



LE CHAMANE

Important : Cette classe est une traduction de la classe "shaman" proposée par le site D&D wiki, avec quelques ajustements maison par Geek-It.



Ceux qui deviendront chamanes sentent au plus profond de leur être l'attraction de la nature. Sans tenir compte de leur propre bien-être, ils suivent leur propre chemin. Leurs pouvoirs sont le résultat direct de l'adoration de leur dieu et de leur dévotion personnelle, plaçant leur corps dans les mains des Dieux, qui les autorisent à leur tour à pratiquer la magie divine. Cette connaissance des sorts n'est pas innée, elle ne vient pas facilement, et l'octroi des sorts est un processus long et pénible. Un cadeau des Dieux, des arbres, de l'eau, de la pierre, du soleil, de la lune, de la bête et de l'homme, qui ne doit pas être traité à la légère. Plusieurs ont succombé dans leur recherche de ce pouvoir. Le métier antique, primitif, de chamane récompense ceux dont la force de caractère et l'engagement au voyage spirituel est sans faille.

Aventure : La plupart des chamanes vivent en reclus et ont donc peu de besoin d'aventure. Comme leur voyage spirituel durera souvent toute leur vie, ils vivent une existence nomade. Les chamanes les plus accomplis, qui résistent à l'épreuve du temps et au retour à la nature, reviennent dans leur tribu en vieil homme, dispensant leur sagesse aux jeunes. Avant cela cependant, les chamanes voyagent de par le monde afin de parfaire leurs connaissances. Un chamane peut rejoindre un groupe d'aventuriers s'il juge que celui-ci pourra l'aider lors de sa quête spirituelle.

Caractéristiques : Même quand ils se joignent à un groupe d'aventuriers, les chamanes ont tendance à s'isoler pour méditer dans le silence et l'isolement. Quand d'autres parlent et boivent ensemble, ils observent les étoiles, le vent et le mouvement d'animaux, les vagues de l'eau, les mouvements de l'herbe, le tissu de la vie elle-même. Les chamanes, malgré la nature spirituelle de leur métier, sont souvent de forte constitution car leur métier exige d'eux qu'ils soient exceptionnellement sains. Cette santé, disent-ils, est exigée pour leur Voyage. Quand le groupe évolue dans un environnement civilisé, le chamane prend d'habitude l'arrière de celui-ci, dans un silence contemplatif.

Alignement : D'un côté, la vie du chamane est faite d'engagements, de dévotion et de sacrifice. De l'autre, elle exige que ses convictions personnelles soient sans faille pour que sa capacité à lire les présages dans toutes les facettes de nature demeure intacte.

Religion : Les chamanes les plus sages savent plus qu'aucun autre être vivant que la vie elle-même est un grand voyage, raison pour laquelle ils consacrent la leur à ce qu'ils appellent « le Voyage ». Ce Voyage est dédié à la compréhension du monde, mais ils savent que la compréhension passe par l'observation. Ce Voyage ne finit jamais, prenant la durée d'une vie pour la plupart des chamanes, afin de comprendre ce qui est réellement important. Apprendre les voies des Quatre Vents et comprendre ce qui vaut vraiment la peine d'être protégé. Les chamanes n'ont que faire des richesses et autres possessions matérielles, sauf si celles-ci favorisent leur compréhension de la nature et facilitent leur Voyage. La chose la plus importante de leur philosophie est de garder en vue que la vie et la nature sont sacrées et qu'elles doivent être préservées. Bien que quelques chamanes fassent leur Voyage sur l'ordre d'une divinité, une dévotion n'est pas toujours nécessaire. Les chamanes peuvent traiter la nature elle-même comme une divinité. Bien qu'aucune créature vivante ne puisse communiquer des sorts divins, la nature elle-même, étant une formation si massive d'énergie spirituelle, peut en transmettre une partie au chamane, qui la lui rétribuera en la protégeant.

Races : Aussi symbolique soient-ils dans les races primitives, il est très rare que des sociétés dites civilisées donnent naissance à des chamanes. Les nains, les elfes, les gnomes et les halfelins deviennent donc rarement des chamanes. Humains et demi-elfes qui vivent dans des contrées plus primitives embrassent cependant plus souvent la fonction de chamane. Outre ces quelques exceptions, les chamanes sont l'un des choix de prédilection pour les créatures connues pour leur sauvagerie. Demi-Orcs, orcs, ogres, minotaures, trolls et autres créatures de cet acabit deviennent souvent des chamanes.

