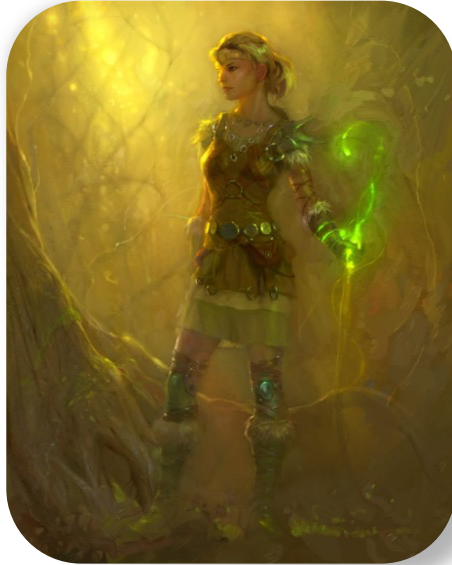


## Feuille de Personnage: *Milandrine*

Hierophante, Changeforme, Tueuse de dragons, Victorieuse de Graatz  
Grance Sénéchale des affaires élémentaires  
Comtesse de Norwold



Année : 1056

création : 17.08.88

**Classe :** Druide      **Titre :** Hierophant      **Niv :** 21

*Race :* Humain      *Sex :* Fem      *Age :* 85 ans      *Taille :* 1m71      *Poids :* 56 kg  
*Dieu :* Sylvanus      *Talent acquis :* Chasseur Pêcheur      *Symbole :* Feuille de chene  
*Peau :* Blanche      *Yeux :* Verts      *Cheveux :* chatains      *Beauté :* 16  
Age de mort prévu:193 ans (+ 10ans / niveaux), vieillissement à 1/10 du réel depuis l'age de 79 ans.



**Force**

|              |                   |                   |                     |                         |                    |
|--------------|-------------------|-------------------|---------------------|-------------------------|--------------------|
| <b>22</b>    | Toucher <b>+4</b> | Dégats <b>+10</b> | Poids <b>+150kg</b> | Portes <b>11/12 (4)</b> | Barreau <b>80%</b> |
| <b>18 78</b> | Toucher <b>+2</b> | Dégats <b>+4</b>  | Poids <b>+92kg</b>  | Portes <b>1-4</b>       | Barreau <b>30%</b> |
| <b>14</b>    | Toucher <b>0</b>  | Dégats <b>0</b>   | Poids <b>+20kg</b>  | Portes <b>1-2</b>       | Barreau <b>7%</b>  |

**Intelligence**

|           |         |                                      |               |                |
|-----------|---------|--------------------------------------|---------------|----------------|
| <b>17</b> | Langues | Chance de connaître un so <b>75%</b> | Mini <b>8</b> | Maxi <b>14</b> |
|-----------|---------|--------------------------------------|---------------|----------------|

**Sagesse**

|             |                       |       |                |               |               |                |                |                 |
|-------------|-----------------------|-------|----------------|---------------|---------------|----------------|----------------|-----------------|
| <b>23.1</b> | Attaq magic <b>+4</b> | Bonus | Niv 1 <b>3</b> | Niv2 <b>3</b> | Niv3 <b>2</b> | Niv 4 <b>4</b> | Niv 5 <b>6</b> | Echec <b>0%</b> |
|-------------|-----------------------|-------|----------------|---------------|---------------|----------------|----------------|-----------------|

**Dextérité**

|           |                          |                             |                    |
|-----------|--------------------------|-----------------------------|--------------------|
| <b>22</b> | Ajust réaction <b>+4</b> | Ajust Projectiles <b>+4</b> | Ajust CA <b>-5</b> |
| <b>16</b> | Ajust réaction <b>+1</b> | Ajust Projectiles <b>+1</b> | Ajust CA <b>-2</b> |

**Constitution**

|           |                     |                       |   |
|-----------|---------------------|-----------------------|---|
| <b>22</b> | Ajust Viè <b>+6</b> | Posion save <b>+2</b> | Regeneration <b>1pt/4t</b>                |
| <b>16</b> | Ajust Viè <b>+2</b> | Choc méta <b>88%</b>  | Résurrection <b>92%</b> Nb résuì <b>3</b> |

**Charisme**

|           |                       |                    |                     |                        |
|-----------|-----------------------|--------------------|---------------------|------------------------|
| <b>22</b> | Nb Suivants <b>35</b> | Loyauté <b>80%</b> | Réaction <b>55%</b> | Awe power <b>6HD/N</b> |
| <b>15</b> | Nb Suivants <b>7</b>  | Ajustement Loyauté | Ajustement Réaction |                        |

**Vision**

Normale

**Détections**

type de plante, eau pure

**Résistances**

sorts de polymorphoses

**Langues :**

Commun Alignement ...

**Classe d'Armure :**

|   |            |                        |
|---|------------|------------------------|
| Armure Portée <u>Bracelets</u>                  | CA         | <u>3</u>               |
| Bouclier <u>Carapace de tortue</u>              |            | <u>-2</u>              |
| Autres <u>Cape +5, Torque +2, ((anneau +4))</u> |            | <u>-11</u>             |
| Gantelets ( de +3 à +5 généralement +4)         |            | <u>-4</u>              |
| Ajustement dextérité                            |            | <u>-2</u>              |
| <b>CA de Dos</b>                                | <b>-12</b> | <b>CA Optimale -16</b> |

**Armes :**

Toucher AC 0 **7**

| Armes                       | Att/r | Bonus Toucher |     |       | ThAC0 | Dommages |     | Bonus Dégâts |     |       |
|-----------------------------|-------|---------------|-----|-------|-------|----------|-----|--------------|-----|-------|
|                             |       | Force         | spé | Magie |       | P / M    | Gde | Force        | spé | Magie |
| <i>Cimetière de speed</i>   | 2     | +4            | +1  | +4    | -2    | 1-8      | 1-8 | +10          | +2  | +4    |
| <i>Dague (venom sur 20)</i> | 1     | +4            |     | +5    | -2    | 1-4      | 1-3 | +10          |     | +5    |
| <i>Bâton</i>                | 1     | +4            |     | +4    | -1    | 1-6      | 1-6 | +10          |     | +4    |
| <i>Fronde</i>               | 1     | +1            |     |       |       | 1-4      | 1-4 |              |     |       |

**Jets de Protection :**

|                 |                                  |  |
|-----------------|----------------------------------|--|
| <b>2</b>        | Paralyse / Poison / Mort magique | Bonus:                                 |
| <b>5</b>        | Pétrification / Polymorphose     | Sagesse +4                             |
| <b>6</b>        | Baguettes et Batons magiques     | Dextérité +2 ((+6))                    |
| <b>8</b>        | Souffles                         | Autres +5 cape ((+1 anneau)) +2 torque |
| +1 CTA <b>7</b> | Sortilèges                       |  |

**Déplacement**

12"

**Points de Vie**

162 (120+42 constit)

**Points XP**

2 874 179

**Immunités aux sorts**

(+3,500,000 comme druide)

Peur, Charme personne, Amitié, Hypnotisme, Injonction, Oubli, Paralyse, Effroi, Commandement, domination, rayon d'affaiblissement, charme monstre, confusion, émotion, suggestion, projection télépathique, maladresse Chaos, Débilité mentale, paralysie des monstres, Metempsychose, Domination de masse, Quete

**Capacités spéciales**

Reconnaissance du type de plante, animal et eau pure

Passage à vitesse normale et sans laisser de traces dans la nature

Transformation 3f/jour en un type d'animal différent, à chaque fois 80% des pv perdus sont regagnés (amélioré par souhait du 10-60%)

Changement apparence en tout humanoïde 1 segment (à volonté) 50% en +/- sur taille et poids

Immunité aux poisons sauf gazeux

Extra longévité (10 ans x niveau)

Transfert dans plans élémentaires : **Terre, Eau, Feu, Air, plans para-élémentaires** (et adaptation au milieu)

Invocation 1f/j élémentaire : **Eau, Air, Magma/Fumée, Boue/Glace (+1pv/n limité au HD MAX)**

1f/j sorts suivants au 12e:

- ESP
- Light
- Mordenkainen Lucubration (permet de se rappeler d'un sort de niveau 1-4)

