***Urdael***

Branches : Shaman, Sauvage

***Sauvage***

**Chant Sauvage** [3, CD3]: Combattez les adversaires à deux cases ou moins de vous. Répétez l’effet si vous tuez une cible, une seule fois.

*Les Kleyns sont des créatures paisibles, vivant profondément dans leurs forêts, de bières et de viandes fraîches. Très accueillants, ils vous offriront le gîte et le couvert en vous dévoilant leurs coutumes et façon de vivre. Ou, si vous avez moins de chance, un ancien vous narrera les nombreuses aventures qu’il a vécus.  
 Mais profanez leur peuple ou leurs bois… Et vous comprendrez la terreur que les violateurs content à leur entourage. S’ils ont eu la chance d’y survivre, bien sûr.*

***Shaman***

**Changement de Forme** [1, Scorch, P3-6] : Téléportez-vous à travers le plan astral sur une distance de 3 à 6 cases, avant de réapparaitre sous une forme de votre choix. Les effets seront différents selon la forme choisie et d’autres facteurs.

*Bien qu’Urdael ait utilisé le plan astral depuis son enfance, notamment pour changer de forme, c’est en combat contre des dévots dans la fôret des esprits qu’il aurait pour la première fois libéré sa forme bestiale. Peu de shamans peuvent changer de forme, et beaucoup ne voient jamais de leur vie cette curieuse chose arriver ; Et il est bien malheureux que la seule transformation que vous voyez soit celle d’un Kleyn en colère… Vous n’en verrez certainement jamais d’autre. L’arbre déraciné non loin des tombes trouvées en plein bois en est témoin.*

**Restauration d’Esprit** [3, M8, P3, Scorch] : Remplissez entièrement la vigueur d’un allié.

*Leur proximité avec la nature, et, disent-ils, des esprits, leurs permettrait de guérir la plus profonde des plaies. Que vous ayez foi en ce genre de croyances chamaniques ou non, force est d’admettre que votre main vient de repousser sous vos yeux. Enfin, si vous n’avez pas perdu connaissance.*

**Liath Anam :** [Une fois par jour] : Invoquez votre esprit.

**Armure vivante :** Enveloppez une unité alliée et consentante d’une armure d’écorces pour 3+0.50 sagesse tours. Si elle subit une attaque provenant de 5 mètres ou moins, des ronces s’élancent vers l’adversaire, déchirant sa chair.

Dégâts : 0.25% de la sagesse + 50% nature.