Autres classes : S'il est bien une autre classe que le chamane affectionne tout particulièrement, c'est bien celle de druide, car celle-ci est très proche de la sienne. De plus, les convictions du druide et son respect de la nature le place sur la même longueur d'onde que le chamane. Quelques chamanes deviennent des barbares, renouant avec la brutalité et la primitivité par ce biais.

Rôle : Le chamane n'est pas un expert en combat, mais pourra compter sur sa grande santé lorsque celui-ci s'éternise. Il protège volontiers ceux qui sont plus faibles et ira volontiers au front, non pas pour se livrer à des attaques meurtrières, mais pour guérir et soutenir ses alliés à l'aide de ses sorts et de ses convocations

INFORMATIONS SUR LA CLASSE

La classe de chamane possède l'évolution suivante :

Caractéristiques dominantes : sagesse et constitution

Alignement : NB, NN, NM

Âge de départ : Elevé

Argent de départ : 1d4 po

Table : Le chamane

Dé de vie : d8

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Vig	Ref	vol	Spécial	Sorts par jour						
						0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+2	+0	+2	Guide spirituel (Animal) ; illettrisme ; sens de la nature ; empathie sauvage	3	2	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3	-	4	3	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	Déplacement facilité	5	4	1	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4	Bâton Totem +1	6	5	2	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4	Robustesse chamannique +1, absence de traces	6	6	3	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5	Guide spirituel (Compagnon)	6	6	4	1	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5	Résistance aux charmes	6	6	5	2	-	-	-
8	+6/+1	+6	+2	+6	Bâton Totem +2	6	6	6	3	-	-	-
9	+6/+1	+6	+3	+6	Convocation +1	6	6	6	4	1	-	-
10	+7/+2	+7	+3	+7	Robustesse chamannique +2	6	6	6	5	2	-	-
11	+8/+3	+7	+3	+7	Guide spirituel (métamorphose)	6	6	6	6	3	-	-
12	+9/+4	+8	+4	+8	Bâton Totem +3	6	6	6	6	4	1	-
13	+9/+4	+8	+4	+8	Guide spirituel (intangible)	6	6	6	6	5	2	-
14	+10/+5	+9	+4	+9	Convocation +2	6	6	6	6	6	3	-
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Robustesse chamannique +3	6	6	6	6	6	4	1
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Bâton Totem +4	6	6	6	6	6	5	2
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Corps sans âge	6	6	6	6	6	6	3
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	4
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Convocation +3	6	6	6	6	6	6	5
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Robustesse chamannique +4, Bâton Totem +5	6	6	6	6	6	6	6

Compétences de classe :(4 + **Int** modifier par niveau ; *4 au niveau 1)

Art de la magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers soins (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Saut (For), Survie (Sag)

CARACTÉRISTIQUES DE CLASSE

Armes et armures : Les chamanes sont formés au maniement des armes simples, de leur bâton et des armures légères. Ils ne sont cependant pas formés au maniement des boucliers.

Sorts : Un chamane jette des sorts qui sont principalement tirés de la liste du druide. Un chamane n'a cependant pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Une fois qu'un chamane a appris un sort, il peut le jeter sans le préparer, comme un ensorceleur le ferait. Pour apprendre ou jeter un sort, un chamane doit avoir un score de sagesse d'au moins 10 + le niveau de sort. De plus, pour jeter un sort sans encourir de souffrance physique, un chamane doit avoir un score de constitution d'au moins 10 + le niveau de sort. Un chamane qui n'a pas un score de constitution suffisant prend 1d6 dégâts de répercussion par niveau de sort, et doit en outre réussir un jet de concentration pour voir si le sort fonctionne correctement. Ces dégâts ne peuvent être empêchés d'aucune façon magique ou non-magique.

Comme d'autres jeteurs de sorts, un chamane peut seulement jeter un certain nombre de sorts de chaque niveau par jour. Ce nombre de sorts se retrouve sur la table ci-dessus. De plus, il reçoit des sorts bonus par jour s'il a un haut score de sagesse. Il ne peut cependant pas recevoir les sorts bonus d'un niveau plus haut que le niveau 6, mais pourra réattribuer ces sorts excédentaires à un niveau de sort qu'il maîtrise, soit tous au même, soit en les panachant. Un chamane peut ne pas choisir de nouveau sort quand il monte de niveau, mais garder ces emplacements vides pour plus tard. Un chamane peut lancer autant de sorts d'un niveau qu'il possède d'emplacements de ce niveau, en choisissant dans la liste de sorts connus.

Conversion spontanée : Comme le druide, le chamane est capable de convertir instantanément tous ses sorts en convocation d'alliés naturels.

