
DRUIDE

La fureur de l'orage, la force tranquille du soleil levant, la ruse du renard, la puissance physique de l'ours, telles sont les forces que le druide peut invoquer. Ce dernier ne prétend toutefois pas maîtriser la nature, seuls les citadins peuvent avoir une idée aussi erronée de sa vocation. Au contraire, il acquiert ses pouvoirs en ne faisant qu'un avec la nature. Mais ceux qui subissent son courroux pour être entrés sans autorisation dans son bosquet sacré ont bien souvent du mal à faire la distinction...

Aventure. Les druides partent à l'aventure pour accroître leur puissance et leurs connaissances, surtout dans le domaine de la faune et la flore. Il arrive aussi que leurs supérieurs les envoient en mission. Ils peuvent également partir en guerre contre ceux qui menacent ce qui leur est cher, généralement les lieux sauvages et leurs habitants animaux plutôt que des personnes. Les druides acceptent les aspects cruels de la nature, mais ils haïssent tout ce qui est contre-nature, entre autres les aberrations (charognards rampants, tyrannoëils, etc.) et les morts-vivants (zombis, vampires, etc.). Ils peuvent s'attaquer à telles créatures, surtout si elles s'introduisent sur leur territoire.

Profil. De même que les prêtres, les druides utilisent des sorts divins, mais eux les tiennent directement des forces naturelles, et non d'un dieu. Leurs sorts sont invariablement orientés vers la nature, la faune et la flore. Ils gagnent également une impressionnante quantité de pouvoirs au fil des niveaux, dont la faculté de se transformer en animal.

Les armes et l'armure des druides sont restreintes par un serment qu'ils ont fait, et non seulement par leur entraînement. Ils pourraient apprendre à manier l'épée à deux mains, mais cela les obligerait à renier leur engagement et ils perdraient aussitôt leurs pouvoirs. Les druides évitent de véhiculer du métal, car ce matériau interfère avec la nature pure et primordiale qu'ils souhaitent incarner.

Alignement. Les druides doivent maintenir un certain degré de détachement pour s'accorder avec la nature. Cela les oblige à être neutres, du moins en partie. De même que la nature présente des aspects contraires tels que la vie et la mort, la beauté et la laideur, ou la paix et la violence, deux druides peuvent être d'alignement opposé (par exemple neutre bon et neutre mauvais), sans pour autant cesser de servir la nature.

Religion. Les druides révèrent la nature, et c'est elle (ou un dieu la représentant) qui leur accorde leurs sorts. Leur foi les conduit généralement à une quête mystique de la transcendance et de la fusion avec la nature plutôt qu'à la dévotion. Cela étant certains vénèrent Obad-Haï, dieu de la Nature, ou Ehlonna, déesse des Forêts.

Antécédents. Même si leur organisation est invisible pour la plupart des étrangers, qui les considèrent comme des ermites, les druides font partie d'une société extrêmement répandue dans l'espace et ne tenant aucun compte des frontières politiques. Ceux qui désirent la rejoindre doivent se plier à des rituels secrets, dont certains

sont parfois mortels. Ce n'est qu'après avoir acquis une certaine compétence que les jeunes druides peuvent partir seuls.

Tous les druides font partie de cette société, même si certains sont tellement isolés qu'ils n'ont jamais vu leurs supérieurs ni pris part à une assemblée. Tous se reconnaissent néanmoins comme frères et sœurs, ce qui ne les empêche pas d'être parfois en compétition, voire en opposition directe, tout comme certains animaux.

Les druides sont normalement tenus de rendre service à leurs supérieurs, mais contre une rémunération. De même, ils peuvent faire appel aux druides plus expérimentés qu'eux, à condition de les payer ou en échange de services. Même quand ils vivent au sein d'une petite communauté les druides passent le plus clair de leur temps dans les régions sauvages. Mais des bosquets sacrés côtoient souvent des grandes villes cernées de terres agricoles, et les druides protègent farouchement ces lieux de résidence. Le long de la côte, ces refuges sont souvent des îles peu éloignées, sur lesquelles les druides trouvent l'isolement désiré.