Sorts de feu lancés avec ½ pt de dégâts / niveau supplémentaire

Quand transformé en animal, se bat comme un guerrier du meme niveau, peut toucher tous les monstres jusqu'à ceux 'touché par arme +5'

Peut faire ses transformation en animal meme dans bulle anti-magie

Langage animal en permanence

Jamais attaquée par les félins

Si Treant dans les environs, une aide est possible

Lance des sorts de magicien comme magicien N7:

Nombres de sorts N1 / 2 / 3 / 4 : **4 / 3 / 2 / 1**

**Sorts généralement sur moi**

Tree spirit \* sauf quand en aventure\* réduit le vieillissement a 1/10 du reel

Stoneskin (20eme anneau)

Perle des dragons en position = foudre (x2) protection et sorts

Mind blank (livre sort infini, seulement en aventure)

Lien avec la nature

Force de la nature

Protection vs feu

Protection vs foudre

## Objets sur moi

### Armes

- Cimetère +4 de speed
- Dague +5 Venom (sur 20 sv vs poison ou mort)

### Armures et protections

- Cape +5
- Torque +2
- Bracelets AC3

#### Gantelets élémentaires.

Chaque bouclier (vent ou feu) à une réserve d'énergie de 120 rounds (2h) avant de s'épuiser. La récupération de l'énergie se fait en allant sur le planélémentaire associé et se fait au rythme de 1min rechargée par tour passé sur ce plan (20h par plan pour recharge maxi).

#### **Bouclier de flammes +3**

si arme attaquant en métal : sv vs métal brulant par attaque réussie  
si attaque avec armes naturelles et monstres du froid, 1-4 dégâts reçus par attaque réussie

**Fonctionne comme anneau de chaleur (dégâts du froid à -1/HD de dégâts et régénération ensuite au rythme de 1pv/t)**

#### **Bouclier de fumée, +4**

Chaque coup porté libère un nuage de fumée dissimulant le porteur. l'attaque suivante faite dans le même round n'a que 50% de chance de toucher.

**La probabilité de 50% fonctionne aussi sur les sorts basés sur de la lumière (light, sunray,...)**

#### **Bouclier des vents +5**

des courants d'air entourent le porteur donnant le bonus de CA même de dos

**Les dégâts basés sur de l'air sont faits à -2/HD**

### Batons, batonnets, baguettes, parchemin

Bâton des forêts +4 (35ch) :

- o animation d'arbre 8r/ch +1r animation => Treant 12HD
- o Amitié et langage animal
- o Mur d'épines

### Anneaux

(D) anneau donné par mon dieu, Sylvanus, suite au combat perdu contre Vecna et Kas. Les pouvoirs sont déclenchés en 2s au 20eme  
En le créant il a détruit mes 4 anneaux de "contrôle élémentaire" et en a intégré une partie des pouvoirs dans cet anneau.

Transfert et survie dans tous les plans élémentaires et para-élémentaires, comme pouvoir de hiérophant.

\* **5f/j au choix parmi**: invisibilité, vol, chute plume, marche des ondes, eau aérée, résistance au feu, peau de pierre, excavation

\* **1f/j chacun**: Mur de pierre, mur de feu, mur de force

Il a aussi intégré les pouvoirs suivants

\* **Immunité magic missile**

était prémonition de mort... injouable

\* **Magic Resistance 64% (vs 11<sup>eme</sup>)**

était apaisement au toucher + infravision + ultravision

\* **Sacrifice 10 000po/semaine activation**

(G) Protection +4, +1 & sorts suivants (12eme):

- Doigt de mort (1f/j)
- Parole maudite (1f/sem)
- Jet prismatique (1f/mois)
- Hétéromorphisme (1f/an)

### Divers

- Lentilles d'aigle
- Batonnet de succor 'Snowl' appel
- Bottes de lévitation (190kg)
- Collier d'adaptation
- Bourse de Bucknard
- Perle de 10 000po reconnue comme étant un laisser passer dans le plan élémentaire de l'eau
- Emeraude de 10 000po reconnue comme étant un laisser passer dans le plan élémentaire de la terre

=> **Perle des dragons "Eodraconis Pearl"**

=> **Sablier du temps**

- Bourse rouge* 19 Noisettes => protection contre feu
- Bourse bleue* 19 Noix => protection contre la foudre
- Bourse grise* 15 Amande => stonesskin
- Bourse verte* 19 Chataigne => bouclier de feu chaud (protege du froid)
- Bourse jaune* 20 Abricots => Globe mineur
- Bourse mauve* 20 myrtille, mure, fraise ou framboise au choix - rend 1pv et satiété pour 1j

#### Sac de contenance :

- o Cape elfique
- o Heaume de brillance 6 jet prismatique/ 20 boule de feu /

- o Coffret en os avec intérieur moletonné
  - Elixir de santé
  - Potion soin (consitution x5) qty=2
  - Huile éthérée
  - 10 fioles de résine colorée
  - Poison 3-18/mort (3 doses)
  - Poison 0/mort (10 doses)
  - Poison 0/mort (5 doses) agit en 1r poison venant de Naga
- o Encens de médiation (4 blocs)
- o Coffret en bois avec parchemins:
  - Parchemin (16<sup>e</sup>): Mort rampante, distorsion du bois,
  - Parchemin (20<sup>e</sup>): contrôle climat, invocation foudre, tempête de foudre
  - Parchemin (20<sup>e</sup>): distorsion bois, transmute métal en bois
  - Parchemin (20<sup>e</sup>): mur de foudre, mur de feu
  - Parchemin (20<sup>e</sup>): amitié animale, paralysie animale, bouclier anti-animaux
  - Parchemin (20<sup>e</sup>): langage des plantes, paralysie végétale, bouclier anti-plante
  - Parchemin (20<sup>e</sup>): charriot sustarre, invoc élémentaire feu, animation de la roche
  - Parchemin (20<sup>e</sup>): Reflecting pool, reflecting pool, detect animal attacker
  - Parchemin (20<sup>e</sup>): Sol's searing orb, Sol's searing orb, sunray, sunray

## Objets spéciaux

**Gantelets élémentaires** sont taillés dans un tissu qui a été tissé sur le plan élémentaire de fumée avec des cheveux de génie et d'effrit, découpé à la lame de feu, cousu avec du fil composé de ces mêmes cheveux. Ils ont ensuite été ramenés sur le plan élémentaire du feu pour être enchantés par un effrit, sur le plan élémentaire de l'air pour recevoir l'enchantement d'un génie puis finalement sur le PMP pour recevoir la dernière application par un archi-mage.

Chaque bouclier (vent ou feu) à une réserve d'énergie de 120 rounds (2h) avant de s'épuiser. La récupération de l'énergie se fait en allant sur le plan élémentaire associé et se fait au rythme de 1min rechargée par tour passé sur ce plan (20h par plan pour recharge maxi). Le bouclier de fumée consomme une énergie de chaque type par minute.

Sur un geste de commande en joignant les doigts d'une certaine manière, ils peuvent se désactiver ou basculer sur un des boucliers:

### **Bouclier de flammes +3**

si arme attaquant en métal : sv vs métal brûlant par attaque réussie

si attaque avec armes naturelles et monstres du froid, 1-4 dégâts reçus par attaque réussie

Fonctionne comme anneau de chaleur (dégâts du froid à -1/HD de dégâts et régénération ensuite au rythme de 1pv/t)

### **Bouclier de fumée, +4**

Chaque coup porté libère un nuage de fumée dissimulant le porteur: l'attaque suivante faite dans le même round n'a que 50% de chance de toucher.

La probabilité fonctionne aussi sur les sorts basés sur de la lumière (light, sunray,...)

### **Bouclier des vents +5**

des courants d'air entourent le porteur donnant le bonus de CA même de dos

Les dégâts basés sur de l'air sont faits à -2/HD

## **Sablier du temps**

Ce sablier permet de lancer une barrière temporelle une fois par jour au niveau 30.

Portée: 10m/N                      Zone d'effet: mur de 3m<sup>2</sup> / niveau                      Durée: 1t

ce sort crée une barrière temporelle invisible et immobile composée de particule de temps à l'arrêt.

Tout ce qui tente de la traverser est bloqué dans la barrière jusqu'à sa dissipation: sorts, projectiles, créatures qui sont ensuite relâchés à la fin du sort.