Le bâton totem et les sorts : Le bâton totem est au chamane ce que le grimoire est au magicien. C'est grâce à son bâton qu'il canaliser les énergies divines exigées pour lancer ses charmes. Un bâton est considéré comme une arme simple faite de bois, d'os ou de tout autre matériau naturel. Pour une créature de taille moyenne, le bâton du chamane mesure entre 6 et 7 pieds de long (1m80 à 2m10). L'objet en lui-même possède les mêmes caractéristiques qu'un bâton de combat. Entre les mains d'un chamane et grâce à sa dévotion spirituelle, ce bâton se voit investi de puissantes énergies divines.

Le bâton totem est le support sur lequel le chamane inscrit ses sorts. Telles les pages d'un grimoire, chaque pouce du bâton est consacré à certains sorts.

Cinq pieds du bâton d'une créature moyenne peuvent être utilisés pour inscrire des sorts. Un chamane de premier niveau n'aura cependant pas besoin d'inscrire les sorts de niveau 0 et un nombre de sorts de niveau 1 égal à sa valeur de sagesse. Pour ces sorts-là, on considèrera que le chamane les maîtrise sans son bâton.

Par la suite, chaque niveau de classe de chamane qui donne accès à un nouveau niveau de sort donne également la maîtrise d'un sort dudit niveau de sort sans l'utilisation du bâton. Ces gains se font donc aux niveaux 3, 6, 9, 12 et 15 de la classe. Puis, un niveau après chacun de ces niveaux de classe (donc aux niveaux 4, 7, 10, 13 et 16), le chamane peut inscrire sur son bâton un nouveau sort gratuit, qui doit appartenir à un niveau de sort qu'il peut déjà lancer.

Pour tous les autres sorts que le chamane désire obtenir, il devra subir un rituel appelé l'Investiture de sort.

Le rituel d'Investiture : L'Investiture d'un sort est un rituel durant lequel le chamane se rend réceptif à un nouveau sort désiré. La connaissance chamannique est gagnée par la privation. Pour l'acquisition de cette connaissance, certains préparatifs doivent être faits. Le rituel d'investiture comprend les étapes suivantes :

1. Pour apprendre un sort, un chamane peut demander l'aide d'un chamane de plus haut niveau, qui guidera alors le chamane plus jeune. Pour commencer le rituel, le chamane doit construire l'équivalent d'une hutte de sudation, où il peut s'isoler de toutes les influences externes. De l'encens est exigé pour le déroulement du rituel ; il coûte 100 po par paquet.

2. Le chamane - et, le cas échéant, son mentor - entrent dans un état méditatif de chant et de prière, pendant lequel ils allument l'encens et lancent de temps en temps de l'eau sur les pierres du foyer pour remplir la loge de vapeur. Quand ceci est fait, le chamane peut commencer à apprendre le sort. Seul un certain nombre de jets de constitution réussis, équivalents au niveau du sort, permettront d'apprendre celui-ci. Le processus d'apprentissage prendra autant de temps que nécessaire, à raison d'un jet par 8 heures. Le chamane n'a cependant pas besoin de réussir tous les jets de manière successive. La méditation ne pourra pas dépasser les 8 heures par jour ; continuer ne permettra pas d'effectuer un nouveau jet de constitution mais permettra de recharger les sorts utilisés tout à fait normalement. Le degré de difficulté d'apprentissage d'un sort est de 15 + niveau du sort.
3. Quand le chamane à l'étude est accompagné par un chamane plus expérimenté pour guider son esprit pendant son voyage spirituel, il gagne un bonus de +2 aux jets de constitution pour apprendre de nouveaux sorts.
4. Une fois le nombre de jets de constitution réussis, le chamane peut inscrire le sort sur son bâton. On considère alors qu'il connaît le sort.

Guide spirituel (Animal) : Un chamane possède une connexion peu commune avec un animal, généralement depuis la naissance. Il s'agit d'un animal particulier qui, selon les croyances, le guidera lors de son Voyage. Cet esprit animal le poussera à protéger et préserver la nature. De plus, le chamane possède une connaissance plus poussée dans le domaine de la connaissance du monde naturel quand il s'agit de son guide spirituel. Cela se traduit par un bonus de +4 dans cette compétence pour ce type d'animal en particulier. Bien qu'il ne puisse pas communiquer avec les animaux, il pourra néanmoins les comprendre aisément. Les animaux de la même espèce que son guide spirituel pourront littéralement le guider et converser avec lui sans utiliser de mot pour lui donner des conseils. Le chamane et son guide peuvent échanger des connaissances et des compétences, voire même certains de leurs sens. Le chamane pourra alors communiquer mentalement avec son esprit pour glaner des conseils ou se voir attribuer certaines capacités qui dépendront de l'animal en question. Ces bonus de compétence ne dureront qu'une minute par niveau après la communication. Guides spirituels (animal) possibles :

