



# LE DRUIDE

## UNE AIDE DE JEU POUR PM&T

par Arasmo

Note : cette aide de jeu est une traduction de contenu tiré de l'*Advanced Companion* de *Labyrinth Lord* et d'*OSRIC*.

Comme le clerc, le druide est un « guerrier saint » doté de pouvoirs magiques. Cependant, alors que la magie du clerc dépend de son dieu, celle du druide est liée à son lien avec les forces naturelles : soleil, lune, éléments, plantes, animaux, etc. Le druide cherche avant tout à préserver l'harmonie de la nature et peut se montrer impitoyable envers ceux qui perturbent cet équilibre.

Le druide progresse comme le clerc en ce qui concerne l'expérience, les sorts, les jets d'attaque et les jets de sauvegarde. Il peut aussi utiliser les mêmes objets magiques, en dehors des parchemins de sorts. Par contre, il ne possède aucun pouvoir sur les morts-vivants.

**Prérequis :** CHA 15, SAG 12.

**Caractéristiques principales :** CHA, SAG.

**Dé de vie :** 1d6.

**Niveau maximum :** 14.

**Alignement :** le druide doit être d'alignement neutre.

**Armures & Armures :** du fait de son lien avec la nature, un druide n'utilise pas d'armure ou de bouclier en métal, mais peut se servir d'armures ou de boucliers en bois. Il utilise la plupart des armes, sauf les arcs et les arbalètes.

## CAPACITÉS SPÉCIALES

### Niveau 1

**Jets de sauvegarde améliorés :** le druide reçoit un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre le feu et l'électricité.

**Parler druidique :** le druide maîtrise le langage secret de sa caste.

**Magie druidique :** le druide peut lancer des sorts de magie druidique.

### Niveau 3

**Savoir druidique :** le druide peut identifier les plantes et les animaux et déterminer si une eau est pure et potable.

**Déplacement facilité :** le druide peut se déplacer à travers une végétation épaisse sans être ralenti ni laisser de traces de son passage.

### Niveau 7

**Change-forme :** le druide peut se transformer en animal trois fois par jour : il adopte alors les caractéristiques physiques de l'animal mais conserve ses capacités mentales. N'importe quelle forme animale naturelle peut être choisie, tant que la forme n'est pas plus petite qu'une souris et ne dépasse pas 2 fois celle du druide. Une même forme animale ne peut être utilisée qu'une seule fois par jour. En changeant de forme, le druide récupère 1d6x10% des dommages subis dans sa forme précédente.

**Immunité aux charmes féériques :** le druide est immunisé aux charmes et autres enchantements affectant l'esprit lancés par des créatures féériques telles que fées ou dryades.

### Niveau 9

Le druide attire à sa suite 1d6 apprentis druides, 50% de niveau 1 et 50% de niveau 2. S'il ne construit pas de forteresses permanentes, il peut utiliser des demeures temporaires cachées au cœur de la végétation épaisse.



# LISTE DES SORTS DRUIDIQUES

Un astérisque placé à la fin d'un nom de sort indique que le sort en question est réversible

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Communication avec les animaux	Catalepsie	Appel de la foudre	Communication avec les végétaux
Compagnon animal	Charme-personne ou animal	Collet	Contrôle de la température
Détection de collets et de fosses	Création d'eau	Croissance végétale	Convocation d'animaux I
Détection de la magie	Création de flamme	Façonnage de pierre	Convocation de créatures sylvestres
Enchevêtrement	Détection de plante	Forme d'arbre	Dissipation de la magie
Feu féérique	Distorsion du bois	Guérison de maladie*	Feu soudain*
Gourdin Magique	Métal brûlant*	Immobilisation d'animaux	Forêt hallucinatoire
Invisibilité animale	Nappe de brouillard	Neutralisation du poison	Immobilisation de végétaux
Localisation de créature	Peau d'écorce	Nuée d'insectes	Porte végétale
Passage sans traces	Piège à feu	Protection contre le feu	Protection contre l'électricité
Prévision du temps	Soins légers*	Pyromagie	Répulsion de la vermine
Purification d'eau	Trébuchement	Respiration aquatique*	Soins importants*

2

Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7
Bâton à serpents	Contrôle du climat	Animation de minéral
Communion avec la nature	Convocation d'animaux III	Chariot de feu
Contrôle des vents	Convocation d'élémentaire de feu*	Confusion
Convocation d'animaux II	Coquille anti-animale	Convocation d'élémentaire de terre*
Coquille anti-végétale	Débilité	Doigt de mort
Croissance animale*	Eloignement du bois	Maîtrise du climat
Fléau d'insectes	Graines enflammées	Mort rampante
Mur de feu	Mur d'épines	Réincarnation
Passe-arbre	Transport végétal	Tempête de feu*
Transmutation de la pierre en boue*	Soins intensifs*	Transmutation du métal en bois*

## SORTS DRUIDIQUES

### Animation de Minéral

Niveau : 7

Durée : 1 round par niveau

Portée : 12m

Ce sort est une version limitée du sort cléricale *Animation d'objets*. Le druide peut animer 60cm de pierre ou d'un autre minéral par niveau, mais cet objet ne doit pas faire partie d'une portion plus large de minéral (comme une partie d'un mur en pierre par exemple). Sinon, le sort fonctionne exactement comme *Animation d'objets*.

