



le Scriptorium

présente :
une aide pour
RuneQuest 4



LES DRUIDES

LES DRUIDES



Image © DeviantArt par thegryph

**UNE AIDE DE JEU POUR RNEQUEST 4,
PAR TIM BANCROFT,
TRADUIT PAR KURGAN & ARASMO**

Mélange d'histoire et de fantaisie, voici une introduction à ces guérisseurs de la forêt. Par Tim Bancroft.

Les Druides sont d'énigmatiques adorateurs de la nature, issus des cultures Celtiques et pré-celtiques européennes.

Considérés comme des médecins par les Romains, ils étaient fréquemment craints et presque toujours respectés. Les druides sont parfois assimilés à des chamans ou associés à Stonehenge ; l'imagerie romantique moderne les dépeint comme des ermites et de puissants prêtres de la nature.

Leurs pouvoirs sont mystérieux : ils communient avec la nature, possèdent des dons de guérison et, surtout, prodiguent des conseils précis et infaillibles. Ils sont même réputés pour leurs incroyables capacités magiques.

Vous trouverez ici les règles vous permettant d'interpréter ces personnages aussi merveilleux que magiques dans vos campagnes de *RuneQuest*.

Dans ce document, nous vous livrons des recommandations et des exemples de personnages tirés de l'histoire et de la littérature pour que vos joueurs puissent incarner un druide ou en rencontrer au cours de leurs aventures !

traduit comme Ovate ou devin.

Certaines sources rapportent qu'il sacrifiait, sous la direction de druides plus âgés, des victimes purifiées au cours d'un rituel visant à déterminer le résultat d'événements importants.

Les dirigeants employaient fréquemment chacun des trois types de druides comme conseillers et orateurs. Dans le reste de cet article, nous nous référerons aux divers types de druide sous les appellations de druide, barde et Filid. Le Terme de « Druides » sera employé pour se référer à l'ordre dans son ensemble. Les Vates, ou devins, peuvent être vus comme des druides inférieurs.

La religion de la nature, dont les druides étaient les gardiens, vénérât une large gamme d'éléments naturels : non seulement des plantes individuelles, mais aussi certains bosquets, des sommets de collines ou de montagnes, des torrents ou des plans d'eau naturels. En plus de leur respect pour la nature, les Celtes croyaient fermement à la vie après la mort et dans une forme de réincarnation. Cependant, enlever la tête d'une personne morte stoppait le cycle de réincarnation, ce qui amenait de nombreux guerriers à ôter la tête de leurs ennemis pour les empêcher de revenir les attaquer.

Les compétences culturelles décrites dans les sections qui suivent pourront facilement être adaptées à votre campagne.

QUEL DRUIDE ?

Issu de l'aristocratie, le Filid était une sorte de juge ou de magistrat qui faisait également office de prêtre ou devin. Cependant, il s'intéressait surtout aux questions de loi.

Lorsque le statut de roi disparut, le rôle du Filid prit encore plus d'importance : c'était lui qui désignait le vergobret (« Magistrat en Chef »), successeur spirituel des rois et personnage clef d'une communauté ou tribu celtique.

Le Filid pouvait être un homme ou une femme, à l'instar de la juge irlandaise Brigh. En général, il était assisté par des druides de rang inférieur.

Le Barde servait non seulement de gardien des traditions mais aussi de conseiller en matière de droit oral. Il était le dépositaire de l'histoire de la culture celtique, ainsi que de sa mythologie et de sa poésie orale.

Taliesin est l'un des bardes les plus célèbres des légendes que nous connaissons encore.

Il existait un autre type de druide, le Vate, parfois

COMPÉTENCES

Chaque type de druide au sein de la hiérarchie se concentre sur un domaine particulier d'étude et de savoir. Un druide étudie la philosophie, la théologie, l'astronomie et les arts plus élevés de la magie. En revanche, un Filid possède des compétences oratoires et diplomatiques exceptionnelles et une connaissance insurpassable de la loi. Un barde sait non seulement jouer de la musique, parler en public ou distraire les gens, mais il est également versé dans la mythologie et l'histoire de son peuple. En effet, les bardes étaient des artistes, capables de composer des chansons inoubliables afin de divertir et d'immortaliser ceux qu'ils servaient. Le druide a des compétences exceptionnelles en Premiers Soins, Médecine, Connaissance (Animaux), Connaissance (Plantes), Connaissance (Loi) et en Survie.

En outre l'Artisanat (Potion) doit avoir un score élevé. Les compétences en Eloquence sont basses,

mais sa capacité d'Influencer un dirigeant est importante. Surtout, la connaissance (Théologie druidique) devrait être inégalable et il doit avoir une bonne compétence en Connaissance (Loi).