Belette :	+8 aux tests de bluff
Bison :	+4 aux tests de force pour enfoncer les portes et briser les murs
Blaireau :	+8 aux tests de fouille
Chat :	+8 aux tests de perception auditive
Chauve-souris :	vision aveugle sur 18 mètres
Corbeau :	+4 aux tests d'estimation
Crocodile :	+8 aux tests de natation
Guépard :	+20 à la vitesse de déplacement
Lézard :	+8 aux tests de discrétion
Loup :	+8 aux tests de survie, incluant le pistage
Ours :	+8 aux tests d'intimidation
Requin¹ :	Odorat aigu (Ex) : Capacité de détecter des créatures par leur odeur à 54 mètres de rayon et détection du sang jusqu'à un 1600 mètres
Sanglier :	Tenace : capable de combattre même quand les points de vie descendent en dessous de 0.
Serpent :	+8 aux tests de déplacement silencieux
Singe :	+8 aux tests d'escalade

¹ : uniquement en milieu aquatique

Illettrisme : Comme le barbare, le chamane ne sait pas automatiquement lire et écrire. Il pourra dépenser deux points de compétence pour devenir capable de lire et écrire les langues qu'il parle. Un chamane qui prend un niveau dans une autre classe deviendra automatiquement lettré. Le fait de prendre un niveau de chamane pour une autre classe ne vous fait cependant pas devenir illettré.

Sens de la nature : Un chamane gagne un bonus de +2 aux tests de connaissance (nature) et de survie.

Empathie sauvage : Un chamane peut améliorer l'attitude d'un animal. Cette capacité fonctionne comme un test de diplomatie fait pour améliorer l'attitude d'une personne. Le chamane lance 1d20 et ajoute son niveau de chamane et son modificateur de charisme pour déterminer le résultat du jet d'empathie sauvage.

L'animal domestique typique a une attitude de départ indifférent, tandis que des animaux sauvages sont d'attitude inamicale.

Pour utiliser l'empathie sauvage, le chamane et l'animal doivent pouvoir s'étudier, ce qui signifie qu'ils doivent être à 9 mètres maximum l'un de l'autre, dans des conditions normales. Généralement, influencer un animal de cette façon prend 1 minute, mais, comme dans le cas d'humanoïdes, cela peut prendre plus ou moins de temps.

Un chamane peut aussi utiliser cette capacité afin d'influencer une créature magique avec un score d'intelligence de 1 ou 2 ; il effectuera cependant ces jets avec un malus de 4

Si le chamane a des niveaux dans une autre classe qui lui accorde l'empathie sauvage, comme le druide, il ajoutera également ces niveaux à ses jets.

Déplacement facilité : Au niveau 3, un chamane peut se déplacer dans n'importe quel élément du sous-bois (comme des épines naturelles, des ronces, les buissons et autres terrains de la sorte) à sa vitesse de déplacement normale, sans recevoir de dégâts ou obtenir de malus. Cependant, les épines, les ronces et les zones qui ont été magiquement manipulées pour empêcher le mouvement l'affectent toujours.

Bâton totem : Lorsque la puissance du chamane augmente, celle de son bâton totem également. Cela s'appelle l'Esprit Infini ; une énergie qui émane du chamane pour se retrouver dans son totem, lui accordant des bonus sur certaines actions correspondant avec le bonus du bâton totem. Ce bonus est de +1 tous les quatre niveaux. Ce bonus s'applique aux éléments suivants :