### Appel de la foudre

Niveau : 3

Durée : 10 rounds par niveau

Portée : 0

Pour lancer le sort, le druide doit se trouver dehors et en plein orage – pluie battante, nuages et vent, conditions météorologiques chaudes et nuageuses, voire tornade... Si c'est le cas, il peut provoquer, une fois par round, un coup de foudre qui s'abat à la verticale sur une cible dans un rayon de 120m autour du druide. La cible subit 2d8 points de dommages électriques + 1d8 par niveau du druide. Les créatures à 3m ou moins de la cible sont également affectées. Un jet de sauvegarde contre les sorts réussi réduit les dommages de moitié.

### Bâton à serpents

Niveau : 5

Durée : permanente

Portée : 36m

Ce sort est identique au sort cléricale de même nom.

### Catalepsie

Niveau : 2

Durée : 4 rounds + 2 rounds par niveau

Portée : contact

Ce sort provoque chez la cible un état de rigidité cadavérique. Un observateur verra tous les signes d'une mort réelle, même après un examen physique. Pour affecter une autre créature, le druide doit toucher sa cible, qui doit avoir un nombre de niveaux ou de DV inférieur ou égal au druide. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé. La cible de ce sort est consciente et peut sentir et entendre normalement; toutefois, elle ne peut pas bouger et elle est totalement engourdie. De ce fait, si son corps est

blessé ou molesté, elle n'aura aucune réaction et ne ressentira aucune douleur. Les dommages sont réduits de moitié et les attaques employant le poison, la paralysie ou le drain d'énergie ne fonctionnent pas. Toutefois, si la durée d'effet du poison est supérieure à celle du sort, il affectera la créature à la fin du sort. Le druide peut mettre fin prématurément au sort, mais il faut 1 round avant que le corps de la cible fonctionne normalement.

### Charme-personne et animal

Niveau : 2

Durée : voir plus bas

Portée : 3m

En dehors du fait qu'il opère aussi sur les animaux, ce sort fonctionne comme le sort de magicien *Charme-personne*.

### Chariot de feu

Niveau : 7

Durée : 5 tours + 1 tour par niveau

Portée : 3m

Le druide crée un chariot de feu tiré par deux chevaux spectraux enflammés. Le druide peut monter dans le chariot avec jusqu'à sept autres créatures de taille humaine, mais celles-ci doivent être en train de toucher le druide au moment du lancement du sort pour être immunisées aux flammes. Le chariot peut se déplacer au sol à une vitesse de 73m (24m) et peut voler à une vitesse de 146m (48m). Seules l'eau et les armes magiques peuvent endommager les chevaux enflammés, qui possèdent une CA de 2 et 30 PV. Toute créature qui touche les chevaux ou le chariot subit 1d6 points de dommages.

### Collet

Niveau : 3

Durée : voir plus bas

Portée : contact

Le druide crée un collet magique. Le collet peut être fabriqué à partir de liane, de corde, ou d'un matériau similaire. Quand le sort est lancé, l'objet se fond avec l'environnement (10% de chance de détection par des moyens non-magiques). La boucle nouée à l'une des extrémités de la corde se contracte autour d'un ou plusieurs des membres de toute créature qui pénètre dans le cercle formé par la boucle.

Le collet peut être attaché à un arbre souple. Le sort aura pour effet de ployer l'arbre, qui se redressera lorsque la boucle du collet se contracte : la créature affectée subit alors 1d6 points de dommages et sera



soulevée via le ou les membres piégés. Si le collet est posé à même le sol, il n'infligera pas de dommages mais immobilisera la créature.

Le collet est magique et piègera une créature pendant 12 heures. Au fil du temps, la force du lien s'affaiblit et la victime pourra plus facilement briser la boucle et s'échapper : une force de géant est nécessaire pour briser la boucle pendant les 4 premières heures, une force de 18 ou plus pendant les 4 heures suivantes, et enfin une FOR de 16 pendant les 4 dernières heures.

### **Communication avec les animaux**

Niveau : 1

Durée : 6 tours

Portée : 18m

Le druide est capable de communiquer avec un type d'animal ordinaire (ou une variante géante), choisi au lancement du sort. Les réponses données par l'animal dépendront des limitations de ses sens et de son intelligence. Pendant la durée du sort, l'animal n'attaquera pas le druide même s'il lui est hostile, alors qu'un animal déjà favorablement disposé lui rendra éventuellement service.

### **Communication avec les végétaux**

Niveau : 4

Durée : 3 tours

Portée : 24m

Le druide peut communiquer de façon rudimentaire avec tous les types de plantes et de créatures végétales à portée du sort. Les réponses données par la plante dépendront des limitations de ses sens et de son intelligence : une plante normale pourra évoquer ce qui se passe autour d'elle sous la forme de sensations tactiles par exemple. Le druide peut aussi demander à des plantes de s'écarter de façon à faciliter un passage à travers la végétation. Pendant la durée du sort, les plantes affectées n'attaqueront pas le druide même s'il lui est hostile, alors qu'un animal déjà favorablement disposé lui rendra éventuellement service.

