



ÂME SAUVAGE

Comme les druides sont des jeteurs de sorts divins qui partagent une liaison avec les animaux de la nature, les Ames Sauvages développent une liaison semblable à la leur avec le royaume des fées. Et comme les fées elles-mêmes, les âmes sauvages jurent l'allégeance - ou au moins une alliance - avec une des deux grandes Cours. Les Ames Sauvages sont, respectées par les ambassadeurs du monde mortel, honorées au-dessus d'autres mortels en raison de leur connexion forte à la magie mystérieuse qui les lie aux fées.

(Wild soul, Complete Mage)

Conditions requises :

- Alignement : non loyal
- Connaissance nature 4 DM, Connaissance des mystères DM 8.
- Être capable de lancer des sorts profanes du deuxième niveau
- Avoir noué un contact spécifique avec une fée et passer toute une journée avec elle

Caractéristiques de classe : DV 4

Niveau de classe	BBA	Jet de vigueur	Jet de réflexes	Jet de volonté	Spécial	Sorts par jour
1	+0	+0	+0	+2	Seelie Courtisan, sorts spontanés (1er au 3ième)	
2	+1	+0	+0	+3	Convocation des créatures féériques (IV), lien fée (immunité sommeil)	+1 niveau
3	+1	+1	+1	+3	Sorts spontanés (4ième)	+1 niveau
4	+2	+1	+1	+4	Convocation des créatures féériques (V), lien fée (+2 / enchantement)	+1 niveau
5	+2	+1	+1	+4	Sorts spontanés (5ième)	+1 niveau
6	+3	+2	+2	+5	Convocation des créatures féériques (VI), lien fée (+6 VD)	+1 niveau
7	+3	+2	+2	+5	Sorts spontanés (6ième)	+1 niveau
8	+4	+2	+2	+6	Convocation des créatures féériques (VII), lien fée (+1 DD illusion)	+1 niveau
9	+4	+3	+3	+6	Sorts spontanés (7ième)	+1 niveau
10	+5	+3	+3	+7	Convocation des créatures féériques (VIII), lien fée (+1 DD, charme), sorts spontanés (8-9ième)	+1 niveau

- **Compétences** (2+ modificateur d'Int): artisanat, art de la magie, concentration, connaissances (mystères, nature, plan), diplomatie, et profession
- **Armes et armures** : néant

- **Sorts** : au-delà du niveau 1, le personnage gagne une augmentation de son quota de sorts quotidiens (et suivant sa classe, son nombre de sorts connus) comme s'il avait obtenu un niveau supplémentaire dans l'une de ses classes de lanceur de sorts profanes précédentes. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages de cette classe, tels de nouveaux dons de métamagie ou de création d'objets, et ainsi de suite. Si le personnage avait plusieurs classes de jeteur de sorts profanes avant de devenir Ame Sauvage, il doit choisir à laquelle d'entre elles chacun de ses niveaux d'Ame Sauvage va s'appliquer, en ce qui concerne les sorts par jour et les sorts connus.
- **Seelie Courtisan** : au 1e niveau, vous devez choisir l'une des Cours, Seelie ou Unseelie. Les personnages d'alignement Bon ne peuvent pas choisir celle d'Unseelie, tandis que les personnages d'alignement mauvais n'ont pas accès à celle de Seelie. Ce choix détermine certains avantages que vous gagnez de cette classe de prestige. Si votre alignement connaît des changements postérieurs, vous échangez automatiquement de Cour pour être conforme à l'alignement (bon ou mauvais). De plus, vous gagnez un bonus égal à votre niveau d'Ame Sauvage sur le Bluff, la Diplomatie et Intimidation face à des créatures féériques et magiques.
- **Sorts spontanés** : une Ame Sauvage peut profiter de la magie qui infuse naturellement les créatures féériques et magiques pour jeter des sorts qui n'ont pas été préparés d'avance. Vous pouvez sacrifier n'importe quel sort profane préparé (ou, lancé spontanément) pour jeter un sort spécifique du même niveau de sort ou plus bas. Selon si vous avez choisi la Cour Seelie ou celle d'Unseelie, vous gagnez l'accès aux sorts spontanés par niveau comme indiqué ci-dessous. L'accès à un sort spontané n'accorde pas la capacité de le jeter si vous n'avez pas de sorts préparés ou d'emplacement de sort pour l'échanger.

Niveau	Cour Seelie	Cour Unseelie
1	Dissipation peur	Confusion mineure
2	Four rire de Tasha	Détection des pensées
3	Sphère d'invisibilité	Empoisonnement
4	Annulation d'enchantement	Malédiction
5	Métamorphose funeste	Symbole du sommeil
6	Vision lucide	Suggestion de masse
7	Rayons prismatiques	Vagues d'épuisement
8	Sympathie	Dépeçage
9	Arrêt du temps	Cris de la Banshee

- **Lien avec les créatures féériques** : quand vous invoquez une créature féérique de liste de votre cour, votre connexion avec les fées vous donne certains avantages :
 - Au niveau 2, vous êtes immunisés au sommeil magique ou non
 - Au niveau 4, vous gagnez un ajustement de +2 pour lutter contre les sorts et effets d'enchantement. Ce bonus s'ajoute aussi en supplément du bonus racial accordé aux elfes.
 - Au niveau 6 votre vitesse de déplacement augmente de 6m
 - Au niveau 8, votre DD augmente de +1 pour vos sorts d'illusion
 - Au niveau 10, votre DD augmente de +1 pour vos sorts d'enchantement

- **Convocation des créatures féeriques** : dès le niveau 2, une Ame sauvage peut convoquer une créature féerique trois fois par jour. Cela fonctionne comme le sort de convocation de monstre, excepté qu'il existe une liste spécifique de créatures (voir table). Le niveau de lanceur est égal au niveau global du personnage:

<i>Niveau</i>	<i>Cour Seelie</i>	<i>Cour Unseelie</i>
2 (Monstre IV)	<i>Chien esquiveur, Pégase, Senmurv, Licorne</i>	<i>Arachnée, Hurlleur, Toque rouge jeune (Manuel monstres III), Shadar-kai (Fiend Folio)</i>
4 (Monstre V)	<i>Nixie, Satyre</i>	<i>Chagrineux (Monster Manual IV), Molosse d'ombre</i>
6 (Monstre VI)	<i>Pixie (ne peut jeter danse irrésistible d'Otto; avec flèche de sommeil, mais sans flèche perte de mémoire), nuée d'étincelins</i>	<i>Bête éclipsante, Loup arctique</i>
8 (Monstre VII)	<i>Lilende, Leskylor (les Chapitres Sacrés)</i>	<i>Feu Follet, Annis</i>
10 (Monstre VIII)	<i>Leskylor trois têtes, Molosse ursin</i>	<i>Toque rouge adulte, Rejkar (Manuel monstres III)</i>