- **Niveaux de métamagie libres :** le chamane gagne un nombre de niveaux de métamagie libres égal à deux fois le bonus de son bâton totem par jour. Les niveaux de métamagie libres sont des charges utilisées spécialement dans le but d'augmenter des sorts, comme si on usait de métamagie. Lorsque le chamane incante un sortilège, il peut choisir d'appliquer un don de métamagie de son choix au sortilège sans avoir à utiliser un emplacement de sort de plus haut niveau. Le chamane utilise à la place un nombre de niveaux de métamagie libres égal au nombre de niveaux desquels le sort devrait normalement augmenter lorsque l'effet de métamagie lui est appliqué et lance alors le sort modifié normalement. Par exemple : si le chamane choisit d'utiliser un sort avec extension d'effet, cela coûte 2 niveaux de métamagie libres. Un chamane peut utiliser ses niveaux de métamagie libres pour tous les dons de métamagie qu'il connaît.
- **Amélioration :** Le bâton du chamane fonctionne comme un bâton de combat et gagne un bonus d'altération égal au bonus de bâton totem du chamane.
- **Défense naturelle :** Le bâton du chamane peut être également utilisé comme moyen de défense. Lorsqu'il utilise la défense partielle ou la défense totale, le chamane gagne un bonus additionnel de parade à la CA égal à son bonus de bâton totem.
- **Bâton aligné :** Toute créature qui ne partage pas l'alignement moral du chamane (bon, neutre ou mauvais) gagne un nombre de niveaux négatifs égal au bonus de bâton totem s'il essaie de le tenir. Ces niveaux négatifs perdurent aussi longtemps que le bâton est en possession de la créature et ne disparaissent qu'une fois qu'elle se débarrasse du bâton.
- **Compétences :** Les jets de bluff, diplomatie et intimidation gagnent un bonus égal au bonus de bâton totem lorsque le chamane communique avec des féériques, ainsi que d'autres créatures de la nature dotées d'intelligence, pour autant bien sûr qu'il tienne son bâton.

Robustesse chamanique : La robustesse chamanique est une expression de la dureté de la voie du chamane et de son Voyage. Avec le temps, le corps du chamane s'adapte à la dure vie qui est la sienne, ce qui se traduit par un bonus de +1 au 5ème niveau. Ce bonus augmente ensuite tous les 5 niveaux et s'applique aux éléments suivants :

- **Santé physique** : le bonus de robustesse chamanique s'ajoute aux jets de sauvegarde contre le poison, la maladie et les effets mortels.
- **Investiture** : le bonus de robustesse chamanique s'ajoute aux jets constitution dans le cas de jets d'endurance (comme la course ou la natation) et aux jets de constitution faits pour apprendre de nouveaux sorts.
- **Armure naturelle** : le chamane gagne un bonus à son armure naturelle égal à son bonus de robustesse chamanique.

Absence de traces : au niveau 5, un chamane ne laisse aucune trace dans un milieu naturel et ne peut être suivi, même par des personnages possédant le don pistage. Cependant, s'il le désire, il peut laisser volontairement des traces.

Guide spirituel (Compagnon) : au niveau 6, le lien entre le chamane et son guide spirituel animal s'approfondit à tel point que le chamane peut désormais adopter un animal de la même espèce que son guide spirituel comme compagnon permanent. Ce compagnon est généralement plus vigoureux que la moyenne et tire profit de ses caractéristiques hors-norme pour aider le chamane dans sa quête. La liste ci-dessous contient les créatures liées au guide spirituel du chamane qui peuvent être adoptées par celui-ci :

Corbeau :	Corbeau géant
Belette :	Belette sanguinaire
Bison :	Bison
Blaireau :	Blaireau sanguinaire
Chauve-souris :	Chauve-souris sanguinaire
Crocodile :	Crocodile ¹
Guépard :	Guépard
Lézard :	Varan
Loup :	Loup sanguinaire
Ours :	Ours noir
Requin¹ :	Grand requin ¹
Sanglier :	Sanglier
Serpent :	Serpent constrictor ou grande vipère
Singe :	Singe

A l'instar des compagnons des druides et des rangers, le compagnon du chamane évolue en même temps que son maître. Le compagnon devient alors plus fort et semble supérieur aux autres créatures de son espèce. De plus, celui-ci développe d'autres aptitudes qui sont décrites dans le tableau ci-dessous :

Table : guide spirituel (Compagnon)

Niveau de classe	DV	BBA	Ref	Vig	Vol	Compétences	Dons	Bonus d'armure naturelle	Bonus for/dex	Tours en bonus	Spécial
6-7	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	Lien, transfert d'effet magique
8-10	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	Esquive totale
11-13	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	Dévotion
14-16	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	Attaques multiples
17-19	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	-
20	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	Esquive extraordinaire

Caractéristiques du guide spirituel (Compagnon) : utiliser les caractéristiques de bases décrites dans le manuel des monstres tout en effectuant les changements suivants :

- **DV** : C'est le nombre total de dés de vie à huit faces (d8) que le compagnon animal possède. Son modificateur de constitution s'applique à chacun de ces dés, conformément à la règle normale.