### **Communion avec la nature**

Niveau : 5

Durée : voir plus bas

Portée : rayon de 0.8m par niveau

Ce sort ne fonctionne qu'en extérieur et son lancement dure 1 tour. Le druide entre en transe et s'imprègne de la nature environnante. Il acquiert la connaissance d'un fait par niveau dans les domaines suivants : sol ou terrain, plantes, minéraux,

présence de créatures sylvestres, présence de puissantes créatures surnaturelles, état général de l'environnement naturel.

### **Compagnon animal**

Niveau : 1

Durée : permanente

Portée : 3m

Ce sort nécessite 6 tours pour être lancé. Il a pour effet de rendre amical envers le druide 2 DV d'animaux ordinaires par niveau de classe. Ces animaux doivent être d'alignement neutre et ils garderont une intelligence animale normale. Le druide peut dresser ces animaux, pour peu que le dressage ait lieu dans un intervalle de 4 mois après le lancement réussi du sort. Les animaux peuvent acquérir jusqu'à 3 comportements spécifiques, similaires à ceux d'un chien dressé. L'enseignement d'un comportement dure 1 semaine, mais doit être repris à zéro si le dressage est interrompu pendant plus de 3 jours.

### **Confusion**

Niveau : 7

Durée : 12 rounds

Portée : 36m

Ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

### **Contrôle des vents**

Niveau : 5

Durée : 10 rounds par niveau

Portée : 0

Le druide peut renforcer ou affaiblir des vents dans un rayon de 12m par niveau de classe. Une zone de calme d'un rayon de 12m entoure le druide. Pour chaque niveau du druide, la vitesse d'un vent peut être augmentée ou abaissée de 5km/heure.

Les vents forts (50 km/h et plus) compliquent la navigation ou le lancer de projectiles et empêchent les petites créatures volantes de prendre les airs.

Les vents sévères (75km/h et plus) endommagent légèrement les navires et certains bâtiments, et forcent les créatures volantes de taille humaine à rester au sol.

Les tempêtes (100 km/h et plus) clouent au sol la plupart des créatures volantes, peuvent déraciner de petits arbres, emporter des structures légères en bois ou des toits et endommager des navires.

Les ouragans peuvent détruire les bâtiments en bois, déraciner la plupart des arbres et faire couler la majorité des navires.

Les tornades détruisent les bâtiments non fortifiés et peuvent déraciner même les plus grands arbres.

### Contrôle de la température

Niveau : 4

Durée : 4 tours + 1 tour par niveau

Portée : 0

Dans un rayon de 3m autour de lui, le druide peut augmenter ou baisser la température ambiante de 10 degrés Celsius+ 5 degrés par niveau au-dessus de 6.

### Contrôle du climat

Niveau : 6

Durée : 4d12 heures

Portée : 0

Ce sort est identique au sort clérical du même nom.

### Convocation d'animaux I

Niveau : 4

Durée : voir plus bas

Portée : 36m par niveau

Lorsqu'il lance ce sort, le druide spécifie un type d'animal ordinaire (ou sa variété géante); jusqu'à 8 spécimens du type indiqué rejoignent le druide, s'ils sont à portée du sort. Chaque animal possède au maximum 4DV. Si aucun animal du type spécifié n'est présent, le druide a droit à deux autres tentatives avec des types d'animaux différents. Les animaux accomplissent une tâche particulière pour le druide : ils l'aident dans un combat, l'accompagnent quelque part, etc. Le druide peut les congédier quand il le désire.

### Convocation d'animaux II

Niveau : 5

Durée : voir plus bas

Portée : 18m par niveau

Ce sort est une version plus puissante de *Convocation d'animaux I*. Le druide peut appeler jusqu'à 12 animaux avec 4DV au maximum ou jusqu'à 6 animaux avec 8DV au maximum.

### Convocation d'animaux III

Niveau : 6

Durée : voir plus bas

Portée : 24m par niveau

Ce sort est une version plus puissante de *Convocation d'animaux II*. Le druide peut appeler jusqu'à 4 animaux avec 16DV au maximum ou jusqu'à 16 animaux avec 4DV au maximum.

### Convocation de créatures sylvestres

Niveau : 4

Durée : voir plus bas

Portée : 36m + 3m par niveau

Le druide entonne un chant qui attire des créatures sylvestres à portée. Le sort se termine lorsque les créatures apparaissent ou au bout de 2 tours. C'est au MdT de choisir le type de créature qui répond à l'appel, en fonction du terrain et des circonstances. Le tableau ci-dessous peut lui servir de guide.

Créature	Nombre	Créature	Nombre
Centaure	1d4	Esprit follet	1d6
Dryade	1d4	Homme-arbre	1
Nixe	1d4	Licorne	1
Pixie	1d8		

Les créatures appelées ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts avec un bonus de +4 (deux jets si un des compagnons du druide est chaotique). Si elles ratent leur jet, elles aideront le druide au mieux de leurs capacités. Cependant, si le druide désire qu'elles combattent pour lui, le MdT pourra déterminer leur réponse à l'aide de la table des réactions des Monstres (page 63 du livre de base).

### Convocation d'élémentaire de terre (réversible)

Niveau : 7

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 12m

Le druide crée un portail vers le plan de la terre et convoque un élémentaire de terre avec 16 DV. Pour la durée du sort, ce dernier sera amical envers le druide et sera prêt à accomplir des tâches pour lui, combat inclus.