Chaque élément bloqué dans la barrière est comme soumis à un sort d'arrêt du temps.

Dissipation de la magie est elle aussi prise au piège de cette barrière.

En revanche toute créature sous l'effet d'un sort de rapidité ou de vivacité peut franchir cette barrière.

## **Perle des dragons "Eodraconis Pearl"**

Cette perle, un artefact, est une infime partie de l'orbe chromatique originelle ayant servi à la création du monde. Elle fut créée et remise à Milandrine pour sa contribution à l'ordre du monde par le père de tous les dragons. Elle ne peut pas être détruite, hormis par la puissance d'un Ignidraco ou du Eodrac.

Elle fait 1cm de diamètre et chatoie en permanence des 7 couleurs de l'arc en ciel mêlées à des reflets métalliques.

Cette relique draconique permet un contrôle étendu sur les éléments. Elle permet d'invoquer un familier draconique, un great wyrm, une fi

1 - contrôle des éléments/para éléments pour les sorts de protection et d'attaque

- permet de choisir, 1 fois par jour un élément pour (i) le changer en un autre, ceci affecte tous les sorts de cet élément
- ou (ii) le renforcer: double dégâts, double protection, affecte tous les sorts liés à cet élément

2 - permet un meilleur contrôle des sorts de druide

- sorts de N1 à 4 lancés en 4s MAX
- sorts de N5 à 7 lancés en 6s MAX

## Sortilèges de Druides

| Niveau 1: |                             | 9   | Comp  | Portée  | Durée      | ZE  | Inc.   | JP  | Description |
|-----------|-----------------------------|-----|-------|---------|------------|-----|--------|---|-------------|
| I         | Amitié animale              | ■■■ | 1"    | Perm    | 1 animal   | 6t  | Annulé |   |             |
| IIII      | Aura féérique               | ■□□ | 8"    | 4r/N    | 3,6m/N     | 3   | -      | +2 touché   |             |
|           | Creation de terre           | ■■■ | 10"   | Perm    | spé        | 1r  | -      | Crée 1.5kg de pierre/N ou 27l/N de sable  |             |
| I         | Détection magie             | ■■■ | 0     | 12r     | 1"x4"      | 3   | -      |   |             |
|           | Détection pièges sylvestres | ■■■ | 0     | 4r/N    | 1"x4"      | 3   | -      |   |             |
|           | Enchevêtrement              | ■■■ | 8"    | 1t      | 4"Ø        | 3   | 1/2    | Immobilisé/ ralentie 50%  |             |
|           | Feuilles acérées            | □■■ | 3"    | 1t/N    | spé        | 5   | -      | 3 feuilles par niveau<br>Peuvent être utilisées dagues  |             |
|           | Invisibilité aux animaux    | □■■ | touch | 1t+1r/N | creat      | 4   | -      |   |             |
|           | Langage animal              | ■■□ | 0     | 2r/N    | 4"Ø        | 3   | -      |   |             |
| I         | Lien avec la nature         | ■■■ | 0     | 1h/N    | druide     | 3   | aucun  | ±1-10% sur jet %<br>surprise 1/6<br>contact avec sol naturel  |             |
|           | Log of everburning          | ■■□ | touch | 1h/N    | sp&        | 1   | -      | bois brule pendant la durée du sort   |             |
|           | Localisation des animaux    | ■■■ | 0     | 1r/N    | 2"x2"/N    | 1r  | -      |   |             |
|           | Passage sans trace          | ■■■ | touch | 1t/N    | creat      | 1r  | -      |   |             |
|           | Prévision du temps          | ■■■ | 0     | 2h/N    | 23km²      | 1r  | -      |   |             |
| I         | Purification de l'eau       | ■■□ | 4"    | Perm    | 27l/N      | 1r  | -      |   |             |
|           | Seedling                    | ■■□ | 0     | Perm    | spé        | spé | spé    |   |             |
|           | Shilegagh                   | ■■■ | touch | 1r/N    | massue     | 1   | -      | +1 touché - 2-5/2-8   |             |
| I         | Cérémonie                   | ■■■ | touch | Perm    | creat      | 1h  | -      |   |             |
|           | Beastmask                   | ■■■ | touch | 12h     | creat      | 4   | Annulé | illusion d'une espece animale   |             |
|           | Puffball                    | ■■■ | touch | 2r/N    | 1 mushroom | 4   | spé    | Change un champignon en une boule<br>pointeØ3m, possible de le lancer 3",<br>durée avant dissipation 1d3+1r                 |             |
|           | Whisperward                 | ■■■ | touch | Perm    | item       | 4s  | -      | Garde une zone ou une ouverture, si un<br>individu y penetre, le pretre sentira une<br>brise sur son visage limite 1 mile/N |             |

| Niveau 2: |                          | 9   | Comp  | Portée  | Durée    | ZE | Inc.   | JP  | Description |
|-----------|--------------------------|-----|-------|---------|----------|----|--------|---|-------------|
|           | Baie enchantée           | ■■■ | 1"    | 1j/N    | baies    | 1T | -      |   |             |
|           | Aquagénése               | ■■□ | 1"    | Perm    | 27l/n    | 4s | -      |   |             |
|           | Catalepsie               | ■■■ | 8"    | 4r+2r/N | creat    | 4s | -      |   |             |
| I         | Curse non-fire weapon    | ■■□ | 10"   | 3r/N    | Cube 20m | 3s | -      |   |             |
| I         | Charme personne          | ■■□ | touch | spé     | creat    | 4s | Annulé |   |             |
|           | Croc en jambe            | ■■■ | 1"/N  | 1t/N    | obj 3m   | 4s | Annulé | 1d4+1 - 80% indétectable  |             |
| I         | Distorsion du bois       | ■■■ | 0     | Perm    | spe      | 4s | -      |   |             |
|           | Flamme                   | ■■■ | 0     | 2r/N    | spe      | 4s | -      |   |             |
| I         | Force de la nature       | ■■■ | 0     | 1h/N    | druide   | 4  | aucun  | 1pt de force / 3 niveaux * contact avec sol natu  |             |
|           | Localisation des plantes | ■■■ | 4"    | 1t/N    | Ø1"/N    | 1r | -      |   |             |
|           | Métal brûlant            | ■■■ | 4"    | 7r      | spe      | 4s | -      | 0-1d4-2d4-1d4-0   |             |
|           | Métal gelé               | ■■■ | 4"    | 7r      | spe      | 4s | -      | 0-1d2-1d4-1d2-0   |             |
| II        | Obscurcissement          | ■■□ | touch | 4r/n    | spe      | 4s | -      | Cube 1" arrête/niveau   |             |
|           | Peau d'écorce            | ■■■ | touch | 4r+1r/N | perso    | 3s | -      | +1 CA et JP   |             |
|           | Piège à feu              | ■■■ | touch | Perm    | obj      | 1t | 1/2    |   |             |
| II        | Reflecting pool          | ■■■ | 0     | 1r/N    | bassin   | 1t | -      | fonctionne sur une mare - cf boule de crist   |             |
| I         | Ralentissement du poison | ■■■ | touch | 1h/N    | creat    | 1s | -      |   |             |
|           | Soins mineurs            | ■■■ | touch | Perm    | creat    | 4s | -      | gagne 1d8 pv  |             |
|           | Animal spy               | ■■□ | 10m   | 1t/2L   | animal   | 5s | Annulé | Druide partage les sens de l'animal,<br>pendant ce temps druide en transe,<br>aucune action possible. 100m/N maxi |             |
|           | Beastspite               | ■■□ | 10m   | 1h/N    | 1 person | 5s | Annulé | Crée une aura d'adgressivité entre la cible<br>et UNE espece animale  |             |
|           | Fortifying stew          | ■■■ | touch | 1t      | 1bol/N   | 5S | -      | nourrit pour la journée et 1d4+1 hp<br>pendant 2h+1r/n  |             |
|           | Gift of speech           | ■■■ | 10m/N | 1t/L    | 1 animal | 5S | -      | donne le langage à un animal  |             |