- **BBA** : C'est le bonus de base à l'attaque du compagnon animal. C'est le même que celui d'un druide de niveau égal au nombre de DV de l'animal. Un BBA élevé ne donne pas d'attaques supplémentaires aux compagnons animaux qui utilisent leurs armes naturelles.
- **Ref/Vig/Vol** : Ce sont les bonus de base des jets de sauvegarde du compagnon animal. Les compagnons animaux possèdent des jets de réflexes et de vigueur favorables.
- **Compétences** : Il s'agit du nombre total de points de compétence dont l'animal dispose. Les compagnons animaux peuvent investir des points de compétence dans n'importe quelle compétence citée dans la liste « compétences des animaux », sous réserve que la compétence en question convienne à la race du compagnon animal. Les compagnons animaux possédant une intelligence égale ou supérieure à 10 gagnent des points de compétence supplémentaires conformément à la règle normale. Ceux dont l'intelligence est égale ou supérieure à 3 peuvent investir leurs points de compétence dans n'importe quelle compétence. (Un animal, c'est 1 à 2 d'intelligence à D&D ; au-delà, c'est des créatures magiques, du coup c'est plus utilisable comme compagnon animal. Ne faudrait-il pas enlever cette mention ?) Chaque compétence peut recevoir au maximum un nombre de points égal au nombre de dés de vie du compagnon animal. Les compagnons animaux peuvent investir des points de compétences dans les compétences suivantes : *Acrobaties* (Dex)*, *Discrétion* (Dex)*, *Escalade* (For)*, *Évasion (Dex)*, *Intimidation (Cha)*, *Natation* (For)*, *Perception* (Sag)*, *Survie (Sag)* et *Vol* (Dex)*. Les compétences marquées d'un astérisque (*) sont des compétences de classe pour les compagnons animaux.
- **Dons** : Il s'agit du nombre total de dons que possède le compagnon animal. Ceux-ci devront être choisis dans la liste « dons des animaux ». Les compagnons animaux peuvent choisir d'autres dons, mais certains ne leur sont d'aucune utilité (comme maniement d'une arme de guerre, par exemple). Notez que les compagnons animaux ne peuvent pas choisir un don nécessitant un BBA de +1 avant d'atteindre 3 DV et d'acquérir leur second don. Les compagnons animaux peuvent choisir des dons parmi les suivants : *Arme de prédilection*, *Arme naturelle supérieure*, *Armure naturelle supérieure*, *Athlétisme*, *Attaque éclair*, *Attaque en finesse*, *Attaque en puissance*, *Attaques réflexes*, *Combat en aveugle*, *Course*, *Discret*, *Dur à cuire*, *Endurance*, *Esquive*, *Force intimidante*, *Manœuvres agiles*, *Port des armures intermédiaires*, *Port des armures légères*, *Port des armures lourdes*, *Réflexes surhumains*, *Robustesse*, *Science de l'initiative*, *Science de la bousculade*, *Science du renversement*, *Souplesse du serpent*, *Talent*, *Vigueur surhumaine*, *Volonté de fer* et *Voltigeur*.
- **Ajustements d'armure naturelle** : L'armure naturelle du compagnon est augmentée de la valeur indiquée dans le tableau ci-dessus.
- **Ajustements de force et de dextérité** : Ajouter cette valeur au score de force et de dextérité du compagnon.
- **« Tours » en bonus** : Cette valeur indique le nombre de tours que le compagnon gagne en plus de ceux déjà enseignés par le chamane au moyen de la compétence dressage. Ces tours ne nécessitent aucun jet ni aucun entraînement supplémentaire mais seront effectué par l'animal dans la limite de son intelligence. Une fois choisis, ces tours ne peuvent plus être changés.
- **Lien** : Un chamane gère son compagnon par une action libre ou une action de mouvement s'il s'agit de lui ordonner quelque chose. Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de circonstance de +4 en dressage et empathie animale, même s'il ne possède pas ces compétences, mais uniquement sur son compagnon.
- **Transfert d'effet magique** : Tous les sorts d'amélioration que le chamane lance sur lui sont également effectifs sur son compagnon, à condition que celui-ci se trouve à 1,5 mètre de lui au moment où l'incantation prend fin. Si le sort possède une durée supérieure à instantanée, ses effets disparaissent si le compagnon s'éloigne de plus de 1,5 mètre du chamane et ne redeviennent pas effectifs, même si celui-ci retourne vers le chamane par la suite. De plus, le chamane peut lancer un sort avec comme cible « personnel » sur son familier au lieu de lui-même. Finalement, un chamane et son compagnon peuvent partager des sorts même s'ils n'affectent pas normalement les créatures du type du compagnon.
- **Esquive totale** : L'agilité presque surhumaine du compagnon lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât.
- **Dévotion** : Un compagnon gagne un bonus de moral aux jets de sauvegarde de +4 en volonté contre les sorts du domaine de l'enchantement et leurs effets.