Pour finir, une compétence élevée en Discrétion et quelques bases en Bâton de combat et Dague seraient appropriées.

Un Filid est aussi bien un aristocrate et un juge qu'un chef religieux. Il devrait non seulement disposer d'une Connaissance (Loi) exceptionnelle, mais également d'une Connaissance (Théologie druidique) solide pour guider les fidèles.

Étant donné son rôle comme orateur public, sa compétence d'Eloquence doit être excellente, l'Influence peut être moins importante et comme la loi est également liée à l'histoire, une Connaissance (histoire) serait utile. La plupart de leurs autres compétences pourraient provenir de l'expérience, incluant par exemple : Equitation, Epée 1M et Bouclier.

Naturellement un barde doit avoir de superbes compétences en communication et de préférence parler plusieurs langues. En tant que gardien des mythes et légendes, sa Connaissance (Histoire) doit être supérieure à celle des autres druides, et sa Connaissance (Loi) doit également être bonne afin de maintenir sa fonction comme conseiller des chefs de clan ou des rois.

S'il entend divertir les foules, il a également intérêt à obtenir de bonnes valeurs en Jouer d'un instrument et Chanter. Bien qu'il soit censé posséder au moins des rudiments en Connaissance (Théologie druide), il doit surtout disposer d'une Connaissance (Monde) élevée.

LA MAGIE

Un druide devrait être un maître de la magie de la nature, alors qu'un barde devrait connaître un éventail important de sort de faible puissance ; par contre un Filid ne maîtrisera que peu de magie en dehors de celle qui l'aide dans sa tâche de magistrat ou de juge.

Bien que les écoles de Druidisme existent, et qu'un énorme temple isolé pourrait constituer un exemple de ce genre d'école, il est plus probable que la plupart des apprentis aient effectué leur apprentissage chez un druide expérimenté. Dans le cadre de RuneQuest, ceci limiterait leur accès aux sortilèges

à ceux connus par leur maître.

La magie druidique n'était pas uniquement attachée à la nature: certains druides pouvaient rendre des personnes folles, d'autres avaient la capacité de voler, alors que d'autres encore avaient celle d'invoquer des tempêtes.

Toutes ces capacités sont facilement gérées par les systèmes magiques de *RuneQuest*.

Tous les types de druide sont des initiés d'un culte à l'organisation lâche, le Druidisme. Indépendamment des grandes écoles de druidisme, il n'y a aucun temple majeur, juste quelques petits autels perdus dans des clairières et qui sont consacrés aux dieux et aux esprits de la nature.

Un druide ermite peut vivre à proximité de tel lieu, mais il peut aussi vivre ailleurs, visitant la clairière de temps à autre pour l'entretenir.

Dans des villages et des villes de montagne on trouve des autels, facilement reconnaissables par un petit carré entouré par des arbres sacrés plantés aux coins ou formant la porte, le plus souvent des chênes ou des ifs, mais chaque région est susceptible d'avoir ses propres arbres spécifiques.

Sorts de Magie Divine

Voici quelques sorts supplémentaires qu'utilisent les druides et qui sont spécifique à leurs cultes.

FORME BESTIALE (CRÉATURE SPÉCIFIQUE)

Durée 15, Magnitude 1, Portée Soi même.

C'est en fait toute une série de sorts qui opèrent de façon similaire. Le lanceur de sort se transforme lui-même, ainsi que son équipement, en un animal de TAI à peu près équivalente. Le type de créature en laquelle le lanceur de sort se transforme doit être choisi quand le sort est appris. La TAI de cette créature doit être approximativement la même que celle du lanceur (+ ou - 5 en TAI) et la créature doit vivre dans la région où le sort est lancé. Quand le sort est lancé, toutes les runes intégrées, ses vêtements et ses possessions basiques sont transformés avec lui. Jusqu'à 6 points d'ENC peuvent aussi être transformés et absorbés durant la métamorphose, réapparaissant quand le sort prend fin, mais les objets métalliques (comme les épées) voient leurs points d'ENC doubler pour l'occasion.



Sous sa forme animale, le druide se déplace, communique, perçoit et agit uniquement en utilisant la forme naturelle de l'animal cible, dont il adopte la TAI, FOR, CON et DEX. Il garde son INT et POU, son score de CHA dépendant du Maître du jeu.

Il garde ses compétences basées sur la Connaissance.

Toute magie qui nécessite une incantation ou des gestes est impossible dans cette nouvelle forme (Magie Runique, Magie Divine ou Sorcellerie).

Le Druides dispose des modes d'attaques naturels de la créature en laquelle il s'est transformé, mais avec une base initiale de (FOR+DEX) seulement. Les druides peuvent améliorer ces compétences comme n'importe quelle autre compétence, mais chaque animal a sa propre compétence (Armes Naturelles (Loup), Armes Naturelles (Ours) etc..).