*Bannissement d'élémentaire de terre* (sort inverse), ou *Dissipation de la Magie* renverront la créature dans son plan d'origine.

### Convocation d'élémentaire de feu (réversible)

Niveau : 6

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 24m

Le druide crée un portail vers le plan du feu et convoque une créature native de ce plan. Pour la durée du sort, cette dernière sera amicale vis-à-vis du druide et sera prête à lui rendre service, et même à combattre pour lui.

Consultez le tableau suivant pour connaître le type de créature convoquée.



D100	Créature convoquée
01-05	Efrit
06-87	Elémentaire de feu (12 DV)
88-90	Elémentaire de feu (16 DV)
91-00	1d4+1 Salamandres de feu

*Bannissement d'élémentaire de feu* (sort inverse), ou *Dissipation de la Magie* renvoient un élémentaire de feu dans son plan d'origine, mais seul le *Bannissement* est efficace contre une salamandre, un efrit, ou autre créature puissante du plan du feu.

### Coquille anti-animale

Niveau : 6

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 0

Ce sort crée une barrière invisible de 6m de diamètre, centrée sur le lanceur. La barrière protège, à la manière d'un mur, toutes les créatures qui sont à l'intérieur des attaques de créatures ordinaires. Ces dernières incluent les animaux géants, les ogres ou les orcs, mais pas les mort-vivants, les démons ou la plupart des créatures originaires d'autres plans.

### Coquille anti-végétale

Niveau : 5

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 0

Ce sort crée une barrière invisible de 6m de diamètre, centrée sur le lanceur. La barrière protège, à la manière d'un mur, toutes les créatures qui sont à l'intérieur des attaques de créatures végétales, de plantes animées et des projectiles composés de matière végétale.

### Création d'eau

Niveau : 2

Durée : permanente

Portée : 3m

Ce sort génère de l'eau potable, similaire à de l'eau de pluie propre. L'eau peut être créée dans un récipient capable de contenir le liquide ou dans une zone de 30cm<sup>3</sup> par niveau du druide. Le lancement du sort dure 1 tour.

### Création de flamme

Niveau : 2

Durée : 2 rounds par niveau

Portée : 0

Pour la durée du sort (ou moins si le druide le désire), un feu magique aussi intense qu'une torche enflamme la main libre du druide. Ce feu n'affecte pas le druide ou son équipement mais enflammera tout autre matériau combustible. Les flammes peuvent aussi être projetées à une distance de 12m : elles explosent lorsqu'elles touchent un objet et enflammeront alors tout matériau combustible dans un rayon de 4.5m.

### Croissance animale (réversible)

Niveau : 5

Durée : 2 rounds par niveau

Portée : 24m

Le druide double la taille d'un maximum de 8 animaux dans une zone de 6m x 6m, ce qui a aussi pour effet de doubler les dommages, les DV et donc les jets d'attaque de ces animaux.

Le sort *Rapetissement animal* a l'effet inverse : la taille et les capacités énumérées plus haut sont réduites de moitié.

### Croissance végétale

Niveau : 3

Durée : permanente

Portée : 48m

Dans une zone de 6m<sup>2</sup> par niveau du druide, la végétation normale (herbe, broussailles, arbres, plantes grimpantes, etc.) devient épaisse et envahissante. Les créatures désireuses de la traverser doivent se tailler un passage, ce qui ralentit leur mouvement à 3m par tour (6m pour les grandes créatures). Le sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

### Débilité

Niveau : 6

Durée : indéfini

Portée : 73m

Ce sort est identique au sort de magicien du même nom.

### Détection des collets et des fosses

Niveau : 1

Durée : 4 rounds par niveau

Portée : 18m

En extérieur, le druide peut détecter des pièges simples : fosses, collets, pièges mécaniques, mais ne détecte pas les pièges plus complexes ou les portes piégées. En intérieur, le druide ne peut repérer que les fosses.

**Détection de la Magie**

Niveau : 1

Durée : 2 tours

Portée : 18m

Ce sort est identique au sort clérical de même nom.

**Détection de plante**

Niveau : 2

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 0

Le druide peut trouver une plante spécifique dans un rayon d'1.5m par niveau de classe autour de lui. Il peut se concentrer sur un type de plante différent à chaque round. Enfin, il peut se déplacer librement : le rayon d'effet du sort suivra ses mouvements.

**Dissipation de la magie**

Niveau : 4

Durée : permanente

Portée : 36m

Ce sort est identique au sort clérical de même nom.

**Distorsion du bois**

Niveau : 2

Durée : permanente

Portée : 3m par niveau

Ce sort plie et tord le bois. Cela permet par exemple d'ouvrir une porte en bois ou de la coincer, de créer une fuite dans un navire, de rendre inutilisables des armes à distance, etc. Le volume de bois que le druide peut affecter est égal à  $0.4m^2$  par niveau.

**Doigt de Mort**

Niveau : 7

Durée : permanente

Portée : 18m

Le druide tue une cible à portée, si celle-ci rate son jet de sauvegarde contre la mort.

**Enchevêtrement**

Niveau : 1

Durée : 1 tour

Portée : 24m

Dans une zone circulaire de 12m de diamètre, la broussaille, les herbes, les racines et même les arbres s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone ou y sont déjà. Les créatures affectées sont immobilisées à moins de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, auquel cas elles se déplaceront à la moitié de leur vitesse de mouvement normale.