| Niveau 3: |                   | 8   | Comp  | Portée    | Durée  | ZE | Inc. | JP                                       | Description |
|-----------|-------------------|-----|-------|-----------|--------|----|------|--|-------------|
|           | Ailes divines     | ■■■ | 0     | 1t/N +1d6 | 1 pers | 3s | -    | idem sort de vol                         |             |
|           | Arbre             | ■■■ | 0     | 1h/N      | person | 5s | -    |  |             |
| I         | Aura de la nature | ■■■ | 0     | 1r/N      | spé    | 1s | spé  | Repulse MV as same level priest (1d12HD/ |             |
|           | Contre poison     | ■■□ | touch | Perm      | creat  | 5s | -    |  |             |

|       |                         |     |       |         |             |     |        |  |
|-------|-------------------------|-----|-------|---------|-------------|-----|--------|--|
|       | Embrassage              | ■■■ | 16"   | Perm    | 2"x2"/N     | 1r  | -      |  |
| I I   | Enchevêtrement selectif | ■■■ | 10"   | 1t/N    | 1 creat /2N | 4s  | 1/2    | on choisit les creatures enchevêtrées            |
|       | Enracinement            | ■■■ | 0     | 2r/N    | 3 creat     | 1r  | spé    | 3 créatures - empeche tout mouvement             |
|       | Graine de pierre        | ■■■ | 0     | 1 month | carré 50m/N | spé | -      | points de degats structurels a long terme        |
|       | Guérison des maladies   | ■■■ | touch | Perm    | creat       | 1r  | -      |  |
| I     | Invocation de la foudre | ■■■ | 0     | 1T/N    | Ø72"        | 1t  | 1/2    | créé N éclair à (2+N)d8 chacun                   |
|       | Invocation des insectes | ■■■ | 3"    | 1r/N    | spé         | 1r  | -      |  |
|       | Litomorphoses           | ■■■ | touch | Perm    | 81l+27l/N   | 1r  | -      |  |
| I     | Paralysie animale       | ■■■ | 8"    | 2r/N    | 1-4 anim    | 5s  | Annulé |  |
|       | Piège sylvestre         | ■■■ | touch | Perm    | Ø60cm+5/N   | 3r  | -      |  |
| I I I | Protection vs feu       | ■■■ | touch | 1t/N    | creat       | 5s  | -      | encaisse 12pv/niveau                             |
|       | Pyrotechnie             | ■■■ | 16"   | spé     | feu         | 5s  | -      |  |
|       | Respiration aquatique   | ■■■ | touch | 1h/N    | creat       | 5s  | -      |  |
|       | Slow rot                | ■■■ | touch | 1week/N | 1m3/N       | 1r  | -      | preserve des plantes de la putréfaction          |
|       | Pass without trace, 3m  | ■■■ | 0     | 1/N     | Ø6m         | 1r  | -      | affecte tous les persos dans Ø6m                 |
|       | Shape Wood              | ■■■ | touch | prem    | 240l+27/N   | 1r  | -      | transforme un volume de bois.                    |
|       | Vitalité de la nature   | ■■■ | 0     | 1h/N    | druide      | 5   | aucun  | 1pt de constit / 4 niveaux * contact avec sol na |

| Niveau 4: | 10                              | Comp | Portée   | Durée   | ZE                  | Inc. | JP     | Description  |
|-----------|---------------------------------|------|----------|---------|---------------------|------|--------|--|
|           | Blessed warmth                  | ■■■  | touch    | 1r/N    | spé                 | 4s   | -      | immune normal cold, +3 sv for magical one:   |
|           | Contrôle température sur 3m     | ■■■  | 0        | 4t/1t/N | Ø6m                 | 6s   | -      |  |
| I I I     | Dissipation magie               | ■■■  | 8"       | Perm    | créat               | 6s   | -      |  |
|           | Embrassement                    | ■■■  | 4"       | 1r      | 3,6m/N <sup>2</sup> | 6s   | -      | 1d4 dégâts chaque créature   |
|           | Forêt hallucinatoire            | ■■■  | 8"       | Perm    | 4"/N                | 6s   | -      |  |
| I         | Foudre                          | ■■■  | 8"       | Inst    | 1 creat             | 7s   | 1/2    | 6d8 en extérieur, pas de condition speciale  |
| I         | Fracassement de rocher          | ■■■  | 120m     | 1r/N    | spé                 | 1r   | spé    | detruit 1m3/r  |
| I         | Invocation animale 1            | ■■■  | 4"/N     | spé     | spé                 | 6s   | -      | 8 animaux 4dés de vie  |
|           | Invocation créatures sylvestres | ■■■  | 12"+1"/N | spe     | spé                 | spé  | Annulé |  |
|           | Langages des plantes            | ■■■  | 0        | 2r/N    | Ø8"                 | 1t   | -      |  |
| I         | Mur de pierre                   | ■■■  | 5m/N     | Perm    | spé                 | 7s   | -      | Crée un mur de pierre  |
|           | Paralysie végétale              | ■■■  | 8"       | 1r/N    | spé                 | 6s   | Annulé |  |
|           | Porte végétale                  | ■■■  | touch    | 1t/N    | spé                 | 6s   | -      |  |
| I I I     | Protection vs foudre            | ■■■  | touch    | spé     | créat               | 6s   | -      | encaisse 12pv/niveau   |
|           | Reanimation de plante           | ■■■  | 0        | Perm    | spé                 | 1t   | -      |  |
|           | Répulsion des insectes          | ■■■  | 0        | 1t/N    | Ø6m                 | 1r   | -      |  |
|           | Soins majeurs                   | ■■■  | touch    | Perm    | créat               | 6s   | -      | gagne 3-17pv   |
|           | Tempete de sable                | ■■■  | 10m/N    | spé     | spé                 | 4s   | -      |  |
|           | Tempête globulaire d'éléments   | ■■■  | 16"      | 1r      | Ø2"                 | 6s   | 1/2    | N+dégats elementaire associé   |
|           | Weather stasis                  | ■■■  | 4"       | 1h/l    | spé                 | 1t   | -      | cube de 3m/N de coté   |
|           | Detect animal attacker          | ■■■  | touch    | inst    | 1 creat             | 1t   | -      | ce sort permet d'avoir une image de l'attaquant. De plus si l'attaquant manque sa sv, le druide connaîtra sa position.   |
|           | Earthmaw                        | ■■■  | 50m      | 1r      | cercle Ø3m          | 7s   | Annulé | bouche de pierre attaque (monstre de HD=niveau druide). Si elle touche, elle fait 1d4/n dégâts, si le d20 est de 19-20 elle a avalé sa victime.2d4 pied sous terre |
|           | Knurl                           | ■■■  | 5m/L     | 1t/N    | 1 person            | 7s   | Annulé | transforme un membre, au choix, en branche   |
|           | Needlestorm                     | ■■■  | 60m      | Instant | 1 plante            | 7s   | 1/2    | conifere => tempete d'epine d'un rayon égal à la 1/2 de sa hauteur.<br>Chaque créature reçoit 1/3N attaque à 1d12 x 1/3N(7att à 7d12 selon thaC0)                  |

| Niveau 5: | 10                       | Comp | Portée | Durée | ZE                    | Inc. | JP  | Description                                   |
|-----------|--------------------------|------|--------|-------|-----------------------|------|-----|---|
|           | Bâton à serpent          | ■■■  | 4"     | 2r/N  | Ø1"                   | 7s   | -   |   |
|           | Bouclier anti-plante     | ■■■  | 0      | 1t/N  | Ø4,8m                 | 7s   | -   |   |
|           | Pure race (N5)           | ■■■  | 1"     | Perm  | 1 creat/plant 1 month | Neg  | -   |   |
|           | Earth Vision (N5)        | ■■■  | 1"/N   | Inst  | spé                   | spé  | -   |   |
| I         | Regard de feu (N5)       | ■■■  | 10"    | 3r/N  | spé                   | 5s   | Neg | charme du regard                              |
|           | Meld into nature (N5)    | ■■■  | 5"     | 1r/N  | caster                | 5s   | -   | devient invisible dans du feu ou de la pierre |
|           | Plant growth II (N5)     | ■■■  | 1"/N   | 1t/N  | spé                   | 5s   | Neg |   |
|           | Speed plant growth (N5)  | ■■■  | 1"/N   | Perm  | 1 plant               | 1r   | Neg |   |
|           | Stonewood (N5)           | ■■■  | 0      | Perm  | objet                 | 3t   | -   | durcit objet en bois                          |
| I         | Summon Land power (N5)   | ■■■  | 0      | 2h/L  | objet                 | 1h   | -   | donne 22 force, dext, constit, charisme       |
| I         | Warp metal (N5)          | ■■■  | 10m/4N | Perm  | 2.5kg/N               | 7s   | -   |   |
| I         | Cloud of purification    | ■■■  | 4"     | 1r/N  | cube 6m               | 5s   | -   |   |
|           | Communion avec la nature | ■■■  | 0      | spé   | spé                   | 1t   | -   |   |