Pour cette raison, la plupart des druides ne se « spécialisent » que dans une ou deux formes animales.

L'ÉPREUVE DE LA BÊTE

Durée 15, Magnitude 1, progressif, résistance (persévérance), contact.

Le témoin est entouré par une meute de loups fantomatiques et translucides. S'il ment, un des loups sort brusquement de la meute pour le mordre, ses mâchoires illusoire infligeant des dégâts qui sont eux bien réels.

Typiquement lancé sur un témoin, ce sort est semblable au sort de magie runique 'Serment' (Oath of Ordeal) mais aucun métal n'est nécessaire.

Pour chaque mensonge intentionnel de la cible, un des loups fantômes le mordra dans une localisation aléatoire et infligera ainsi 2 points de dommages par point de Magnitude. Le Sort peut être résisté en utilisant la Persévérance avec un modificateur de -10% mais un jet de résistance réussi sera évident pour tous car les loups n'apparaîtront pas. Les ombres de bêtes entourant la cible n'ont pas besoin d'être des loups mais peuvent être n'importe quelle animal lié à l'environnement ou à la pratique du culte.

Sort Runique

INVOQUER BÊTES

Runes: Bête

Instantané, Magnitude 3, Portée : spécial

Si le druide est dans la nature (et non dans une cité ou sous terre), il peut invoquer un animal de TAI 12-20, tel qu'un petit ours, un léopard des forêts,

un Loup Déchu ou une meute d'1D3+1 petits animaux, tels des loups normaux, ou un petit groupe de 2D3+1 animaux vivant en troupeaux.

Ces animaux exécuteront une tâche simple ordonnée par l'invocateur, s'il est capable de communiquer avec eux et de les persuader de l'accomplir. Une telle tentative reçoit un modificateur de +20% sur les tests de persuasion, quelque soit la compétence utilisée. Toutefois, les animaux invoqués ne commettront pas d'action suicidaire.

Les créatures doivent se déplacer normalement avant d'apparaître devant le lanceur du sort. Si le lanceur se déplace, les créatures iront à l'endroit où le charme a été lancé.

Une fois la tâche accomplie, l'effet s'estompe.

S'il n'y a aucune créature répondant aux critères dans l'aire d'effet du sort, celui-ci ne peut pas être lancé. Si le sort est surchargé, la portée augmente de 50% pour chaque point magique investi dans le sort (ainsi un Druides avec un POU de 16 qui lance le sort avec deux points magiques supplémentaire pourra invoquer une créature dans un rayon de $160 - 16 \times 5 + 40 \times 2$ mètres). Pour savoir si des animaux convenant à une telle invocation se trouvent dans le secteur, le personnage devra faire un test de compétence Connaissance (animal).

PROUESSES LÉGENDAIRES

LANGAGE DES BÊTES

Prés Requis : Connaissance (Animaux) 90%+ ; Rune de la Bête intégré ; Théologie (Druide) 90%+

Coût : 10 points d'Héroïsme

Le Langage des Bêtes vous permet de parler aux animaux que vous rencontrez et de communiquer efficacement avec eux.

Il est surtout utilisé pour poser des questions sur les choses que les animaux ont vues ou rencontrées.

Toutefois, le maître du jeu doit faire attention aux informations transmises par ceux ci. Par exemple, un loup est susceptible de considérer un homme seul comme une anomalie, un animal hors de sa meute, de toute évidence malade et donc une proie facile. Il est peu probable que le loup soit en mesure de former une conjecture sur la raison pour laquelle cet homme se trouvait là.

Vous pouvez utiliser normalement les compétences d'interaction sociale (Influence, Eloquence, etc...) sur tous les animaux avec lesquels vous pouvez parler, bien que le Maître de jeu puisse imposer un malus en fonction de l'intelligence relative de l'animal et de ses motivations.

ALLIÉ DE LA FORÊT

Prés Requis : Connaissance (Animaux) 100%+ ; Rune de la Bête intégré ; Théologie (Druide) 100%+

Coût : 8 points d'Héroïsme

Vous obtenez un compagnon (Allié) animal parmi les créatures fréquemment rencontrées dans votre région. Quand vous recevez cette capacité, vous choisissez la créature que vous désirez comme allié (vous devez déjà avoir eut un contact avec elle) et devez réussir un test de Théologie (Druide).

En cas de succès, l'animal apparaîtra dans les 2d12 heures ; un échec signifie que vous devez attendre 24 heures avant un nouvel essai (qui ne vous coûte aucun point supplémentaire).

Votre allié de la Forêt vous est complètement loyal et vous suivra à une distance appropriée. Il montera la garde et vous protégera d'éventuels agresseurs, mais n'attaquera personne qui ne vous soit pas apparemment hostile. Si votre allié peut supporter votre poids, il vous laissera le monter et lui mettre un harnais/selle.

