelant toutes les créatures communes dans l'aire d'effet. A la fin du Round, vous êtes aidés par un cousin naturel de votre Familier. La créature ainsi appelée sera Grande (unique

ou meute/nuée). Si votre Familier est un Ours, vous aurez un Grand Ours à vos côtés. Si votre Familier est une Hermine, vous aurez une Grande Nuée d'Hermes avec vous. La créature sentira vos besoins et vous défendra jusqu'à la mort, restant à côté de vous et servant de sentinelle lorsque vous dormez.

**Surincantation:** Pour +4DR, vous pouvez choisir l'animal qui vient à vous, comme un Ours, un Aigle, des Rats, des Loups ou des Chiens Sauvages (par exemple). La décision finale de la disponibilité ou pas pas de la créature demandée reste à la discrétion du MJ.

**Consécration du Cercle (Rituel)****NI:** 24**XP:** 200**Ingrédients:** Autant d'ossements d'animaux que de pierre levées.

**Conditions:** Un cercle de pierre, et un minimum de 3 Ovates (ou de rang supérieur) en plus du Druide. Chaque druide au delà des 4 premiers réduit le NI de 4 points, dans un maximum de 12.

**Sacrifices:** Le Druide doit passer 10+4 heures dans le cercle avec ses Ovates en préparatifs. Ensuite, pour chaque round de Focalisation, le Druide doit réussir test de **Résistance Facile (+20)** ou recevoir un Etat *Exténué*.

**Conséquences:** Le rituel échoue et le Druide perd son Talent *Seconde Vue* pour 10 semaines. Le rituel ne peut être accompli à nouveau tant que le Talent est indisponible et que le Druide n'a pas acquis au moins une augmentation en **Focalisation** ou **Langue (Magick)**.

Une fois le rituel réussi, le Cercle de Pierre est consacré pour la Foi Antique et fourni +2DR à tout les sorts et rituels du Domaine des Saisons lancés depuis les cercle. Toute corruption du cercle est dissipée également. De plus, le Cercle reçoit la capacité Endiguement (cf Vents de Magie), qui protège le lieu contre la corruption et la saturation magique. Les Druides présents pendant le rituel perdent tous 1 Point de Corruption. Pendant les 12 minutes qui suivent la fin du Rituel, tout personnage autre pénétrant dans le cercle avec humilité et respect perd également 1 Point de Corruption.

## Transfert de la Foi Antique (Rituel)

NI: 12

XP: 100

**Ingrédients:** Un cercle Druidique et une Potion à base de plantes.

**Sacrifices:** Pour chaque round de Focalisation, le Druide doit réussir test de **Résistance Facile (+20)** ou recevoir un Etat *Exténué*.

**Conséquences:** Le rituel échoue et la potion est perdue.

Ce rituel permet au Druide de transférer le pouvoir d'une Bénédiction qu'il connaît dans une potion. Le pouvoir de la Bénédiction transférée a toujours la durée maximum. Sur +4DR, l'effet est doublé ou une seconde Bénédiction peut-être ajoutée, au choix du Druide. Un potion Druidique a une durée de vie de 6 mois.

## Éclat de Lune

NI: 12

**Portée:** Force Mentale mètres

**Cible:** ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

**Durée:** Bonus Force Mentale Rounds

Si Mannslieb est visible, vous faites descendre une sorte de folie lunaire sur toutes les Créatures dans l'aire d'effet. Ce sort n'aura aucun effet si Morrslieb est haute dans le ciel. Les cibles sont baignées par le clair de lune, réduisant leur détermination et provoquant des hallucinations: elles reçoivent toutes l'Etat *Assommé* et ne peuvent utiliser de points de Destin, de Chance, de Détermination ou de Résilience.

Les cibles perdent également tout leurs points de Corruption Physiques. De plus, les Créatures doivent réussir un Test Opposé de *Calme/Focalisation* contre vous ou recevoir DR Etats *Assommé*. Tant que les cibles sont dans l'aire d'effet, elles se déplacent aléatoirement, selon la table de dispersion (WFRP4, page 163). Les Créatures qui échouent à enlever leurs Etat *Assommé* avant la fin du Sort doivent réussir un Test de **Résistance à la Corruption Mentale (Modéré)**.

Le sort n'a aucun effet sur les créatures immunisés à la Psychologie. De plus, les Créatures avec les Traits *Démoniaques*,

*Changeur de Forme* ou *Mort-vivant* sont affectés différemment: elles subissent à la place un *Projectile Magique* avec valeur de Dégâts de +6.