Races. Elfes et gnomes sont souvent druides en raison de leur affinité avec la nature. Humains et demi-elfes sont aussi nombreux à faire ce choix, les druides étant particulièrement bien représentés chez les humains primitifs. Nains, demi-orques et halfelins choisissent rarement ce plan de carrière. Parmi les humanoïdes belliqueux, rares sont ceux acceptés dans les rangs de l'organisation. Seule exception, ou presque, les gnolls comptent un nombre conséquent de druides maléfiques, tolérés par leurs confrères, même si ces derniers ne les apprécient guère.

Autres classes. Les druides partagent leur amour de la nature et leur connaissance des contrées sauvages avec les rôdeurs et les barbares. Ils n'apprécient guère les paladins, dont l'existence est bâtie autour d'idéaux abstraits plutôt que sur le "monde réel". Ils sont incapables de comprendre pour quelle raison les roublards aiment tant les milieux urbain et la magie profane, qui les répugne, leur apparaît comme une menace pour l'équilibre naturel. Reste qu'ils acceptent la diversité sous toutes ses formes et qu'ils se montrent très tolérants, même envers ceux dont les convictions sont aux antipodes des leurs.

Rôle. Le druide bénéficie d'une grande polyvalence. Bien qu'il ne soit pas un aussi bon guérisseur que le prêtre, il a à sa disposition un fort potentiel offensif, grâce à son éventail de sorts et à son aptitude de forme animale. Un druide assisté d'un autre guérisseur secondaire (comme un paladin) peut tenir un rôle important dans une équipe d'aventuriers. Son compagnon animal apporte un soutien efficace en combat.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les druides ont les particularités suivantes :

Caractéristiques. La Sagesse du druide détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et leur puissance. Pour pouvoir jeter un sort, le personnage doit avoir un minimum de 10 + niveau du sort en Sagesse. C'est également son modificateur de Sagesse qui détermine les sorts en bonus auxquels il a droit. Le DD d'un sort de druide est égal à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du PJ. Comme le druide porte au mieux une armure intermédiaire, il a intérêt à avoir une Dextérité élevée.

Alignement. Chaotique neutre, loyal neutre, Neutre bon, neutre mauvais ou neutre.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du druide (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag).

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) × 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de druide :

Armes et armures. Le druide est formé au maniement des armes suivantes : bâton, cimeterre, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, lance et serpe. Il sait également utiliser toutes les attaques naturelles (griffes, morsure et ainsi de suite) des formes animales qu'il est capable de revêtir (voir l'aptitude forme animale, ci-dessous). Il est formé au port des armures légères et intermédiaires, mais sa foi lui interdit les armures métalliques (il est donc limité à l'armure de cuir, de peau ou matelassée). (Un druide peut librement utiliser des armures en bois ayant acquis la dureté de l'acier grâce au sort *bois de fer*). De même, il est formé au maniement des boucliers (à l'exception des pavois) mais ne peut utiliser que ceux en bois.

Un druide portant une armure ou un bouclier qui lui sont interdits perd l'accès à ses sorts de druides et à tous ses pouvoirs surnaturels ou magiques tant qu'il porte l'objet en question et pendant les 24 heures suivantes.

Sorts. Un druide peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des paladins, prêtres et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe. Cependant, son alignement peut l'empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal, ci-dessous. Un druide doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de druide. Pour préparer ou lancer un sort, un druide doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 10 pour les sorts de niveau 0, Sag 11 pour ceux du 1^{er} niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du druide.

Comme les autres lanceurs de sorts, le druide ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table : le druide. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus). Les druides ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un druide prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (mais voir Incantation spontanée, ci-dessous). Un druide peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de druide, à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Incantation spontanée. Un druide peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de convocation qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Pour cela, il faut qu'il "sacrifie" un sort préparé pour pouvoir lancer à la place un sort de *convocation d'alliés naturels* de niveau égal ou inférieur.

Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal. Un druide ne peut pas lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif.

Langues supplémentaires. Le druide peut choisir la langue sylvestre au niveau 1 comme l'une des langues supplémentaires due à l'Intelligence. Ce choix s'ajoute aux langues que le personnage peut choisir grâce à sa race.

Dans le même temps, tous les druides de niveau 1 apprennent la langue des druides automatiquement et gratuitement (ils n'ont pas besoin de dépenser des points de compétence ou de l'inclure dans leurs langues supplémentaires). Cet idiome, qui possède son propre alphabet, est connu des seuls druides, lesquels ont interdiction de l'enseigner aux non-druides.

Compagnon animal (Ext). Au début du jeu, un druide peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, on peut ajouter les animaux suivants à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités.

Le compagnon animal d'un druide de niveau 1 est un animal tout à fait normal pour son espèce, aux exceptions indiquées plus loin. Lorsque le druide progresse en expérience, la puissance de l'animal augmente elle aussi, selon la table contenu dans l'encart.

Si un druide décide de se séparer de son compagnon animal, il peut en obtenir un autre en accomplissant un rituel qui nécessite 24 heures de prières ininterrompues. Cette cérémonie peut aussi permettre de remplacer un compagnon animal qui aurait été tué.

Un druide de niveau 4 ou plus peut choisir un compagnon animal hors norme (voir plus loin). Dans ce cas, l'animal augmente en puissance comme si le personnage était d'un niveau de druide moins élevé. Il faut retirer le nombre indiqué dans l'en-tête correspondant à l'animal choisi au niveau de druide du personnage pour déterminer la puissance de l'animal. (Si cet ajustement réduit le niveau effectif de druide à 0 ou moins, le personnage ne peut posséder un compagnon animal de cette espèce.)

Empathie sauvage (Ext). Un druide peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne. Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par $1d20 +$ le niveau du druide + le modificateur de Charisme du druide. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le druide et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un druide pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de -4 sur son test.

Instinct naturel (Ext). Le druide bénéficie d'un bonus de $+2$ sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.

Déplacement facilité (Ext). Dès le niveau 2, le druide se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Absence de traces. Au niveau 3, le druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

Résistance à l'appel de la nature. À partir du niveau 4, le druide bénéficie d'un bonus de $+4$ au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets).

Forme animale (Sur). Une fois par jour, un druide de niveau 5 peut se transformer en un animal de taille M ou P et reprendre son apparence initiale. Il peut prendre la forme de n'importe quelle créature du type animal. Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose*, mis à part les exceptions présentées ici. La durée des effets est d'une heure par niveau de druide, ou jusqu'à ce que le personnage reprenne sa forme initiale. Une transformation (vers ou depuis la forme animale) est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

La forme choisie doit être celle d'un animal que le personnage connaît bien. Par exemple, un druide qui n'a jamais quitté sa forêt tempérée natale ne peut se transformer en ours polaire.

Tant qu'il est transformé, un druide est incapable de parler. Il doit se contenter des bruits qu'un animal ordinaire est capable de produire sans entraînement. Il peut néanmoins communiquer normalement avec les autres animaux de la même espèce, ou d'une espèce proche de sa forme actuelle. (Dans la nature, les perroquets poussent des cris, ils ne parlent pas. Un druide transformé en perroquet ne peut plus parler que s'il était transformé en poule.)

Le personnage dispose d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir aux niveaux 6, 7, 10, 14 et 18, comme l'indique la Table : le druide. De plus, un druide de niveau 8 ou plus peut prendre la forme d'un animal de taille G, un druide de niveau 11 ou plus celle d'un animal de taille TP et un druide de niveau 15 ou plus celle d'un animal de taille TG. Cependant, le personnage est limité aux animaux dont les dés de vies sont inférieurs ou égaux à son niveau de druide.