Il ne vous quittera pas intentionnellement, sauf pour se nourrir ou boire.

Si vous connaissez le Langage des Bêtes, vous pouvez demander à votre compagnon d'effectuer des tâches précises pour vous. Son lien avec vous lui permet de vous comprendre comme un humain le ferait, et il répondra à votre requête comme un compagnon dévoué.

Si votre Allié de la forêt meurt, vous pouvez vous rapprocher d'une autre créature et après 24 heures, vous pouvez tenter d'en faire un nouveau allié, comme si vous veniez d'obtenir cette prouesse.

Note du traducteur : j'utilise le terme générique de Potion qui rassemble tout remède, poison et autre produits de type liquide, mais parfois j'emploie aussi les synonymes de : filtre, infusion, élixir et lotion.

Sinon pour les produits sous forme de pâte, j'utilise indifféremment les termes de : cataplasme, onguent, emplâtre, pommade et baume.

Un Druide n'a pas seulement une excellente connaissance des plantes et des animaux qui l'entoure, mais il est également entraîné à utiliser ces plantes pour en faire remèdes utiles. Les potions, et cataplasmes préparés par un druide sont utilisés pour améliorer ses capacités magiques et sa compétence de premiers soins. De plus, il peut préparer des potions et autre baumes qui accélèrent le processus de guérison.

Le procédé de fabrication d'une potion, poison, cataplasme ou emplâtre est le suivant :

- Le druide doit consacrer du temps à chercher les ingrédients dans un environnement qui lui est familier. Après une heure, il teste sa Connaissance (Plante), avec des modificateurs dépendant de la richesse de la région. Si le test est un succès, il trouve assez ingrédients de base (feuilles, racines, tiges, fruits et autres) pour un seul test d'Artisanat (Potions).
- Le test de la compétence prend une quantité de temps dépendant de la potion (voir ci-dessous pour plus de détails) et consomme tous les ingrédients. En cas de succès, la Potion est créée. Sur un succès critique, vous avez créé deux fois plus de Potion (soit le double des doses prévues). Sur un échec critique, vous avez créé... quelque chose, dont les propriétés dépendent des caprices du Maître du Jeu. Les druides ne vendent pas leurs infusions ; ils les utilisent pour aider leurs communautés, contribuer à l'entretien des sanctuaires, ou pour rendre service.

POTIONS ET CATAPLASMES

N'importe qui peut utiliser ces règles du moment qu'il connaît les compétences appropriées. Elles sont présentées dans un contexte de Druidisme, mais la mécanique ne dépend pas de cadre d'aventure.

Stockage des Ingrédients

Les herbes et les ingrédients réunis peuvent être stockées et conservées pendant 3 mois en réussissant un nouveau test de connaissances (Plantes) ou d'Artisanat (Potion), sinon ils doivent être utilisés dans la semaine suivant leurs cueillettes.



Préparation/Distillation

Le druide peut tenter de préparer une potion s'il possède les équipements nécessaires, comme un mortier/pilon pour écraser, d'un couteau pour la coupe et le pelage, une marmite et du feu ou un équipement similaire.

Le résultat est obtenu avec un test d'Artisanat (Potion), modifié par la complexité de la préparation qu'il effectue. En raison de la complexité du processus, les bonus de compétence obtenus en prenant son temps sont réduits de moitié, tandis que les malus pour réaliser l'action plus rapidement sont doublés. Un herboriste peut préparer jusqu'à cinq ensembles de composants simultanément, mais il subit un malus de -10% à ses chances de succès à toutes ses préparations pour chaque ensemble de composants supplémentaire (pour trois types de composants préparés simultanément, par exemple, il a -30% de chance de réussir sur chaque ensemble).

Antidotes

Un druide peut également fabriquer des antidotes qui doivent être bus avant que le poison soit inhalé, ingéré ou mis en contact.

Chaque antidote fait effet pendant 1D6+2 heures et donne un bonus de +20% au test de résistance contre le poison du personnage.

Chaque point de bonus au delà de +20% pour les tests de résistance, impose un malus au test de préparation égal au double du bonus rajouté : par exemple, préparer un Antidote a +30%, soit +10% au-dessus de la normale, impose un malus de -20% au test.

À la fin de la préparation, la quantité d'antidote est suffisante pour deux utilisations.

Remèdes

Un herboriste peut préparer des potions, lotions, élixirs et des cataplasmes, pommades, onguents, baumes et emplâtres qui facilitent la guérison : récupération de points de vie ou d'une maladie.