**Eloignement du bois**

Niveau : 6

Durée : 4 rounds par niveau

Portée : 0

Pendant la durée du sort, des vagues d'énergie s'échappent du druide, couvrant une zone de 36m de large et de 6m de long (par niveau du druide) devant lui. Elles repoussent les objets en bois non fixés situés dans la zone, à une vitesse de 12m par round, entraînant par la même occasion les créatures qui les utilisent. Les objets fermement fixés dont le diamètre est supérieur à 6m ne sont pas affectés, mais ceux dont le diamètre est inférieur se brisent. Par exemple, le sort repousse les objets tels que les boucliers en bois, les lances, les bâtons ou les gourdins en bois, les flèches et les carreaux ; une lance qui est plantée au sol cassera. Une fois le sort lancé, la zone d'effet est définie une fois pour toute et le druide ne peut plus la modifier ; par contre, il peut accomplir d'autres actions sans affecter le sort.

**Façonnage de pierre**

Niveau : 3

Durée : permanente

Portée : contact

Le druide transforme un morceau de pierre d'un volume de  $0.9m^3 + 0.3m^3$  par niveau du druide en n'importe quelle forme souhaitée. Cependant, les formes ainsi créées (coffres, portes, etc.) seront frustrées.

**Feu féérique**

Niveau : 1

Durée : 4 rounds par niveau

Portée : 24m

Une lueur pâle entoure les cibles et les rend visible dans le noir à une distance de 24m, ou de 12m si elles sont proches d'une source de lumière. Le druide peut affecter 1 créature de la taille d'un humain adulte ou 2 créatures de plus petite taille par niveau de classe. Au choix du druide, le feu féérique peut être de couleur bleue, verte ou violette. Pour la durée du sort, tout être qui attaque les créatures affectées reçoit un bonus de +2 à son jet d'attaque.

**Feu Soudain (réversible)**

Niveau : 4

Durée : 1 round

Portée : 12m

Ce sort transforme une zone de  $3m^2$  en brasier qui enflamme les matériaux combustibles et inflige 1d4



dommages aux créatures dans la zone.  
Le sort inverse, Etouffe-feu, éteint tout feu non magique dans la zone.

### Fléau d'insectes

Niveau : 5  
Durée : 1 jour  
Portée : 146m  
Le sort est identique au sort clérical du même nom.

### Forêt hallucinatoire

Niveau : 4  
Durée : permanente  
Portée : 24m  
Ce sort opère dans une zone de 12m<sup>2</sup> par niveau du druide. La zone affectée reproduit l'apparence, les bruits et l'odeur d'une forêt. Pour que le sort prenne effet, la zone à affecter doit être à portée du druide. L'illusion est permanente, à moins qu'un sort comme Dissipation de la magie soit utilisé. Le lanceur du sort, tous les druides et toutes les créatures féériques percent immédiatement l'illusion ; de plus, comme l'illusion n'est pas tactile, les créatures intelligentes qui entrent dans la forêt remarqueront vite la supercherie. Mais même ainsi, l'effet ne cesse pas pour autant : l'illusion continuera à gêner la vision et à affecter les animaux normaux : la monture d'un personnage continuera à éviter de rentrer dans les arbres par exemple.

### Forme d'arbre

Niveau : 3  
Durée : 6 tours +1 tour par niveau  
Portée : 0  
Le druide et son équipement prennent la forme d'un arbuste, d'un buisson, ou d'un grand tronc d'arbre mort garni de quelques branches, L'inspection la plus minutieuse ne révèle pas la supercherie. Sous cette forme, le druide peut entendre et observer tout se passe autour de lui, comme s'il était dans sa forme normale. Le druide peut mettre fin à ce sort quand il le désire et peut agir le round même où il a annulé le sort.

### Gourdin magique

Niveau : 1  
Durée : 1 round par niveau  
Portée : contact  
Le bâton ou le gourdin porté par le druide octroie un bonus de +1 aux jets d'attaque et inflige 2d4 points de dommages. L'effet cesse si le druide ne

tient plus l'arme en main.

### Graines enflammées

Niveau : 6  
Durée : voir plus bas  
Portée : 12m  
Le druide peut transformer des glands en armes de lancer explosives ou des baies de houx en bombes qui peuvent être déclenchées sur commande. L'enchantement d'un gland ou d'une baie nécessite 1 round de préparation et dure 1 tour par niveau du lanceur : jusqu'à quatre glands ou huit baies peuvent être enchantées. Le druide ne peut enchanter qu'un seul type de « munition ».

Glands-Grenades : jusqu'à 4 glands peuvent être lancés sur une cible, jusqu'à 12m de distance. Un jet d'attaque à distance est requis pour atteindre la cible ; en cas de réussite, chaque gland inflige 2d8 points de dommages de feu et enflamme tout matériau combustible à moins de 3m. Une créature atteinte directement n'a pas le droit à un jet de sauvegarde, mais une créature dans la zone d'effet peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour réduire les dégâts de moitié.

### Guérison de maladie (réversible)

Niveau : 3  
Durée : permanente  
Portée : contact  
Ce sort est identique au sort clérical de même nom.