## Puissance de la Terre

NI: 12

**Portée:** ZdE (Bonus de Force Mentale\*10) mètres

**Cible:** Vous

**Durée:** Bonus Force Mentale heures

Si vous êtes à quelques mètres d'un Dolmen, d'un Cercle de pierre ou d'un bosquet sacré le NI de ce sort est divisé par 2. Vous devez être en contact physique avec la terre et méditer pendant 1 heure avant de lancer ce sort. Pendant la durée du sort, tout les NI des personnages amis présents dans la zone sont divisés par deux. De plus, quand vous lancez un sort, vous pouvez choisir sa couleur : *Ghur*, *Ghyran* ou *Uglu*. Mais vous êtes devenu un réceptacle d'une immense quantité de magie : lorsque le sort se termine, son énergie est relâchée d'un coup. Vous recevez alors un état *Exténué* et subissez 1D10+2 Points de Blessure moins votre Bonus de Force Mentale (avec un minimum de 1).

## Soins des Animaux

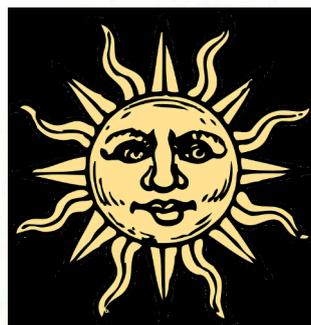
NI: 4

**Portée:** Toucher

**Cible:** 1

**Durée:** Instantané

Votre Toucher guérit toutes les blessures normales et enlève tout les états et maladies sur un animal commun qui n'est pas mort. Ce sort ne guérit pas les effets de la Corruption, les fractures, les muscles tordus ou les amputations. Le sort ne guérit pas non plus le déclin du à l'âge.



**Souder les Os**

NI: 9

**Portée:** Toucher**Cible:** 1**Durée:** Instantané

Votre toucher soigne la cible de DR+1 Blessures et soigne une *Fracture Mineure* ou une *Déchirure Musculaire Mineure*, mais votre cible doit avoir une nuit complète de sommeil auparavant ou obtenir un État *Exténué*. Une *Fracture Majeure* ou une *Déchirure Musculaire Majeure* peut être suffisamment restaurée pour être considéré comme Mineure, après quoi le temps de guérison normal s'applique (WFRP4 p179). On ne peut pas cibler la même blessure deux fois dans la même semaine.

**Brume Matinale**

NI: 6

**Portée:** Vous**Cible:** ZdE (Bonus Force Mentale mètres)**Durée:** Bonus Force Mentale Rounds

Si vous êtes en extérieur ou dans un milieu intérieur humide, vous pouvez invoquer un brouillard qui obscurcit la vue de quiconque est à l'intérieur. Toutes les cibles reçoivent DR +1 états *Aveuglé*. Quiconque qui tente de se déplacer doit réussir un Test de **Perception** ou recevoir un état *A Terre*. Ceux qui ciblent l'intérieur du brouillard reçoivent un malus de -30 (Difficile). Le lanceur du sort n'est pas affecté par le brouillard.

**Accélération**

NI: 11

**Portée:** Toucher**Cible:** 1**Durée:** Bonus Force Mentale Rounds

Votre Toucher transforme un arbre dans un état animé, semi-conscient et à vos ordres. Tant que dure le sort, vous pouvez vous déplacer et agir normalement, mais vous devez être capable de maintenir votre concentration ou le sort se dissipe, et l'arbre redevient inanimé. L'arbre ainsi animé a les caractéristiques de l'Homme-Arbre (Voir Bestiaire Non-Officiel .page 26), excepté que la Créature a le Trait *Stupide* et une Intelligence de 10.

**Croissance Renouvelée**

NI: 12

**Portée:** Force Mentale mètres**Cible:** Spécial**Durée:** Spécial

Vous revitalisez la vie végétale d'une zone desséchée, flétrie ou désolée d'un champ, à condition que cette croissance ne soit pas contre-nature (ie jungle dans un désert). Les effets de la sécheresse, de l'empoisonnement, du feu, des maladies, des parasites, de la Corruption et des mutations sont tous supprimés et guéris. Vous pouvez choisir la zone d'effet dans la portée du sort. Les premiers signes visibles de la renaissance végétale arrivent au bout de 10 minutes et les effets sont permanents. Ce sort provoquera le retour des plantes et animaux autochtones pendant les prochains jours, semaines et mois

**Rituel du Printemps**

NI: 9

**Portée:** Toucher**Cible:** 1**Durée:** Bonus Force Mentale Rounds

Votre cible gagne les Traits *Magique* et *Régénération*.