Un cataplasme ou onguent ne fonctionne que sur une seule localisation, alors que les potions de guérison doivent être bues et fonctionnent sur toutes

les localisations simultanément. Une potion ne peut être prise qu'une seule fois par jour tout comme un onguent ou un cataplasme. Cependant, il est possible d'appliquer un onguent ou un cataplasme à chaque localisation endommagée. Les Potions qui aident à résister aux effets d'une maladie fonctionnent d'une manière similaire aux Antidotes.

Les modificateurs de compétence et bonus pour chaque type de remède sont donnés dans la Table des modificateurs des potions de soins. D'autres potions peuvent être préparées ; certaines peuvent rétablir des points de caractéristique perdus, ou aider à combattre les maladies de la même façon que les Antidotes, en donnant des bonus pour le test d'Endurance ou de Persévérance nécessaires pour lutter contre les effets d'une maladie. Les modificateurs de compétence sont fournis dans la Table des modificateurs des Antidotes/Cures.

Pour tous les remèdes, un unique ensemble d'ingrédients produit une seule ou deux potions, cataplasmes ou onguents.

Les potions 'Magiques' ne font pas partie des objets vendus par les Druides, même si une potion enchantée avec un sort de soin sera souvent l'un des premiers outils qu'un druide « Runique » créera.

Trousse de Premiers Soins

Un druide peut reconstituer une trousse de premiers soins ou de guérisseur en collectant et préparant le matériel nécessaire, comme expliqué si dessus. A la fin du processus, il peut compléter deux trousse de premiers soins ou une trousse de guérisseur.

MODIFICATEURS DES POTIONS DE SOINS

Points de vie Restaurés	Modificateur Cataplasme	Modificateur Potion
1	+20%	-40%
2	0%	-80%
3	-20%	-160%
4	-40%	-320%

MODIFICATEURS DES ANTIDOTES/CURES

Bonus aux Jets de Résistance	Modificateur au test
+20%	0%
+30%	-20%
+40%	-40%

LE CULTE DES DRUIDES

Ce culte ne se consacre pas à un dieu unique ; il fournit le cadre mental nécessaire à l'épanouissement d'une civilisation et d'un mode de vie druidique. En conséquence, c'est à la fois un culte de la nature ou de la terre/fécondité et un culte de la loi.

Tous les membres d'une tribu sont automatiquement membres laïcs de naissance et on attend d'eux qu'ils participent régulièrement aux fêtes religieuses, qu'elles soient tenues sur une colline locale ou dans la ville (un petit site ou sanctuaire), voire dans les sanctuaires sylvestres. Tous les membres sont tenus d'assister les prêtres et les acolytes dans leurs tâches. Les membres condamnés à l'excommunication sont exilés et mis hors-la-loi, indépendamment du fait que le sort divin d'Excommunication a été lancé sur eux ou non.

Temples : bien qu'une école de Druides soit un temple majeur, c'est le seul ensemble de bâtiments méritant l'appellation de « temple » dans le culte des druides.

Les autres « Temples » ou assimilés sont des bosquets d'arbres ou Nemeton, des zones de forme carrée avec des entrées aux quatre points cardinaux et entourées par des arbres sacrés. Le bosquet ou Nemeton d'un hameau n'est probablement qu'un sanctuaire de base, mais la puissance d'autres Nemetons varie en fonction de leur ancienneté et du temps pendant lequel ils ont bénéficié de la présence continue d'un druide.

La plupart des bosquets Druidiques sont l'équivalent d'un Temple Mineur.

Compétences du Culte : Connaissance (Animaux), Connaissance (Plantes), Connaissance (loi), et Premiers Soins.

Les Initiés et ceux de rang supérieur gagnent en plus : Connaissance (Histoire), Jouer d'un instrument, Chanter comme compétences de culte.

Les Acolytes et les rangs plus élevés : Médecine, Influence, Eloquence, Connaissance (théologie Druidique) et Artisanat (Potion) dans leur liste de compétences de culte.

Devoirs des Adorateurs : les initiés doivent aider et assister les Acolytes et les prêtres Runiques dans toutes les tâches qu'ils ont à réaliser.

Rangs : les élèves et les apprentis druides sont de rang initié et certains n'avancent pas au-delà de ce niveau. Tous les druides, bardes et Filids formés sont d'un rang d'Acolyte au minimum et sont capable de mener le culte. Les Filids deviennent des Seigneurs du culte (Lord), comme le font la majorité des bardes. Tous les druides deviennent des prêtres, et le nom est souvent interchangeable ; certains bardes progressent vers le statut de prêtre, comme le font de temps en temps les Filids.

Sort du Culte – Magie Runique : Serment (*Oath of Ordeal*) [Vérité], Dégager le Chemin (*Clear Path*) [Plante] et Vigueur (*Vigour*) [Bête].

