

FORESTIER

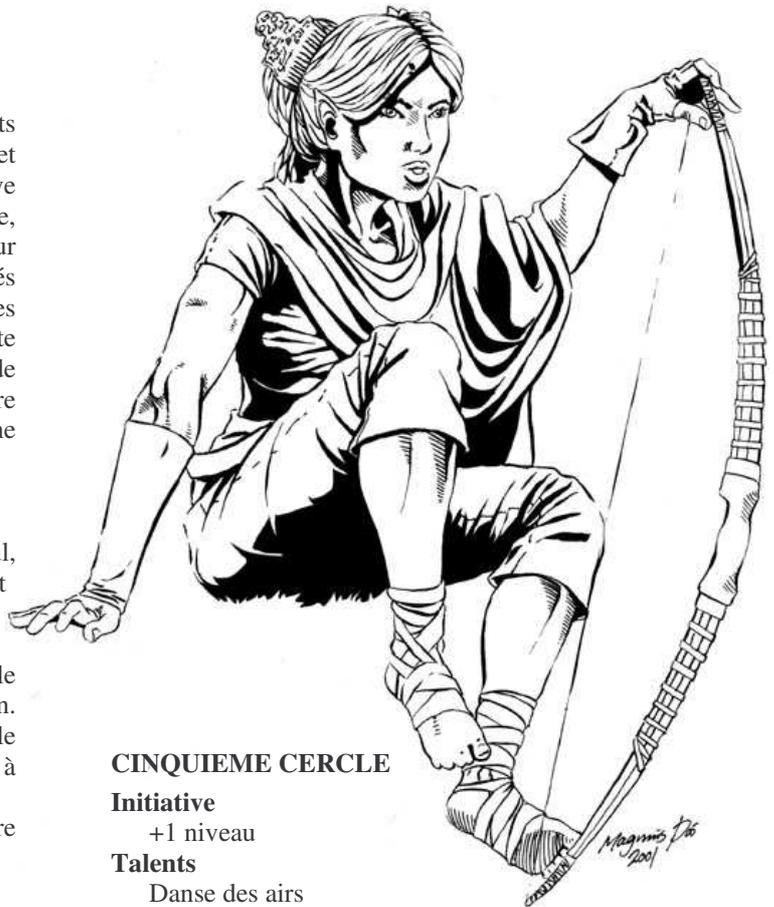
La discipline du Forestier combine des éléments des disciplines de guerrier, maître des animaux et voleur. Les forestiers sont entraînés à la magie relative à la nature sous toute ses formes (animale, végétale, élémentale...). Les forestiers commencent toujours leur carrière comme sentinelle de cités ou communautés elfiques se trouvant à l'intérieur des forêts ou des jungles de Barsaive. Les elfes pratiquant cette discipline vivent seulement dans ou aux abords de zones boisées, ce qui rend la découverte de maître coûteuse et difficile. Les adeptes de cette discipline n'entraînent que d'autres elfes.

Attributs importants : Dextérité, Perception

Restrictions raciale : Elfes seulement

Rituel karmique : Le forestier doit méditer seul, au fond la forêt, assis, les yeux clos, s'imaginant marcher à travers la forêt vers une destination spécifique se trouvant au moins à 15 minutes de marche de sa position actuelle. Le forestier visualise le chemin qu'il emprunte et chaque repère sur le terrain. Une fois qu'il a atteint sa destination par l'esprit, le forestier se lève et, les yeux toujours fermés, se rend à cette destination. Lorsqu'il l'atteint, le rituel s'achève.

Compétences artisanales associées : Peinture corporelle, Gravure sur bois ou runique



CINQUIEME CERCLE

Initiative

+1 niveau

Talents

Danse des airs

Analyse des créatures

SIXIEME CERCLE

Défense

+1 en défense physique

Talents

Endurance au froid (D)

Bond de lézard

SEPTIEME CERCLE

Sens accrus

Au prix de 2 points de fatigue, le forestier peut accroître l'un de ses sens naturel, ajoutant +2 niveaux à sa Perception lors de jets de Perception basés sur ce sens.

Talents

Peau de bois

Deuxième attaque

HUITIEME CERCLE

Défense

+1 en défense magique

Talents

Résistance au poison (D)

Stabilité

PREMIER CERCLE

Talents

Esquive

Rituel karmique

Armes de mêlée

Armes de traits

Déplacement silencieux (D)

Pistage (D)

DEUXIEME CERCLE

Talents

Dressage (D)

Escalade (D)

Longévité (6/5)

TROISIEME CERCLE

Talents

Emprunt Sensoriel (D)

Sprint

QUATRIEME CERCLE

Karma

Action utilisant la Dextérité seulement

Talents

Tissage (Tissage d'éclaireur) (D)

Armes de jet