Au niveau 12, un druide peut utiliser ce pouvoir pour prendre la forme d'une créature de type plante, comme un tertre errant. Les restrictions sur la taille et les DV s'appliquent aussi. (Cela ne permet pas à un druide de se transformer en une plante qui n'est pas une créature, comme un chêne ou un rosier.)

Au niveau 16, un druide peut se transformer une fois par jour en un élémentaire d'Air, d'Eau, de Feu ou de Terre et de taille P, M ou G. Cette utilisation du pouvoir ne compte pas dans le quota quotidien de formes animales du druide, elle est comptabilisée séparément. Tant qu'il est transformé, le druide obtient temporairement tous les pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que les dons, de l'élémentaire dont il prend la forme. Par contre, il conserve son propre type (c'est-à-dire humanoïde le plus souvent).

Au niveau 18, il peut se transformer en élémentaire deux fois par jour, puis trois fois au niveau 20. De plus, un druide de niveau 20 peut se transformer en un élémentaire de taille TG.

Immunité contre le venin (Ext). À partir du niveau 9, le druide est immunisé contre toutes les formes de poisons et de venins.

Mille visages (Sur). Au niveau 13, le personnage acquiert le pouvoir surnaturel de se transformer à volonté, comme s'il utilisait le sort *modification d'apparence*, mais uniquement sous sa forme normale.

Eternelle jeunesse (Ext). À partir du niveau 15, le druide ne subit plus les effets du vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le druide continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

Anciens druides

Un druide qui cesse de vénérer la nature, qui prend un alignement interdit ou apprend la langue des druides à un

non-druide perd tous ses sorts et pouvoirs de druide. Il ne peut gagner de nouveaux niveaux de druide que s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*).

Niveau	Bonus de base		Bonus de base de			Spécial	Nombre de sorts par jour								
	à l'attaque	Réflexes	Vigueur	Volonté	0		1 ^e	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	6 ^e	7 ^e	8 ^e	9 ^e
1	+0	+0	+2	+2	Compagnon animal, empathie sauvage, instinct naturel	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	Déplacement facilité	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	Absence de traces	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4	Résistance à l'appel de la nature	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	Forme animale (1/jour)	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	Forme animale (2/jour)	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	Forme animale (3/jour)	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+6/+1	+2	+6	+6	Forme animale (taille G)	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+6/+1	+3	+6	+6	Immunité contre le venin	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	+7/+2	+3	+7	+7	Forme animale (4/jour)	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+8/+3	+3	+7	+7	Forme animale (taille TP)	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+9/+4	+4	+8	+8	Forme animale (plantes)	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+9/+4	+4	+8	+8	Mille visages	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14	+10/+5	+4	+9	+9	Forme animale (5/jour)	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Éternelle jeunesse, forme animale (taille TG)	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Forme animale (élémentaire, 1/jour)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	-	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Forme animale (6/jour, élémentaire 2/jour)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	-	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Forme animale (élémentaire 3/jour, élémentaire de taille TG)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

LE COMPAGNON ANIMAL DU DRUIDE

Le compagnon animal d'un druide est initialement un animal ordinaire. Au contact du druide et grâce à des rituels réguliers, il devient plus fort et plus malin qu'un membre moyen de son espèce. Il reste néanmoins intrinsèquement un animal, et son Intelligence n'est pas affectée. Il est lié à son maître et obtient ainsi quelques pouvoirs spéciaux, qui sont décrits ci-dessous.

Niveau de classe	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de For/Dex	Tours sup.	Spécial
1-2	+0	+0	+0	1	Lien, transfert d'effet magique
3-5	+2	+2	+1	2	Esquive totale
6-8	+4	+4	+2	3	Dévotion
9-11	+6	+6	+3	4	Attaques multiples
12-14	+8	+8	+4	5	
15-17	+10	+10	+5	6	Esquive extraordinaire
18-20	+12	+12	+6	7	

Profil des compagnons animaux. Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant en faisant les modifications suivantes.