Les Initiés incluent aussi : Force Bestiale (*Bestial Enhancement*) [Bête], Détecter X (*Detect*) [Vérité], et Invoquer Bêtes (*Summon Beast*) [Bête],

Les Acolytes incluent : Endurance (*Endurance*) [Fertilité], et Voix Tonitruante (*Thunder's Voice*) [Maîtrise].

Note du traducteur : entre parenthèses en italique est indiqué le nom anglais du sort et entre crochets la rune utilisée.

Sort du Culte – Magie Divine : les sorts Divins à la disposition des druides proviennent des domaines de la Bête, de la Fertilité, des Plantes et de la Vérité, ainsi que les sorts spécifiques au culte et ceux à la disposition de tous les cultes (Sorts communs).

Les sorts associés aux Soins et à la Vérité sont à la disposition des initiés.

Les Acolytes peuvent prendre les sorts des domaines de Vérité, de Fertilité, des Plantes et des Bêtes, ainsi que tous les sorts de guérison et de culte.

Les prêtres sont appelés Druides, même s'ils ont emprunté la voie du barde ou du Filid : dans ces derniers cas, leur élévation dans la fonction sacerdotale leur fait bénéficier du respect dû à un druide.

Seigneur du Culte : les Filids deviennent occasionnellement des Seigneurs, même si la plupart demeurent des Acolytes.

Avantages Spéciaux : les membres du culte reçoivent des soins gratuits et payent des prix sensiblement réduits pour la magie curative.

Les membres peuvent également demander une audience sur une question de droit, où un sort de Serment (*Oath of Ordeal*), voire une Épreuve de la Bête (*Trial of the Beasts*), sera utilisé.



CRÉER UN DRUIDE

Il est recommandé que les druides expérimentés et ayant reçu une formation complète restent des personnages non-joueurs.

Ils peuvent être approchés pour obtenir des conseils et des connaissances, mais il y a peu de chances de les trouver en dehors de leur domaine boisé. Les apprentis druides, bardes ou Filids partant en quête pour leur mentor peuvent faire d'excellents aventuriers ; ils chercheront à améliorer leur connaissance du monde qui les entoure.

Des druides déchus ou exilés peuvent aussi faire des personnages intéressants, mais l'entraînement aux sorts et compétences fourni par le culte leur sera interdit. Alors que des Druides ne demanderont à un groupe d'assistants d'effectuer une mission qu'en de rares occasions, les Filids au service d'un dirigeant sont hautement susceptibles d'engager un groupe de joueurs pour une mission délicate, ou pour les assister dans une enquête. Les Bardes ne risquent guère d'engager un groupe externe, sauf en cas de besoin impérieux, mais ils peuvent colporter des nouvelles dignes d'intérêt.

La profession suivante représente un apprenti druide au tout début de sa formation. Son mentor lui a enseigné certaines compétences des vénérables druides, mais le personnage est loin d'être un expert. Cette profession peut également être utilisée pour un personnage qui a commencé sa formation, mais qui a été par la suite déchu ou exilé.