|     |                           |     |       |      |          |    |     |   |
|-----|---------------------------|-----|-------|------|----------|----|-----|---|
|     | Contrôle des vents        | ■■■ | 0     | 1t/N | Ø8"/N    | 7s | -   |   |
|     | Croissance animale        | ■■■ | 8"    | 2r/N | spé      | 7s | -   | jusqu'à 8 animaux, carré 2" coté  |
|     | Elemental forbiddance     | ■■■ | 4"    | 1t/N | spé      | 1t | -   | cube 1,5m/N d'arrete  |
|     | Fléau d'insectes          | ■■■ | 32"   | 1t/N | Ø32"     | 1t | -   |   |
|     | Invocation animale 2      | ■■■ | 6"/N  | spé  | spé      | 7s | -   |   |
| I I | Mur de feu                | ■■■ | 8"    | 1r/N | spé      | 7s | -   | 4d4 - 1d8 - 1d4+N - opaque  |
| I I | Mur de foudre             | ■■■ | 8"    | 1r/N | spé      | 7s | -   | 1d20 - 1d10 - 1d4+N, transparent  |
|     | Passe plantes             | ■■■ | touch | spé  | spé      | 7s | -   |   |
|     | Rayon de lune             | ■■■ | 1"/N  | 1r/N | cube 1"  | 7s | -   |   |
| I   | Transmutation pierre-boue | ■■■ | 16"   | spé  | cube2"/N | 7s | -   |   |
| I   | Cloudscape                | ■■■ | 120m  | 3t/L | 27m3/N   | 8s | -   | transforme une partie de nuage en qq chose de solide. Peut supporter du poids, une créature volante s'y cognant sera étourdie pendant 1r. |
|     | Nature's charm            | ■■■ | touch | 2h/N | 4,5m/N   | 1r | spé | Ceux qui entre dans cette zone reste dans la zone (sv annule)   |
|     | Strengthen stone          | ■■■ | 10m   | Perm | 1 wall   | 1h | -   | renforce un mur en pierre   |

| Niveau 6: |                               | 6   | Comp  | Portée | Durée                   | ZE   | Inc.   | JP | Description   |
|-----------|-------------------------------|-----|-------|--------|-------------------------|------|--------|----|---|
| I         | Bouclier anti-animal          | ■■■ | 0     | 1t/N   | Ø6m                     | 1r   | -      |    |   |
|           | Chêne vivant                  | ■■■ | touch | 1j/N   | 1 chêne                 | 1t   | -      |    |   |
|           | Débilité mentale              | ■■■ | 16"   | perm   | créat                   | 8s   | Annulé |    |   |
| I         | Enhance Druidic shapechanging | ■■■ | 0     | 3h/N   | druid                   | 1h   | Neg    |    |   |
|           | Graines de feu                | ■■■ | 4"    | spé    | spé                     | 1r/g | 1/2    |    |   |
|           | Great circle                  | ■■■ | 0     | 1r     | 20m rayon<br>per priest | 6t   | spé    |    | 4 druide ou plus pour lancer ce sort fait des dégâts au undead et evil creature   |
|           | Invocation animale 3          | ■■■ | 8"/N  | spé    | spé                     | 8s   | -      |    |   |
| I         | Invocation élémentaire de feu | ■■■ | 8"    | 1t/N   | spé                     | 6r   | -      |    |   |
| I         | Invocation du temps           | ■■■ | 0     | spé    | spé                     | 1t   | -      |    |   |
|           | Ivy Siege                     | ■■■ | 90m   | 6T     | 1 building              | 9s   | spé    |    | lancé sur une construction posée sur le sol, des lierres poussent en 3t, les 3t suivants le bâtiment prend dégât idem catapulte.  |
|           | Mur d'épines                  | ■■■ | 8"    | 1t/N   | cube 1"/N               | 8s   | -      |    |   |
| I         | Répulsion du bois             | ■■■ | 0     | 4r/N   | 12"x2"/N                | 8s   | -      |    |   |
|           | Soin ultime                   | ■■■ | touch | perm   | touch                   | 8s   | -      |    |   |
|           | Sol's searing orb             | ■■■ | 4"    | Inst   | 1 gem                   | 6s   | spé    |    | lancer avec bonus de +3<br>* 6d6 dégâts + aveugle 1d6r / 3d6 + rien<br>* undead 12d6 + aveugle 2d6r / 6d6 + 1d6 aveugle<br>* si loupé, explose sur Ø3m en faisant 3d6 dégâts + 1d3r aveugle / dégâts moitié + pas aveugle |
| I         | Transit végétal               | ■■■ | touch | spé    | spé                     | 3s   | -      |    |   |
|           | Transmutation eau-poussiere   | ■■■ | 6"    | perm   | cube 1"/N               | 8s   | -      |    |   |
|           | Ursanthrope                   | ■■■ | 0     | 1t/N   | druide                  | 8    | aucun  |    |   |
|           | Youth (N6)                    | ■■■ | 0     | Perm   | creat                   | spé  | -      |    |   |

| Niveau 7: |                                 | 6   | Comp  | Portée   | Durée                 | ZE     | Inc.   | JP | Description                        |
|-----------|---------------------------------|-----|-------|----------|-----------------------|--------|--------|----|------------------------------------|
|           | Animation de la roche           | ■■■ | 4"    | 1r/N     | 54l/N                 | 9s     | -      |    |                                    |
|           | Awaken forest (N7)              | ■■■ | 0     | 2h       | 6km+1.6km/ 2h         |        | -      |    |                                    |
|           | Chariot de sustarre             | ■■■ | 1"    | 6t+1t/N  | spé                   | 9s     | -      |    |                                    |
|           | Create potion plant (N7)        | ■■■ | 0     | 1y/rubis | plant touché          | 7 days | -      |    |                                    |
|           | Confusion                       | ■■■ | 8"    | 1r/N     | 4"x4"                 | 9s     | spé    |    |                                    |
| I         | Contrôle du climat              | ■■■ | 0     | 8-96h    | 10-80km²              | 1t     | -      |    |                                    |
|           | Doigt de mort                   | ■■■ | 6"    | perm     | creat                 | 5s     | annule |    |                                    |
|           | Invocation élémentaire de terre | ■■■ | 4"    | 1t/N     | spé                   | 1t     | -      |    |                                    |
| I         | Mort rampante                   | ■■■ | 0     | 4r/N     | 8"                    | 9s     | -      |    | 500-1000dégâts                     |
|           | Réincarnation                   | ■■■ | touch | perm     | person                | 1t     | -      |    |                                    |
| I         | Tempête de foudre               | ■■■ | 18"   | 1t       | Ø36"                  | 9s     | 1/2    |    | N éclairs à Nd8 de dégât de foudre |
| I         | Tempête de feu                  | ■■■ | 16"   | 1r       | 54m³/N                | 9s     | 1/2    |    | 2-16+Niveau                        |
|           | Transmuted spellcasting (N7)    | ■■■ | 0     | 1t/N     | spell level /l caster |        | -      |    |                                    |
|           | Transmutation métal-bois        | ■■■ | 8"    | perm     | obj                   | 9s     | spé    |    |                                    |
|           | Sunray                          | ■■■ | 1"/N  | 1r       | Ø1"                   | 3s     | spé    |    |                                    |



## Tree Spirit



touch

perm

1 tree

1t

-

Lie l'ame du lanceur avec un arbre. Le lanceur vieillit à un rythme de 1/10, s'il meurt il ne peut être ramener à la vie que s'il est à moins de 3m de cet arbre.

