

Du Druide  
D'Albion



Compétences

Du Druide  
D'Albion



Compétences

Du Druide  
D'Albion



Compétences

Du Druide  
D'Albion



Compétences

**Aspect de l'Ours**

*La force de l'ours gagne le druide, augmentant la sienne de façon considérable.*  
 Cette force supplémentaire augmente selon le niveau du druide.

Initié	+1 en force
Adepte	+1 en force
Druide	+2 en force
Haut Druide	+3 en force



Compétences du Druide

**Aspect du Chêne**

*Comme le chêne puissant et vigoureux, le druide peut résister à une grande souffrance.*  
 Cette endurance supplémentaire augmente selon le niveau du druide.

Initié	+1 en endurance
Adepte	+2 en endurance
Druide	+3 en endurance
Haut Druide	+4 en endurance



Compétences du Druide

**Aspect de l'Aigle**

*Montant comme l'aigle, le druide peut se déplacer parmi les monstres comme le vent, ignorant leurs tentatives de l'arrêter.*  
 Le druide employant cet aspect gagne +2 en mouvement et sa valeur de déblocage est de 2+. La compétence peut être utilisée plusieurs fois, selon le niveau du druide.

Initié:	1 fois par aventure
Adepte:	2 fois par aventure
Druide:	3 fois par aventure
Haut druide :	4 fois par aventure

Compétences du Druide

**Précognition**

*Le druide étudie les signes de la nature et des étoiles, avant que l'aventure ne commence. Il apprend certaines des menaces et des périls auxquels il devra faire face.*  
 Cette compétence peut seulement être utilisée une fois par aventure. Précognition donne au druide un jet de dé pour prévoir, et faire échouer des attaques en embuscade pendant l'aventure. Quand un monstre tend une embuscade avec succès, le résultat que doit obtenir le druide pour faire échouer l'embuscade varie selon son niveau :

Initié 6+	Druide 4+
Adepte 5+	Haut Druide 3+

Compétences du Druide



## Herboriste

*La connaissance du druide des herbes et des plantes est étendue, lui permettant de les identifier avec exactitude.*

Le druide avec cette compétence peut identifier les herbes, les plantes, les breuvages magiques, et les sources inconnues sans les tester avant (lancer les dés comme si le breuvage magique avait déjà été testé avant de le boire). Dans la nature, le druide peut également préparer un onguent magique curatif pour son Mirivoire sur 2 à 6.



**Compétences du Druide**

## Sens de l'Orientation

*Le druide peut trouver la sortie de n'importe quel labyrinthe, donjon, ou caverne.*

Avec cette compétence, le druide ajoute + 2 à ses jets de dés pour s'évader des donjons, et soustrait une semaine au temps de voyage (le temps minimum de voyage est d'une semaine).

En outre, événements perdus et la carte fausse sont traités comme des semaines tranquilles.



**Compétences du Druide**

## Ignorer le Poison

*Des toxines de toutes les sortes sont neutralisées par l'affinité du druide avec la nature.*

Il ignore tous les résultats des blessures par empoisonnement.



**Compétences du Druide**

## Exposition au Soleil

*Le père soleil accorde sa grande puissance curative au druide.*

Tous les effets curatifs, objets, et sorts ont un effet double sur le druide avec cette compétence.



**Compétences du Druide**

Du Druide  
D'Albion



Compétences

Du Druide  
D'Albion



Compétences

Du Druide  
D'Albion



Compétences

### Exposition à la Lune

*Le druide est béni par sa soeur la lune et peut voir dans l'obscurité.*

Avec cette compétence, le druide ne peut pas être aveuglé, et peut voir dans l'obscurité, le brouillard, etc..., faisant ses attaques comme si l'obscurité n'était pas là.

En outre, le druide n'a pas besoin de la lanterne pour voir, et peut quitter le donjon sans lancer sur le tableau d'évasion.



Compétences du Druide

### Exposition à la Terre

*Le druide gagne la protection de la terre contre, le chaos et ses effets magiques.*

Il gagne la résistance et la protection magiques contre des effets tels que l'aura de Slaanesh.

Cette protection n'est pas automatique, elle doit être déterminée sur 1D6, et augmente avec le niveau du druide.

Initié :	6+
Adepté :	6+
Druide :	5+
Haut Druide :	4+



Compétences du Druide

### Appel du Loup

*Le druide peut invoquer son côté sauvage, gagnant en férocité et en fureur dans le combat, mais perdant en finesse et précision.*

Ceci a comme conséquence des attaques supplémentaires selon son niveau, mais quand il utilise les attaques supplémentaires que l'appel du loup lui accorde le druide est -1 pour toucher.

Initié :	+1 attaque a -1 pour toucher
Adepté :	+2 attaques a -1 pour toucher
Druide :	+3 attaques a -1 pour toucher
Haut druide :	+4 attaques a -1 pour toucher

Compétences du Druide