**Moi Spirituel**

NI: 9

**Portée:** Vous**Cible:** Vous**Durée:** Bonus Force Mentale Rounds

Votre corps devient intangible et presque invisible. Les autres vous voient comme une aura subtile, avec des yeux verts-brillants. Vous gagnez le Trait *Éthéré*. Vous ne pouvez interagir avec le monde physique et ne pouvez pas lancer de sort. Vous gagnez +20 à vos Test de *Discrétion* et les Créatures subissent une pénalité de -20 sur leurs Tests de Perception pour vous voir.

### **Renfort de Bâton**

**NI:** 3

**Portée:** Toucher

**Cible:** Special

**Durée:** Bonus Force Mentale Rounds

Vous investissez votre énergie dans votre bâton, lui octroyant le Trait *Magique*.

### **Pluie d'Été**

**NI:** 6

**Portée:** Force Mentale mètres

**Cible:** Spécial

**Durée:** Bonus Force Mentale minutes

Vos paroles magiques invoquent des sombres nuages venus de nul part, libérant une pluie torrentielle dans tous l'environnement extérieur, sauf les déserts. Ce déluge éteint les feux, les Projectiles à Poudre Noire et les explosifs. Toutes les attaques à distance sont considérées avec une portée supplémentaire de 2 niveaux: à bout portant compte comme Moyenne, Courte compte comme Extrême, et tout autre distance est impossible. La zone environnante devient un terrain difficile jusqu'à ce que le sol sèche. La pluie fournit de l'eau pour la vie locale, créant des petites mares d'eau pure et potable.

### **Entrave de la Ronce**

**NI:** 8

**Portée:** Force Mentale mètres

**Cible:** ZdE (Force Mentale Bonus mètres)

**Durée:** Bonus Force Mentale Rounds

Vous ciblez une parcelle de terre nue, invoquant une haie dense de ronces, de lianes et d'épines. Les plantes se saisissent de tout ce qui bouge à l'intérieur de la zone, infligeant l'équivalent d'un *Projectile Magique* de Dégâts 0 à la fin de votre tour, pendant chaque Round. La zone devient un terrain difficile. Toute créature essayant de sortir de la zone à pied doit réussir un test d'**Agilité Complexe (-10)** ou recevoir 1 état *Empêtré*, avec votre Force Mentale comme Force opposée. Lorsque le sort se termine, les ronces perdent leur propriétés surnaturelles.

### **Piqûre de l'Hiver**

**NI:** 8

**Portée:** Force Mentale mètres

**Cible:** ZdE (Bonus Force Mentale mètres)

**Durée:** Bonus Force Mentale Rounds

Ce sort ne peut-être lancé qu'en extérieur. Vous provoquez une tempête de grêle soudaine et violente. Tant que la tempête dure, les cibles dans l'aire d'effet subissent un *Projectile Magique* de Dégâts 0 et doivent réussir un Test de **Calme Accessible (+20)** ou subir un Etat *Brisé* (pour chercher un abri). La visibilité dans la zone est gênée par votre Bonus de FM, qui octroie autant d'Etats *Aveuglé* aux cibles. Les feux, les tirs de Poudre Noire et les explosifs sont éteints durant la tempête. Le terrain devient également difficile pendant 10 minutes après la fin du sort. Se déplacer plus rapidement qu'en marchant requiert un Test d'**Athlétisme Accessible (+20)** (modifié par les états) ou la cible reçoit l'état *A Terre*. Le sprint est impossible.

### **Transfert de la Foi Antique**

**NI:** 10

**Portée:** Toucher

**Cible:** 1 Potion

**Durée:** Instantané

Ce sort doit être lancé au sein d'un cercle de pierre consacré ou à proximité d'un dolmen. Le Druide doit se concentrer pendant une heure sur la force de la Foi Antique. Une fois l'heure écoulée, le Druide peut lancer ce sort sur une Potion à base de Plantes qu'il aura lui-même fabriqué. Si le sort est un succès, le Druide peut transférer les effets d'une Bénédiction qu'il connaît dans la Potion. Un réussite critique permet de doubler les effets de la Bénédiction ou d'ajouter les effets d'une autre Bénédiction (en plus des règles d'Incantation Imparfaite éventuelle).