## I Unwilling Wood



5m/N

Perm

Ø20m

1r

spé

Transforme des créatures de la zone d'effet en arbre (nb de HD créatures= Niveau lanceur). Sv vs polymorph pour chacun.

## Sortilèges de Magiciens (N7)

| Niveau 1: | 4 | Ecole                   | Comp         | Portée | Durée     | ZE      | Inc.      | JP   | Description |
|-----------|---|-------------------------|--------------|--------|-----------|---------|-----------|------|-------------|
|           |   | Bouclier                | Evocation    | ■■■□   | 0         | 5r/N    | spé       | 1    | Aucun       |
|           |   | Charme                  | Enchantement | ■■■□   | 12"       | Spé     | 1 pers.   | 1    | Annulé      |
|           |   | Chute de plume          | Alteration   | ■■□■   | 1"/N      | 1s/N    | Spé       | 1/10 | Aucun       |
|           |   | Détection magie         | Divination   | ■■■□   | 0         | 2r/N    | 1"x6"long | 1    | Aucun       |
|           |   | Diminution (agrandisst) | Alteration   | ■■■■   | 0,5"/N    | 1T/N    | Spé       | 1    | Annulé      |
| I         |   | Effacement              | Alteration   | ■■■□   | 3"        | Perm    | 2 pages   | 1    | Annulé      |
| I         |   | Identification          | Divination   | ■■■■   | 0         | 1s/N    | 1 obj.    | 1t   | spé         |
|           |   | Lecture de la magie     | Divination   | ■■■■   | 0         | 2r/N    | spé       | 1r   | Aucun       |
| I         |   | Missiles magiques       | Evocation    | ■■■□   | 6"+1"/N   | Spé     | 1 Créat.  | 1    | Aucun       |
|           |   | Monture                 | Conjuration  | ■■■■   | 1"        | 12t+6/N | 1 Creat   | 1r   | Aucun       |
|           |   | Poussée                 | Evocation    | ■■■■   | 1"+1/4"/N | inst    | spé       | 1    | Annulé      |
|           |   | Saut                    | Alteration   | ■■■■   | Touch     | Spé     | 1 Créat.  | 1    | Aucun       |
|           |   | Serviteur invisible     | Conjuration  | ■■■■   | 0         | 6T+1T/N | 3" radius | 1    | Aucun       |
| I         |   | Sommeil                 | Enchantement | ■■■■   | 3"+1"/N   | 5r/N    | spé       | 1    | Aucun       |

| Niveau 2: | 3 | Ecole                  | Comp         | Portée | Durée  | ZE    | Inc.     | JP | Description  |
|-----------|---|------------------------|--------------|--------|--------|-------|----------|----|--|
|           |   | Corde enchantée        | Altération   | ■■■■   | Touch  | 2t/N  | spé      | 2  | none   |
|           |   | Détection invisibilité | Divination   | ■■■■   | 1"/N   | 5r/N  | 1" large | 2  | none   |
|           |   | Flèche acide de Melf   | Evocation    | ■■■■   | 3"     | 1r/3N | 1 cible  | 4  | Spé fleche +1<br>30cm impact acide 2-8 + sv pour objet |
|           |   | Force                  | Altération   | ■■■■   | Touch  | 6t/N  | 1 créat  | 1t | none   |
|           |   | Images miroir          | Illusion     | ■■■□   | 0      | 2r/N  | MU       | 2  | none   |
|           |   | Invisibilité           | Illusion     | ■■■■   | Touch  | spé   | 1 créat  | 2  | none   |
| I         |   | Nuage puant            | Evocation    | ■■■■   | 3"     | 1r/n  | cube 2"  | 2  | spé  |
| I         |   | Oubli                  | Enchantement | ■■■□   | 3"     | perm  | 2" x 2"  | 2  | neg  |
|           |   | Ouverture              | Altération   | ■■□■   | 6"     | spé   | 1m²/N    | 1  | none   |
|           |   | Verrou magique         | Altération   | ■■■□   | Touch  | perm  | 2,7m²/N  | 2  | none   |
| I         |   | Vocalize               | Alteration   | □■■■   | Touch  | 5r    | 1 creat  | 1r | Aucun  |
|           |   | Web                    | Evocation    | ■■■■   | 0,5"/N | 2t/N  | spé      | 2  | spé  |

| Niveau 3: | 2 | Ecole                 | Comp         | Portée | Durée    | ZE          | Inc.      | JP | Description                               |
|-----------|---|-----------------------|--------------|--------|----------|-------------|-----------|----|---|
|           |   | Boule de feu          | Evocation    | ■■■■   | 10"+1"/N | inst        | Ø4"       | 3  | 1/2                                       |
|           |   | Clairaudience         | Divination   | ■■■■   | spé      | 1r/N        | spé       | 3  | none                                      |
|           |   | Dissipation magie     | Abjuration   | ■■■□   | 12"      | perm        | cube 3"   | 3  | none                                      |
|           |   | Foudre                | Evocation    | ■■■■   | 4"+1"/N  | inst        | 1" x 4"   | 3  | 1/2 ZE optionnelle 0,5" x 8"              |
| I         |   | Intermittence         | Altération   | ■■■□   | 0        | 1r/N        | MU        | 1  | none                                      |
|           |   | Invocation monstres I | Conjuration  | ■■■■   | 3"       | 2r+1r/N     | spé       | 3  | none                                      |
|           |   | Objet                 | Alteration   | ■■■■   | Touch    | 6T/N*       | 0,27m3/N  | 3  | spé back to normal if hitting hard surfac |
|           |   | Paralysie             | Enchantement | ■■□■   | 12"      | 2r/N        | 1-4 créat | 3  | Neg jp norm, 2pers -1, 1 pers -3          |
|           |   | Rafale de vent        | Altération   | ■■■■   | 0        | 1s          | 1" x 1"/N | 3  | none                                      |
| I         |   | Ralentissement        | Altération   | ■■■■   | 9"+1"/N  | 3r+1r/N     | 4" x 4"   | 3  | none                                      |
|           |   | Rapidité              | Altération   | ■■■■   | 6"       | 3r+1r/N     | 4" x 4"   | 3  | none                                      |
|           |   | Vol                   | Altération   | ■■■■   | touch    | 1t/N + 1-6t | 1 créat   | 3  | none                                      |

| Niveau 4: | 1 | Ecole                  | Comp                 | Portée | Durée  | ZE      | Inc.    | JP | Description                             |
|-----------|---|------------------------|----------------------|--------|--------|---------|---------|----|---|
|           |   | Allométamorphose       | Altération           | ■■■■   | 0,5"/N | perm    | 1 créat | 4  | neg                                     |
|           |   | Autométamorphose       | Altération           | ■■□■   | 0      | 2t/N    | MU      | 3  | none soigne 1d12 par changement         |
|           |   | Bouclier de feu        | évocation-altération | ■■■■   | 0      | 2r+1r/N | MU      | 4  | none option froide ou chaude            |
|           |   | Globe mineur           | Abjuration           | ■■■■   | 0      | 1r/N    | MU      | 4  | none                                    |
|           |   | Invocation monstres II | conjuration          | ■■■■   | 4"     | 3r+1r/N | spé     | 4  | none 1-6 monstres N2 * arrivent en 1-4r |
|           |   | Magic mirror           | Enchant/divination   | ■■■■   | Touch  | 1r/N    | spé     | 1h | Aucun idem boule de cristal             |
|           |   | Maladresse             | Enchantement         | ■■■■   | 1"/N   | 1r/N    | 1 créat | 4  | 1/2                                     |
|           |   | Mur de glace           | Evocation            | ■■■■   | 1"/N   | 1t/N    | spé     | 4  | none                                    |

|   |                      |            |     |       |     |         |   |       |  |
|---|----------------------|------------|-----|-------|-----|---------|---|-------|--|
| I | Porte dimensionnelle | Altération | ■□□ | 0     | spé | MU      | 1 | none  | 3"/N<br>250kg/125kg supplémentaire<br>7s récup |
|   | Stoneskin            | Altération | ■■■ | Touch | spé | 1 créat | 1 | Aucun |  |
|   | Tempête de glace     | Evocation  | ■■■ | 1"/N  | 1r  | spé     | 4 | none  | 3d10 dégats                                    |

## Nouveaux sorts

**Lien avec la nature (N1)** ■■■ 0 1h/N druide 3 aucun

En lançant ce sort, le druide puise de la force dans la nature environnante. Tant qu'il reste en contact avec un sol naturel, le druide gagne un sixième sens: surpris seulement 1/6, ajustement des dés de pourcentage de ±1 à ±10%.