- **Attaques multiples** : Le compagnon animal obtient automatiquement le don attaques multiples comme don supplémentaire, à condition d'avoir au moins trois attaques naturelles et de ne pas déjà le posséder. Si l'animal ne remplit pas la condition des trois attaques naturelles, il obtient à la place de ce don la possibilité de porter une seconde attaque à l'aide de son arme naturelle principale, mais avec un malus de -5.
- **Esquive extraordinaire** : Lorsque le compagnon animal est soumis à une attaque qui autorise un jet de réflexes pour réduire les dégâts de moitié, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et seulement la moitié des dégâts dans le cas contraire.

Résistance aux charmes : Au niveau 7, le chamane gagne un bonus de +4 en sauvegarde contre les sorts ayant trait aux charmes.

Convocation améliorée : Au niveau 9, le chamane peut utiliser des sorts de convocation comme si ceux-ci étaient un niveau réel au-dessus du sort. Au niveau 14, il peut utiliser des sorts de convocation comme s'ils étaient deux niveaux au-dessus du niveau réel du sort et au niveau 19, comme s'ils étaient trois niveaux au-dessus. Pratiquement, cela signifie qu'un chamane de niveau 9 qui lance un sort de *convocation d'alliés naturel I* lancera en réalité un sort de *convocation d'alliés naturels II* ; au niveau 14 un sort de *convocation d'alliés naturels III* et au niveau 19 un sort de *convocation d'alliés naturels IV*. Cela lui permettra donc de lancer des sorts d'un sort de *convocation d'alliés naturels IX* en utilisant ces sorts de niveau 6. S'il le désire cependant, le chamane peut lancer le sort sans l'augmentation due à la convocation améliorée.

Guide spirituel (métamorphose) : Au niveau 11, un chamane obtient la capacité de se changer lui-même en un animal appartenant à la même espèce que son guide spirituel et de redevenir lui-même un nombre de fois par jour équivalent à son modificateur de sagesse. Cette aptitude fonctionne comme le sort de métamorphose et durera une heure par niveau de chamane ou jusqu'à ce que celui-ci décide de changer de forme. Changer de forme, que ce soit d'animal en humanoïde ou d'humanoïde en animal, est considéré comme une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Chaque fois que le chamane utilise sa métamorphose, il regagne un nombre de points de vie égal à son niveau global, comme s'il s'était reposé une nuit complète.

Tous les bonus gagnés lors du changement de forme deviennent inopérants quand le chamane reprend sa forme de base. Quand il se change en animal, tous les objets du chamane sont absorbés par son corps et continuent à octroyer leur bonus tout en restant aux mêmes emplacements que sous sa forme normale.

Un chamane perd sa capacité à parler lorsqu'il est sous forme animale, car il est limité aux sons qu'un animal normal, non-entraîné, peut produire, mais il peut communiquer normalement avec les autres animaux du même groupe général. Le nombre de DV de la nouvelle forme est égal au niveau de chamane du personnage. La taille de la forme animale dépend de la plus grande catégorie de taille possible indiquée sous la rubrique « évolution possible » pour le compagnon spirituel en question dans le manuel des monstres. La forme animale peut être endurcie au-delà du normalement possible et peut amener, lors de la transformation, à dépasser le nombre de DV maximum décrit dans les caractéristiques de l'animal. Par exemple, un chamane de niveau 15 ayant un compagnon spirituel dont la créature de base a pour évolution possible 5-8 DV (Moyen), 9-12 DV (Grand) aura, en se transformant 15 DV et sera de taille G.

Compagnon spirituel (Intangible) : Au niveau 13, le compagnon du chamane devient un esprit incorporel. Il acquiert dès lors le sous-type intangible. Il gagne un bonus sacré, ou profane dans le cas d'un chamane mauvais, en CA égal à son armure naturelle et perd sa caractéristique de force. Son score de charisme devient égal à 10+ la valeur d'armure naturelle de la table du guide spirituel (compagnon). Il cause également des dégâts supplémentaires avec une arme naturelle égaux à son bonus de charisme.

Corps Éternel : au niveau 17, un chamane ne souffre plus des pénalités à ses capacités en raison du vieillissement et ne peut pas être magiquement vieilli. N'importe quelles pénalités qui ont déjà été encourues restent en place. Les bonus s'accumulent toujours, et le chamane meurt toujours quand son heure est arrivée.