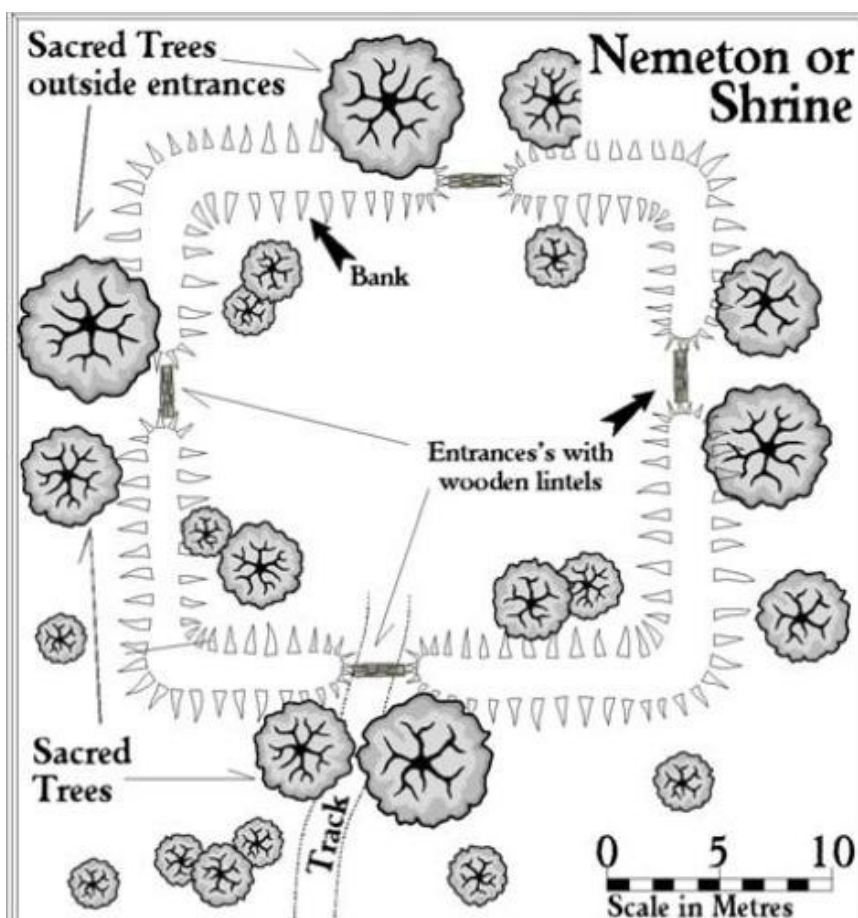
NEMETON/SANCTUAIRE

Voici le plan d'un lieu sacré, ou Nemeton, comme il aurait pu ressembler à l'époque.

Bien entendu le plan est hypothétique, mais il est avéré que des arbres sacrés étaient plantés dans ces sanctuaires ou à leur entrée, et ces entrées avaient des poteaux et des linteaux en bois.

Dans de nombreux forts de colline, le Nemeton pouvait être plus petit : parfois 10 m² seulement !

L'intérieur est relativement dégagé: le Maître du Jeu peut rajouter un autel sacrificiel, un cercle de sièges ou simplement un menhir s'il le souhaite.



Profession	Origine Culturelle	Bonus aux compétences de base	Bonus aux compétences avancées
Apprenti Druides	Barbare, Paysanne	Connaissance (Animaux) +5%, Connaissance (Plante) +5%, Persévérance +10%	Deux choix parmi : Artisanat (Potion), Médecine, Connaissance (Théologie Druides), Connaissance (Loi), Maîtrise des Runes*, Survie.
		Deux choix parmi : Epée 1M +5%, Bâton +5%, Influence +5%, Chanter +5%, Premiers Soins +5%	

* C'est une compétence magique. Choisissez une rune parmi les suivantes: Bête, Fertilité, Homme ou Plante. Le personnage a intégrer cette rune and obtient la compétence correspondante. Un apprenti Druides ne peut prendre cette compétence qu'une seule fois.

ANNEXES

Note du traducteur : ce qui suit rassemble des ajouts et des modifications personnelles que je me permets d'inclure dans ce document ; j'espère qu'ils vous seront utiles.

Ajout d'un tableau pour les potions de récupération de caractéristique.

MODIFICATEURS DES POTIONS DE RÉCUPÉRATION DE CARACTÉRISTIQUE

Points de Caractéristique Restaurés	Modificateur de création de la Potion
1	0
2	-20%
3	-40%
4	-80%

Note : un personnage ayant perdu 4 points de caractéristique ne gagne qu'un seul point à prendre 4 potions à 1 point.

Ajout d'un tableau de modificateurs pour trouver les ingrédients nécessaires à la création de potions et de cataplasmes.

MODIFICATEURS DE RECHERCHE D'INGRÉDIENTS SELON LE LIEU

Région de recherche	Modificateur de Connaissance (Plantes)
Région d'origine du personnage	+20%
Région similaire en climat/végétation	0%
Région différente en climat ou en végétation	-20%
Région différente en climat et en végétation	-40%

Je trouve aussi certains des modificateurs pour les potions de soins un peu exagérés ; je vous présente donc ma version du tableau :

MODIFICATEURS DES POTIONS DE SOINS

Points de vie Restaurés	Modificateur Cataplasme	Modificateur Potion
1	+20%	-20%
2	0%	-40%
3	-20%	-80%
4	-40%	-160%

J'utilise personnellement une règle maison où les Professions permettent de répartir 100 points de Compétence au lieu des 50 de base.

J'ai donc réécrit la profession de Druide en utilisant 100 points de Compétence, ce qui permet d'incarner des apprentis druides un peu plus avancés dans leur formation et qui ont commencé à se spécialiser en Druide, Filid, Barde et Vate (ou Ovate).