**Seedling (N1)** ■■□ 0 spé spé spé spé

This spell causes one tree seed or seedling per level of the priest to be specially blessed by the priest's god.

When the spell is cast upon a seed or seedling and planted in the ground, it will immediately start to grow at an astonishing rate.

It will grow to a total height of 2 feet + 1 foot per level of the priest in the period of one turn.

A tree thus "blessed" by this spell will grow to be a large, healthy tree, highly resistant to both parasites and disease, and will have a much longer lifespan than ordinary trees of its type.

The spell can be cast in two ways. The first way takes 1 round per seed or seedling to cast and be planted.

The other way takes 1 round per seed or seedling to cast, initially. The spell is then finished at a later time by completing the final gesture: (again, this costs 1 round per seed or seedling) and then planting the seeds or seedlings.

There is no limit to the time in between the original casting and completion in this variation.

Anybody can perform the final gestures needed to complete this spell.

The seeds or seedlings are most commonly used for gifts or reforestation projects as needed.

The trees around a priest grove tend to be of this type.

**Feuilles acérées (N1)** □□□ 3" 1t/N spé 5 -

Using this spell, the priest causes oak leaves to become rigid and extremely sharp. These sharp leaves can now be wielded or thrown as a weapon.

If the leaves are crumbled before the spell is cast, then the resulting pieces are similar to caltrops, doing 1d2 HP each.

One leaf can cover a 5 foot long square, with 1d4 points of damage hitting the first creature to enter.

**Force de la nature (N2)** ■■■ 0 1h/N druide 4 aucun

En lançant ce sort, le druide puise de la force dans la nature environnante. Tant qu'il reste en contact avec un sol naturel, le druide gagne de la force. Ce gain est égal à 1 point tous les 3 niveaux.

De la force exceptionnelle peut être gagnée à raison de 10% par point normalement gagné, jusqu'au maximum racial.

**Curse non-fire weapon (N2)** ■■□ 10" 3r/N cube 20r 3 -

The spell causes non fire based weapons, that is, all except those related to or made with fire, to be awkward to handle.

For example, obsidian weapons or fire arrows are not affected, while iron or steel ones are.

This makes creatures using them to be non proficient in their use, even if they are actually specialised in them.

The creatures receive the usual non proficiency penalties pertaining to their class.

**Vitalité de la nature (N3)** ■■■ 0 1h/N druide 5 aucun

En lançant ce sort, le druide puise de la vie dans la nature environnante. Tant qu'il reste en contact avec un sol naturel, le druide gagne de la constitution. Ce gain est égal à 1 point tous les 4 niveaux. Les points de vie, % de choc métaboliques et rappel à la vie sont ajustés en conséquence. Le gain de constitution peut aller jusqu'au maximum racial.

**Ailes divines (N3)** ■■■ 0 1t/N+1d6 1 pers 3 -

This spell causes large wings to grow on the back of the druid allowing him to fly as per the wizard spell fly.

The spell is not affected by armour of any sort (the wings will grow through the armour, and the armour will not be destroyed).

Druids grow eagle like wings, and other neutral deities grant grey feather wings.

Normally, this spell may only be cast on the followers of the same god as the priest. However, in dire need it may be cast on any person.

If cast on another person under circumstances that are not "dire", the priest loses access to the spell for two days.

The material components are the priest's holy symbol, plus an eagle's feather for druids. The components may be reused.

**Aura of Nature (N3)** ■■■ 0 1r/N 1d12HD/N 1 spé

When this spell is cast, it surrounds the druid with an overwhelming aura of life. This aura is comforting to woodland creatures (+25% on reaction rolls) for it is the sensation of life which puts the animals at ease with the druid.

This, however, is not the principal purpose for the spell. Its primary use is to turn undead.

Undead creatures find this sensation emanating from the druid's aura very distasteful. When undead encounter this sensation,

they are usually repulsed. This occurs if the druid succeeds in turning undead as a priest does. If the die roll to "turn undead" does not succeed, the undead are not repulsed. The druid's level is the level used to determine the effect of the turning.

This is only the case if the druid is in natural surroundings (such as forest, underground caverns and caves, or plains etc.).

If the druid is in his own consecrated grove, then he gets a +4 modifier to the die roll to turn undead

and in addition is allowed to turn twice the normal number of undead. If the druid is in an unnatural surrounding

(such as buildings or the astral and ethereal planes of existence) then he turns undead as a priest two levels lower than his current level.

This is because the influence of nature is reduced in these surroundings.

The material component of this spell is a freshly cut twig of mistletoe.

### ***Enraciner (N3)***

■■■ 0 2r/N spé 1r spé

By means of this spell, the druid causes a willing recipient's feet, paws or hooves to be firmly rooted to the ground, becoming immovable. The creature gains an extra saving throw versus paralysation at +4 to avoid being thrown back, picked up, knocked down or blown around. Success means the creature remains standing; failure indicates the situation is to be handled normally, with another saving throw if allowed. The recipient may "root" and "unroot" at will, as long as it occurs within the duration of the spell. Rooting or unrooting takes one tenth of a giving a -1 penalty to initiative. The recipient may not perform any action requiring legwork (walking, running, etc.) while rooted. At the end of the spell's duration, the recipient is automatically unrooted. Optionally, the spell may be cast upon an unwilling subject (who must be touched by the druid and fail a saving throw versus spell at -2 to be affected).

Unlike the druid, the victim has no control over the spell once touched and is anchored until released by the druid, the root duration expires or it is dispelled. The material components for this spell are mistletoe and a small piece of root from a large tree, preferably oak. Root is one of the special prayers granted by Saint Timorel, patron of druidical groves and retreats.

### ***Enchevêtrement selectif (N3)***

■■■ 10" 1t/N 1 creat/ 2N 4 1/2

This spell is very similar to the 1st level priest spell entangle except that it affects only the creatures targeted by the spell and no one else, unlike entangle. When the creatures that are affected by this spell try to walk by any form of plant life, the plants will reach out and grab the creatures much in the same manner as with entangle. Thus, while they are trapped by the spell, others can then walk up to the entangled. In this respect, the spell is similar to hold person in its effects.

If the creatures fail their saving throw versus spell, they are held fast by the plants. If the saving throw is made, the targeted creatures have their movement reduced to half normal. If the creatures struggle to free themselves from the plants then a new saving throw versus spell is required every turn (note: this is very tiring). The to hit bonus can be used as a positive modifier for these additional saving throws. If the creatures of these additional saving throws, they are freed, but their movement is still reduced by half. If after another turn the creatures are still in a with plant life then a saving throw versus spell is required with the effects outlined above occurring. In short, a saving throw must be made when in areas of vegetation to determine the effects of the spell if the spell target is actively fighting the effects of the spell.

### ***Graines de pierre (N3)***

■■■ 0 1 month:arré 50m/N spé -

When stone seeds is cast, it causes plant seeds to become magically enchanted so as to enable them to grow in to solid stone.

The seeds will grow at quadruple normal rate for 4 weeks. During this time the roots will grow down into the stone a distance of 1 inch per of the priest in hard stone or 2 inches per level in soft stone. After this month (28 days) is over, the plants will grow normally.

Thus they will require food, light, and sunlight if they are to continue growing after this point.

The effect of the plants growing into a stone structure are rather nasty, for it could remove around 10–90% of the structure's structural point depending upon the thickness of the stone.

To cast this spell, the priest must mix a handful of seeds from whatever hardy plants are available (such as crabgrass, ivy, cactus, dandelion) with the seeds to be planted. This must be then mixed in a leather pouch with sapphire dust of not less than 50 gp value per 5 inch square area to be covered. The priest then "sows" the seeds as he casts the spell, with the seeds magically implanting themselves in the stone. The spell takes 1 turn per 5 yard square area to be covered to cast.

### ***Foudre (N4)***

■■■ 8" Inst 1 pers 7s 1/2

Lightning strike causes a bolt of lightning to streak down out of the sky and hit the target, for 6d8 points of damage, save for half.