### Immobilisation d'animaux

Niveau : 3  
Durée : 2 rounds par niveau  
Portée : 24m  
Le druide immobilise jusqu'à 4 animaux pour la durée du sort. Les animaux ciblés ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, avec un malus si leur nombre est inférieur à 4 : -1 pour 3 créatures, -2 pour 2 créatures et -3 pour 1 créature.

### Immobilisation de végétaux

Niveau : 4  
Durée : 1 round par niveau  
Portée : 24m  
Ce sort affecte les plantes qui peuvent se mouvoir, naturellement ou grâce à la magie, et les immobilise pour la durée du sort si elles ratent un jet de sauvegarde contre les sorts.

**Invisibilité animale**

Niveau : 1

Durée : 1 tour +1 round par niveau

Portée : contact

Un druide peut lancer ce sort sur lui-même ou une autre créature consentante : les bêtes (géantes ou non) d'intelligence animale ordinaire ne peuvent plus voir, sentir ou entendre la cible. De plus, le sort ne se dissipe pas si la cible attaque. Les animaux attaqués peuvent deviner l'emplacement approximatif du druide et l'attaquer avec un malus de -4 à leur jet d'attaque.

**Localisation de créature**

Niveau : 1

Durée : 1 round par niveau

Portée : 6m par niveau

Le druide peut deviner la présence un type d'animal spécifique dans la direction à laquelle il fait face, jusqu'à une distance de 6m par niveau du druide. Le druide doit se concentrer pendant un round entier vers une direction particulière avant de pouvoir bénéficier des effets du sort.

**Maîtrise du climat**

Niveau : 7

Durée : 4d12 heures

Portée : 0

Ce sort fonctionne comme *Contrôle du Climat* mais le druide peut désormais changer le climat pour qu'il corresponde à une saison adjacente : par exemple, un climat d'été ou d'hiver au printemps.

**Métal brûlant (réversible)**

Niveau : 2

Durée : 7 rounds

Portée : 12m

Ce sort rend le métal extrêmement chaud alors que le sort inverse *Métal Glacial* le rend très froid. Les effets de ces deux sorts varient en fonction du round d'effet, comme indiqué ci-dessous.

Rnd	Métal brûlant	Métal glacial
1	Inconfortable au toucher	
2	1d2 dommages de feu	1d2 dommages de froid
3-5	2d4 dommages de feu, brûlures sévères si peau en contact du métal, voire inconscience si port d'un casque en métal	2d4 dommages de froid, engelures sévères (doigts et oreilles au contact du métal devront peut-être être amputés)

6 1d4 dommages de feu 1d4 dommages de froid

7 Inconfortable au toucher Inconfortable au toucher

**Mort rampante**

Niveau : 7

Durée : 4 rounds par niveau

Portée : 0

Le druide invoque une nuée de mille-pattes, insectes et autres arachnides et peut la commander d'attaquer n'importe quelle cible dans un rayon de 24m. Cette nuée occupe un volume de 6m<sup>2</sup> et se déplace à une vitesse de 3m par round. Elle compte (1d6+4) x100 créatures, chacune infligeant 1 point de dommage avant de mourir. Si la nuée est au même emplacement qu'une cible, un nombre de créature égal aux points de vie de la victime attaque celle-ci. Le druide peut ordonner au reste de la nuée d'attaquer une autre cible à portée. Si la nuée si elle est à plus de 24m du druide, elle perd 50 créatures ; de plus, elle perd 50 créatures pour tous les 3m supplémentaires qui la séparent de druide : une nuée qui est à 30m du druide perd ainsi 150 créatures.

**Mur de feu**

Niveau : 5

Durée : voir plus bas

Portée : 18m

Le sort fonctionne de manière identique au sort de magicien de même nom.

**Mur d'épines**

Niveau : 6

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 18m

Ce sort crée une barrière de broussailles épaisses parsemées d'épines aussi pointues que des aiguilles et aussi longues que des doigts d'humain. La taille de la barrière est égale à 3m par niveau du druide et son épaisseur doit être au moins de 3m ou remplir entièrement un espace plus petit. La barrière peut former des «cubes» de 3mx3mx3m. Une créature poussée dans la barrière ou qui tente de la traverser subit 8 + valeur de CA (0-9) points de dommages tous les 3m. Si la règle de CA ascendante est utilisée, les dommages sont égaux à 8 + (20 -CA). Il est possible d'ouvrir une brèche dans la barrière avec des armes tranchantes, à un rythme de 3m tous les 4 tours. Un feu non-magique n'affecte pas la barrière, alors qu'un feu magique brûle le mur en 2 tours.



**Nappe de brouillard**

Niveau : 2

Durée : 4 rounds par niveau

Portée : 0

Un brouillard magique envahit l'endroit où se trouve le druide, couvrant jusqu'à 3m3 par niveau du lanceur. La visibilité est réduite à 1m. Des conditions naturelles telles que des vents forts peuvent affecter le sort et en réduire la durée.

**Neutralisation du poison**

Niveau : 3

Durée : permanente

Portée : contact

Ce sort est identique au sort clérical du même nom.