Niveau de classe. Il s'agit du niveau de druide du personnage. Le niveau de classe du druide se cumule avec le niveau de toutes les classes qui ont droit elle aussi à un compagnon animal (comme le rôdeur) pour déterminer la puissance du compagnon et les animaux hors-normes accessibles au personnage.

DV sup. L'animal obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegarde. Son bonus de base à l'attaque est moyen (comme un druide), ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est faible. (Voir la Table : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.) Les DV supplémentaires d'un compagnon animal lui donnent aussi des points de compétence et des dons, selon la méthode d'évolution normale des monstres.

Aj. d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de l'animal.

Aj. de For/Dex. Cet ajustement s'applique aux valeurs de Force et de Dextérité du compagnon animal.

Tours sup. Le compagnon animal connaît le nombre indiqué de tours supplémentaires, en plus de ceux que le druide peut lui apprendre par ailleurs (voir la compétence Dressage). Ces tours supplémentaires ne nécessitent ni temps d'apprentissage ni test de Dressage et ils ne comptent pas dans le nombre total de tours qu'un animal peut apprendre. Le druide choisit quels tours sont connus de l'animal et ils ne peuvent plus être changés une fois choisis.

Lien (Ext). Un druide peut diriger son compagnon animal par une action libre, ou le pousser par une action de mouvement, et ce même s'il ne possède pas un degré de maîtrise en Dressage de 1 ou plus. Le druide bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie

sauvage et de Dressage en rapport avec son compagnon animal.

Transfert d'effet magique (Ext). Si le druide le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon animal. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter le compagnon animal si celui-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le compagnon revient à côté du druide. De plus, le personnage peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du compagnon (animal).

Esquive totale (Ext). Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Dévotion (Ext). La dévotion du compagnon animal pour son maître est telle qu'il obtient du bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Attaques multiples (Ext). Le compagnon animal obtient automatiquement ce don en tant que 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 (Ext). Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et la moitié des dégâts dans le cas contraire.

Compagnons animaux hors-normes

Un druide d'un niveau suffisamment élevé peut choisir son compagnon animal parmi la liste suivante, en appliquant la réduction indiquée sur son niveau effectif de druide pour déterminer la puissance et les pouvoirs de son compagnon hors-norme.

Niveau 4 et plus (Niveau -3)

Belette sanguinaire	Léopard (animal)
Bison (animal)	Ours noir (animal)
Blaireau sanguinaire	Requin, grand (animal)*
Chauve-souris sanguinaire	Sanglier (animal)
Crocodile (animal)*	Serpent constricteur (animal)
Glouton (animal)	Serpent venimeux, grand (animal)
Gorille (animal)	Varan (animal)
Guépard (animal)	

Niveau 7 et plus (Niveau -6)

Ours brun (animal)	Glouton sanguinaire
Crocodile géant (animal)	Elasmosaurus (dinosaur)
Deinonychus (dinosaur)	Lion (animal)
Gorille sanguinaire	Rhinocéros (animal)
Sanglier sanguinaire	Serpent venimeux, très grand (animal)
Loup sanguinaire	Tigre (animal)

Niveau 10 et plus (Niveau -9)

Lion sanguinaire	Ours polaire (animal)
Mégaraptor (dinosaur)	Requin, très grand (animal)*
Orque épaulard	Serpent constricteur géant (animal)

Niveau 13 et plus (Niveau -12)

Eléphant (animal)	Pieuvre géante (animal)*
Ours sanguinaire	

Niveau 16 et plus (Niveau -15)

Calmar géant (animal)*	Tricératops (dinosaur)
Requin sanguinaire*	Tyrannosaure (dinosaur)
Tigre sanguinaire	

* Disponible uniquement dans un milieu aquatique.