Profession	Origine Culturelle	Bonus aux compétences de base	Bonus aux compétences avancées
Apprenti Druide	Barbare, Paysanne	Connaissance (Animaux) +15%, Connaissance (Plante) +15%, Persévérance +10% Deux choix parmi : Epée 1M +5%, Bâton +5%, Influence +5%, Chanter +5%, Premiers Soins +5%	Connaissance (Loi), Connaissance (Théologie Druide), Artisanat (Potion) Deux choix parmi : Médecine, Maîtrise des Runes*, Survie, Connaissance (Histoire)
Apprenti Filid	Barbare, Paysanne, Noble	Connaissance (Animaux) +5%, Connaissance (Plante) +10%, Persévérance +10%, Influence +5% Deux choix parmi : Epée 1M +5%, Bâton +5%, Chanter +5%, Premiers Soins +5%	Connaissance (Loi), Connaissance (Théologie Druide), Éloquence Deux choix parmi : Artisanat (Potion), Médecine, Maîtrise des Runes*, Survie, Connaissance (Histoire)
Apprenti Barde	Barbare, Paysanne	Connaissance (Animaux) +5%, Connaissance (Plante) +5%, Chanter +10%, Influence +10% Deux choix parmi : Epée 1M +5%, Bâton +5%, Premiers Soins +5%, Connaissance (Monde) +5%	Connaissance (Loi), Jouer d'un instrument, Connaissance (Théologie Druide), Connaissance (Histoire) Deux choix parmi : Artisanat (Potion), Maîtrise des Runes*, Survie, Langue étrangère, Éloquence
Apprenti Ovate	Barbare, Paysanne	Connaissance (Animaux) +10%, Connaissance (Plante) +10%, Persévérance +10%, Premiers Soins +10% Deux choix parmi : Epée 1M +5%, Bâton +5%, Influence +5%, Chanter +5%	Connaissance (Théologie Druide), Artisanat (Potion), Augure** Deux choix parmi : Médecine, Connaissance (Loi), Maîtrise des Runes*, Survie, Connaissance (Histoire)

* C'est une compétence magique. Choisissez une rune parmi les suivantes: Bête, Fertilité, Homme ou Plante. Le personnage a intégrer cette rune and obtient la compétence correspondante. Seul l'apprenti Druide peut prendre cette compétence plus d'une fois.

** Augure (*Augury*) est une nouvelle compétence avancée issue du supplément *Legendary Heroes* page 12 avec comme base (INT+POU).

Le tableau suivant permet de créer des PJ ou PNJ ayant terminé leur apprentissage et étant donc des druides de plein droit. Historiquement, cet ap-

prentissage pouvait prendre près de vingt ans. Ce tableau est librement inspiré de l'article [Complete Druid](#) du *MRQWiki*.

Profession	Bonus aux compétences de base	Bonus aux compétences avancées
Druide	Connaissance (Animaux) +20%, Connaissance (Plante) +30%, Persévérance +30%, Premiers Soins +20%, Endurance +20% Deux choix parmi : Epée 1M +20%, Bâton +30%, Influence +20%, Chanter +20%, Esquive +20%, Perception +20%, Discrétion +30%, Fronde +30%	Connaissance (Loi) +20%, Connaissance (Théologie Druide) +30%, Artisanat (Potion) +30%, Connaissance (Histoire) +20%, Survie +10%, Médecine +20%, Enchantement +30% Deux choix parmi : Artisanat +20%, Connaissance +20%, Pistage +20%, Jouer d'un instrument +20% Diviser 150 points de Compétence entre les compétences de Maîtrise des Runes suivantes : Bête, Fertilité, Maîtrise, Plante, Vérité, autre (maximum +50% dans une compétence).
Filid	Persévérance +20%, Perception +20%, Influence +20% Deux choix parmi : Epée 1M +20%, Bâton +30%, Équitation +30%, Bouclier +20%	Connaissance (Loi) +40%, Connaissance (Théologie Druide) +30%, Connaissance (Histoire) +30%, Éloquence +30% Deux choix parmi : Danse +20%, Connaissance +20%, Connaissance (Régional) +20%, Jouer d'un instrument +20% Choisir deux compétences de Maîtrise des Runes parmi les suivantes : Bête +20%, Fertilité +20%, Maîtrise +20%, Plante +20%, Vérité +20%
Barde	Connaissance (Monde) +30%, Perception +30%, Influence +20%, Chanter +20% Deux choix parmi : Epée 1M +20%, Bâton +30%, Discrétion +20%, Fronde +20%, Arc +20%, Dague +30%, Équitation +30%, Passe-passe +20%	Propre Langue +20%, Connaissance (Théologie Druide) +30%, Connaissance (Histoire) +40%, Jouer d'un instrument +50%, Survie +10%, Éloquence +30% Deux choix parmi : Danse +20%, Artisanat +20%, Médecine +20%, Connaissance +20%, Jouer d'un instrument (autre) +20%, Langue étrangère +20% Choisir deux compétences de Maîtrise des Runes parmi les suivantes : Bête +20%, Fertilité +20%, Maîtrise +30%, Plante +20%, Vérité +30%

* C'est une compétence magique. Choisissez une rune parmi les suivantes : Bête, Fertilité, Homme ou Plante. Le personnage a intégrer cette rune and obtient la compétence correspondante. Seul l'apprenti Druide peut prendre cette compétence plus d'une fois.

** Augure (*Augury*) est une nouvelle compétence avancée issue du supplément *Legendary Heroes* page 12 avec comme base (INT+POU).