

L'ODYSSÉE

DES SEIGNEURS DRAGONS

ERRATA - 26/07/2022

Les caractéristiques du **druide sauvage** ont été rectifiées.
Voici le profil corrigé :

DRUIDE SAUVAGE

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille Moyenne, n'importe quel alignement Neutre

Classe d'armure 12 (17 avec *peau d'écorce*)

Points de vie 52 (8d8 + 16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)

Compétences Médecine +6, Nature +3, Perception +6

Sens Perception passive 15

Langues commun, langue des druides et une langue supplémentaire

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Résistance à la magie. Le druide sauvage est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Forme sauvage. Deux fois par jour, le druide sauvage peut dépenser une action bonus pour se transformer en un **ours des cavernes**, un **requin-chasseur** ou un **aigle géant**. Les statistiques de jeu du druide sauvage sont remplacées par celles de la bête, mais il conserve son alignement, sa personnalité et ses scores d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Lorsque le druide sauvage se transforme, il adopte les points de vie et les dés de vie de la bête. Lorsqu'il reprend sa forme normale, il retrouve aussi le nombre de points de vie qu'il avait avant sa transformation. Cependant, s'il retrouve sa forme normale après être tombé à 0 point de vie, tous les dégâts excédentaires sont transférés sur sa forme originelle. Sous forme bestiale, un druide sauvage ne peut pas lancer de sort, mais sa concentration sur un sort déjà lancé n'est pas brisée.

Incantation innée. Le druide sauvage est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sorts). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Tours de magie (à volonté) : *druidisme, gourdin magique, produire une flamme, résistance*

Niveau 1 (4 emplacements) : *communication avec les animaux, enchevêtrement, grande foulée, mot de guérison, vague tonnante*

Niveau 2 (3 emplacements) : *chauffer le métal, messenger animal, peau d'écorce*

Niveau 3 (3 emplacements) : *appel de la foudre, croissance végétale*

Niveau 4 (1 emplacement) : *contrôle de l'eau, mur de feu*

ACTIONS

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher (+6 avec *gourdin magique*), allonge 1,5 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, 5 (1d8 + 1) dégâts contondants s'il est manié à deux mains ou 7 (1d8 + 3) dégâts contondants avec *gourdin magique*.

Changer de forme. Le druide sauvage peut utiliser sa forme sauvage au prix d'une action bonus avant ou après avoir effectué son action normale. Il conserve l'action *changer de forme* sous sa nouvelle forme.