**Nuée d'insectes**

Niveau : 3

Durée : 1 round par niveau

Portée : 9m

Le druide invoque une nuée d'insectes rampants ou volants (50% de chance) qui inflige 2 points de dommages par round à une cible. La victime ne peut accomplir une action autre que se débarrasser de la nuée. Le druide peut ordonner à la nuée d'attaquer une autre créature, mais la nuée prendra un round à se désengager de sa cible avant de se déplacer. Les insectes volants se déplacent à une vitesse de 54m (18m) par tour (round) et les insectes rampants à une vitesse de 48m (12m) par tour (round).

**Passage sans traces**

Niveau : 1

Durée : 1 tour par niveau

Portée : contact

Le druide ou une cible consentante peut se déplacer à travers n'importe quel terrain sans laisser une odeur ou une trace indiquant son passage. Un pistage est impossible mais une faible aura magique irradie la zone traversée par la cible du sort.

**Passe-arbre**

Niveau : 5

Durée : voir plus bas

Portée : contact

Grâce à ce sort, le druide peut entrer dans un arbre et ressortir, dans la direction de son choix, d'un autre arbre du même type situé à 300m ou moins du premier. S'il n'existe aucun arbre du même type dans la direction choisie, le druide sortira de l'arbre à portée du sort qui est le plus proche de cette direc-

tion. Si aucun arbre du même type est à portée, le druide peut rester dans le premier arbre jusqu'à la fin du sort puis en sera expulsé. Le druide peut rester dans le premier arbre pendant 1 round par niveau avant de devoir ressortir par l'autre arbre. La destruction de l'arbre où demeure le druide entraîne la mort de celui-ci.

**Peau d'écorce**

Niveau : 2

Durée : 4 rounds + 1 round par niveau

Portée : contact

Ce sort durcit la peau de la cible, qui peut être le druide lui-même ou une autre créature consentante. La cible reçoit un bonus à sa CA de - 1 [+1] et reçoit un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde, sauf contre les sorts.

**Piège à feu**

Niveau : 2

Durée : voir plus bas

Portée : contact

Ce sort place un piège magique sur n'importe quel objet qui peut être ouvert ou fermé. Pour la durée du sort, l'objet ciblé ne pourra pas accueillir d'autres pièges ou d'autres sorts de protection et ne pourra être ouvert au moyen d'un sort de *Débloccage*. De plus, les chances de réussite d'une détection de piège sont réduites de moitié et le *piège à feu* se déclenche en cas d'échec au test de désamorçage.

Si une créature autre que le druide ouvre l'objet, le piège explose dans un rayon de 1.5m autour de l'objet, infligeant 1d4 + le niveau de druide points de dommages de feu à tous les créatures à portée. Un jet de sauvegarde réussi permet de réduire les dégâts de moitié. L'objet ciblé par le sort ne subit quant à lui aucun dégât.

**Prévision du climat**

Niveau : 1

Durée : 2 heures par niveau

Portée : 0

Dans un rayon de 10 kilomètres, le druide prévoit le temps qu'il fera jusqu'à deux heures à l'avance par niveau de classe (6 heures à l'avance pour un druide de niveau 3 par exemple). Il ne reçoit que des informations générales sur les conditions climatiques – pluie, neige, vent, température, etc. – mais ne peut pas obtenir des renseignements spécifiques : savoir où frappera la foudre ou quelle sera la trajectoire d'une tornade par exemple.

**Porte Végétale**

Niveau : 4

Durée : 5 tours

Portée : contact

Le druide crée un passage à travers la végétation, même si celle-ci est affectée par un sort (comme Enchevêtrement). La largeur et la hauteur du passage sont fixes – 1.5m de large et 3m de haut – mais la longueur varie selon le niveau du druide : 3m par niveau. Le druide peut utiliser ce sort pour se cacher dans un arbre pendant la durée du sort. Cependant, il mourra s'il ne quitte l'arbre avant la fin du sort ou la destruction de l'arbre.

**Protection contre le feu**

Niveau : 3

Durée : Voir plus bas

Portée : contact

Le druide peut utiliser ce sort sur lui-même ou une autre cible consentante. Dans le premier cas, le druide est immunisé à tout dommage de feu, qu'il soit magique ou non magique, pour une durée illimitée ou jusqu'à ce qu'il ait subi l'équivalent de 12 points de dommages par niveau du lanceur. Dans le second cas, le sort dure alors 1 tour par niveau du druide ; la cible est totalement immunisée contre les feux non-magiques et reçoit un bonus de +4 aux attaques basées sur le feu, dont les dommages seront réduits de moitié.

**Protection contre l'électricité**

Niveau : 4

Durée : Voir plus bas

Portée : contact

Ce sort fonctionne comme *Protection contre le feu*, mais affecte l'électricité et les attaques basées sur l'électricité.

**Purification d'eau**

Niveau : 1

Durée : permanente

Portée : 12m

Dans un rayon de 3m, le druide rend pure et potable 30cm d'eau empoisonnée ou souillée par niveau. Le sort inverse, Souillure d'Eau, rend le même volume d'eau imbuvable et peut également rendre inefficace de l'eau sainte ou maudite.

**Pyromagie**

Niveau : 3

Durée : voir plus bas

Portée : 48m

Le druide transforme, au choix, un feu à portée en feux d'artifice ou bien en nuage de fumée.

Les feux d'artifice sont des explosions éphémères de lumières colorées, et leur taille totale est dix fois supérieure à celle du feu d'origine. Elles aveuglent pendant 1d4 + 1 rounds les créatures qui les aperçoivent et qui sont à 36m ou moins de la zone d'effet.