LISTE DES SORTS DU CHAMANE

Sorts de niveau 0 :

Aspersion acide, Création d'eau, Destruction de mort-vivant, Détection de la magie, Détection du poison, Hébètement, Illumination, Lecture de la magie, Lumière, Lumière dansante, Perception de la nature, Purification de nourriture et d'eau, Réparation, Repérage, Résistance, Soins superficiels, Sons illusoires, Stimulant

Sorts de niveau 1 :

Agrandissement, Apaisement des animaux, Baie nourricière, Bouclier, Brume de dissimulation, Charme-animal, Convocation d'allié naturel I, Création d'eau, Détection de la faune ou de la flore, Détection des collets et des fosses, Détection des morts-vivants, Enchevêtrement, Endurance aux énergies destructives, Extrait de drogue, Feuille morte, Frayeur, Grand pas, Mains brûlantes, Mauvaise augure, Œil du faucon, Passage sans traces, Rayon affaiblissant, Soins des blessures mineures, Sommeil

Sorts de niveau 2 :

Apaisement des émotions, Cécité/surdité, Convocation d'alliés naturel II, Distorsion du bois, Effroi, Endurance de l'ours, Flèche acide de Melf, Force du taureau, Forme d'arbre, Grâce féline, Héroïsme, Hypnose des animaux, Idiotie, Immobilisation d'animal, Invisibilité, Main de feu, Nappe de brouillard, Nuée grouillante, Odorat, Patte d'araignée, Peau d'écorce, Poussière scintillante, Ralentissement du poison, Ramollissement de la terre et de la pierre, Rapetissement animal, Rayon ardent, Rayon d'épuisement, Résistance aux énergies destructives, Restauration partielle, Ruse du renard, Sagesse de la chouette, Silence, Splendeur de l'aigle, Ténèbres, Toucher de goule

Sorts de niveau 3 :

Appel de la foudre, Baiser vampirique, Boule de feu, Brise pierre, Charme monstre, Communication avec les animaux, Communication avec les plantes, Contagion, Convocation d'alliés naturel III, Croissance végétale, Domination d'animal, Détection de l'invisibilité, Eclair, Extinction des feux, Façonnage de la pierre, Fusion dans la pierre, Guérison des maladies, Immobilisation de personne, Lenteur, Lumière du jour, Neutralisation du poison, Protection contre les énergies destructives, Respiration aquatique, Soins modérés, Sommeil profond, Terreur, Zone de silence

Sorts de niveau 4 :

Assassin imaginaire, Brouillard dense, Confusion, Contagion, Contrôle de l'eau, Convocation d'alliés naturel IV, Délivrance des malédictions, Désespoir foudroyant, Dissipation de la magie, Empire végétal, Etat gazeux, Globe d'invulnérabilité partielle, Invisibilité suprême, Liberté de mouvement, Malédiction, Peau de pierre, Porte dimensionnelle, Renvoi, Répulsif, Restauration, Rouille, Soins importants, Songe, Vermine géante

Sorts de niveau 5 :

Âme enchaînée, Annulation d'enchantement, Brasier, Brume mentale, Brume mortelle, Cauchemars, Communion avec la nature, Cône de froid, Contact avec les plans, Contrôle des vents, Convocation d'alliés naturel V, Croissance animale, Domination de personne, Fléau d'insectes, Immobilisation de monstre, Métamorphose funeste, Mur d'épines, Passe-muraille, Peau de pierre, Régénération des blessures critiques, Réveil, Songe, Transmutation de la boue en pierre, Transmutation de la pierre en boue

Sorts de niveau 6 :

Annihilation de mort-vivant, Appel de la foudre suprême, Bois de fer, Cercle de mort, Charme monstre de groupe, Chêne animé, Convocation d'alliés naturel VI, Création de mort-vivant, Désintégration, Dissipation suprême de la magie, Double illusoire, Endurance de l'ours de groupe, Force du taureau de groupe, Eclair multiple, Glissement de terrain, Globe d'invulnérabilité renforcé, Grâce féline de groupe, Mur de pierre, Nuage acide, Orientation, Pierres commères, Quête, Soins légers de groupe, Sagesse de la chouette de groupe, Splendeur de l'aigle de groupe, Transformation de Tenser, Traversée des ombres, Zone d'antimagie

SOURCES

- SHAMAN DE D&D WIKI : [https://www.dandwiki.com/wiki/Shaman_\(3.5e_Class\)](https://www.dandwiki.com/wiki/Shaman_(3.5e_Class))
- Illustration de première page : [Orc shaman by Dieter Miller Dietermiller](#)