Pendant un round par niveau du druide, le nuage de fumée emplit une zone égale à 100 fois la taille du feu d'origine. Dans cette zone, la vision des créatures est réduite à 6m.

**Réincarnation**

Niveau : 7

Durée : permanente

Portée : 0

Ce sort est identique au sort de magicien de même nom.

**Répulsion de vermine**

Niveau : 4

Durée : 1 tour par niveau

Portée : 0

Le druide empêche les rats, insectes et autres arachnides ordinaires (1 DV) de s'approcher à moins de 3m de lui. Les vermines avec 2DV ou plus peuvent s'approcher si elles réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts, mais elles subiront alors 1d6 points de dommages. Le sort n'affecte pas les rats-garous ou les vermines intelligentes.

**Respiration aquatique (réversible)**

Niveau : 3

Durée : 1 jour

Portée : 9m

Ce sort est identique au sort de magicien de même nom, en dehors du fait qu'il est réversible. Grâce au sort inverse, une créature aquatique peut respirer à l'air libre pendant 1 journée.

**Soins importants (réversible)**

Niveau : 4

Durée : permanente

Portée : contact

Ce sort est identique au sort cléricale de même nom.

**Soins intensifs (réversible)**

Niveau : 6

Durée : permanente

Portée : contact

Ce sort est identique au sort cléricale de même nom.



**Soins légers (réversible)**

Niveau : 2

Durée : permanente

Portée : contact

Ce sort est identique au sort cléricale de même nom.

**Tempête de feu (réversible)**

Niveau : 7

Durée : 1 round

Portée : 48m

Ce sort affecte une zone de 6m<sup>3</sup> par niveau du druide. La zone ciblée devient un gigantesque brasier : toutes les créatures dans la zone ou à 3m ou moins de celle-ci subissent 2d8 + niveau du druide points de dommages de feu.

Le sort inverse, *Extinction*, agit dans une zone de dans une zone de 12m<sup>3</sup> par niveau du druide. Il éteint automatiquement les feux non-magiques et a une chance de 5% par niveau du druide d'éteindre les feux magiques.

**Transmutation de la pierre en boue (réversible)**

Niveau : 5

Durée : voir plus bas

Portée : 48m

Ce sort transforme de la pierre en boue. Le volume transformé est égal à 6m<sup>3</sup> par niveau du druide, la profondeur ne pouvant dépasser la moitié de la largeur ou de la longueur. Si le sort est lancé sur un plafond, le volume affecté s'effondrera immédiatement, pouvant asphyxier ou emprisonner les créatures que se trouvent dessous. Si le sort est lancé au sol, la boue peut engloutir ou emprisonner les créatures qui se tenaient sur la zone affectée. Un sort de dissipation de la magie lancé sur la boue avant qu'elle ne sèche la transforme à nouveau en pierre. Toutefois, cela ne ramène pas la pierre à son emplacement originel, avant le lancement de la *Transmutation* : ainsi, un plafond transformé en boue demeurera à l'endroit où il se sera effondré.

Ce sort inverse transforme de la boue en grès ou autre pierre sédimentaire semblable.

**Transmutation du métal en bois**

Niveau : 7

Durée : permanente

Portée : 24m

Ce sort transforme un objet en métal en morceau de bois. Le sort n'a que 10% de chance d'affecter un objet magique en métal. Le druide peut transmuter en bois 5 kg de métal par niveau de classe. Un objet transformé ne peut revenir sous sa forme originelle que sous l'effet d'un sort de *Souhait* ou de *Souhait limité* : une *Dissipation de la Magie* ne suffira pas.

**Transport végétal**

Niveau : 6

Durée : voir plus bas

Portée : contact

Le druide entre dans une plante vivante de taille humaine ou plus de n'importe quelle espèce pour ressortir d'une autre plante vivante de la même espèce, quelle que soit la distance. Il peut indiquer une plante précise ou se contenter d'une distance et d'une direction générales, auquel cas il sera transporté aussi près que possible de la destination prévue. Si la plante choisie est morte, le sort échoue et le druide doit quitter la plante de départ dans les 24 heures. Le fonctionnement du sort a 5% de chance d'être perturbé : le druide est alors transporté à 1d100 kilomètres dans une direction aléatoire. La destruction de la plante occupée par le druide entraîne la mort de celui-ci.

**Trébuchement**

Niveau : 2

Durée : 1 tour par niveau

Portée : contact

Le druide enchante 3m de matériau organique, comme une corde, un bâton, une branche, etc. Quand une ou des créatures (même le druide) marchent sur l'objet, celui-ci se dresse subitement pour les faire trébucher. Les chances de détecter le piège par des moyens non-magiques sont égales à 20%. Si la victime rate un jet de sauvegarde contre les sorts, elle tombe. Les créatures au fait de la nature magique de l'objet bénéficient d'un bonus de +4 à leur jet de sauvegarde. Les créatures qui marchaient avant de trébucher ne subissent aucun dommage et pourront se relever au round suivant ; celles qui courraient, si elles tombent sur une surface dure, subissent 1d6 points de dommages et sont sonnées pour 1d4 rounds, sinon elles sont seulement étourdis pendant 1 round.