The target must either be exposed to open sky, or be separated from it by a barrier that lightning strikes can blast through: an inch of wood half an inch of stone per level of the priest, up to a maximum of a foot of wood or half a foot of stone.

The material component for this spell is a miniature platinum bolt of lightning, which must be thrown at the target (no to hit roll required).

### ***Fracassement de rocher (N4)***

■■■ 120m 1r/N spé 1r spé

This spell can be used to crush large pieces of rock into smaller parts that can then be removed easily.

It is used to shatter rocks in order to make room for a new road or passage or simply to get more manageable pieces out of a large, immovable. The spell affects ten cubic feet of rock per round. Magical constructs, such as a wizard's wall of stone, receive a saving throw versus crushing blow to negate the effects. The material component is a shovel or any other excavating instrument.

### ***Réanimation de plante (N4)***

■■■ 0 Perm spé 1t -

This spell allows the priest who casts it (normally a druid) to restore the life force of any plant or monster of vegetable nature that he touches. The spell works on any one tree or on any area of small plants or shrubs of size at most 2 square yards per level.

The plant or area of vegetation may have been dead for 10 years per level of the druid. The spell regenerates all missing parts, so it may be used to restore a living tree from a decades old tree stump, or a flower patch from a bunch of dried flowers.

Plants which normally grow in soil may be revived only in soil. The material component for this spell is a bit of dung.

### ***Tempête de sable (N4)***

■■■ 10m/N spé spé 4s -

This spell can have one of two effects. First, it can be used as a pounding shower of sand, which rains down for one round in a 60 foot diameter circle inflicting 1d12 HP of buffeting damage plus 1d12 HP of choking damage to all creatures within the area of effect. Certain creatures would be immune to such effects, it is up to the DM's discretion (i.e. golems). Also, undead do not need to breathe.

The second use of the spell can be used as a blinding rain of sand in a 60 foot diameter circle which lasts for one round per level of the caster, slowing movement to 50% and reducing visibility to zero within the area of effect. The spell can also extinguish open flames such as torches, candles, camp fires, etc... The material component for the spell is a handful of fine sand.

### ***Mur de pierre (N4)***

■■■ 5m/N Perm spé 7s -

Using this spell, the caster can create a wall made of stone. The wall must stand on a solid surface and can meld into adjacent stone objects.

The spell creates a wall of stone that is half an inch thick, ten feet wide and two feet high per level of the caster. Thus, a 10th level priest can make a stone wall 5 inches thick, 50 feet wide and 20 feet high. One turn after the casting the magic of the spell fades and the wall of stone becomes a permanent object (that is not subject to dispel magic this is the reason the spell belongs to the Alteration and not to the Invocation school. The stone wall is primarily a defensive spell, used to stop pursuers or seal an underground passage. Another use of the spell is to make constructs of stone. The material component of the spell is rock of any type of a roughly equal amount the spell does not create new material but rather reshapes the material already present.

### **Tempete globulaire d'element (N4)**

■■■□ 16" 1r Ø2" 6s - N+dégats elementaire

Ce sort doit être lancé le round précédent un transfert dans un plan élémentaire.

Il lui est alors possible d'arracher une partie de cette matière élémentaire et de l'envoyer sur le PMP sous forme d'une sphère ou les éléments tourbillonnent pendant 1 round avant de se dissiper.

Les dégâts et effets spéciaux créés sont égaux à ceux de l'élémentaire /para-élémentaire associé plus le niveau du druide:

Eau: 5-30 Air: 2-20 Feu: 3-24 Terre: 4-32  
Glace: 3-36 Fumée: 2-16 Magma: 4-24 Boue: 2-16

### **Mur de foudre (N5)**

■■■■ 8" 1r/N spé 8s - 1d20 - 1d10 - 1d4+N

Ce sort est identique au sort de mur de feu mis à part les dégâts, la forme cylindrique uniquement et le fait que l'on puisse voir au travers. Il est facilement repérable grâce aux petits arcs électriques le composant et à son crépitement.

### **Pure race (N5)**

■■■■ 1" Perm 1 creat/plani 1 month Neg

This spell causes any changes in the creature by speed plant growth or speed animal growth to become a normal feature in the animal's or plant's species. This animal or plant is then considered a normal animal or plant for most purposes of other spells -

with the exception of further uses of the said spells. The material component is greater mistletoe cut freshly from a tree, which is cut by a platinum sickle never before used by anyone. The mistletoe has to be caught in a bowl made from the living leaves of an oak. All material components vanish at the casting of this spell.

The priest offers part of his life to stabilise the effect of the size increase or decrease; thus he loses a Constitution point in addition to the platinum sickle, the greater mistletoe and the bowl.

### **Earth Vision (N5)**

■■■■ 1"/N Inst spé spé -

Using this spell, the caster can inspect distant lands or areas through a specially prepared rock crystal.

This device is a large obsidian ball, at least a yard in diameter. The craftsmanship need not be absolutely perfect but the ball must be carefully prepared using stone shape; it will take more than two weeks with continuous use of that spell to prepare the necessary ball.

This is not consumed in the casting. After the manufacturing of the ball, the caster must cast earth vision on the crystal, followed by a series of other spells, complete with all the necessary components.

These spells must be cast within one day from the time the priest cast earth vision on the stone or everything is wasted.

*First level: bless, detect evil, detect magic, detect poison, detect snares & pits, and sanctuary.*

*Second level: detect charm, find traps, know alignment, and withdraw.*

*Third level: continual light, cure blindness, and locate object.*

*Fourth level: detect lie, divination, imbue with spell ability, and tongues.*

*Fifth level: commune with nature and true seeing.*

After the last of the spells has been cast, the priest must cast earth vision again on the stone, which unites everything together.

The ball must be fixed in a specially blessed place and can never be removed or the placed enchantment is destroyed forever.

From that point forward, the caster can cast earth vision on the stone and turn it into a crystal ball device.

He is able to view persons or areas on the same plane, regardless of distance. In addition to the abilities of a crystal ball, the priest can cast all the divination spells from the above list through the device.

The device can give a focus for magical transport, such as teleportation (the area is considered "studied carefully" then).

### **Regard de feu (N5)**

■■■□ 10" 3r/N spé 5s Neg

This spell turns the caster's eyes into small fire globes. All creatures that meet the caster's gaze must save versus spell at -4 penalty or be charmed as per the spell (but those immune to charm person are not immune to this spell as well).

The target creature must be intelligent and have the ability to see. If the saving throw is failed, the caster can try to direct some or all of its actions during the spell. Otherwise the creature becomes immediately hostile.

To determine who meets the gaze of the caster, use the rules for gaze attacks.

### **Meld into nature (N5)**

■■■□ 5" 1r/N caster 5s -

Using this spell, the caster can meld into his natural surroundings and thus making himself invisible to other creatures.

In order to cast the spell there must be a sufficient amount of the appropriate element available: rock or other similar material a fair sized fire. The elemental material can be as far as 30 yards away from the caster at the time of the casting.

If the caster melds into earth, fire or water, he makes himself totally invisible for the duration of the spell.

He can be detected by magical means such as detect invisibility or true seeing, though.

When inside the elemental material, the caster can see, hear and smell everything in range.

He can even cast spells, although verbal communication with other beings is not possible.

The caster can make any spells cast to appear coming from any point within a 30 yard radius from him, thus avoiding being detected by careful watchers. The elemental material can be harmed normally, such as chopping rocks to pieces, extinguishing fires or draining water.

### **Plant growth II (N5)**

■■■■ 1"/N 1t/N spé 5s Neg

This spell is similar to animal growth — it does the same thing to plant like monsters.

It doubles their size, Hit Dice, number of attacks, movement rate, damage per attack, etc.

Thus, a treant of 20 feet height, 12 HD, one attack, 3d8 hit points damage, and a movement rate of 6 becomes a giant of 40 feet height, 24 HD, two attacks, causes 6d8 hit points damage per attack and has a movement rate of 12.

Any hit points damage are first deducted from the new Hit Dice. Thus, if the spell runs out, the plant like creature could still have its full normal hit points. If this spell is used in conjunction with the ordinary plant growth, then all times of hacking through are doubled, and the plants won't burn unless fireball or a similarly high powered spell is applied.

If something is caught in these enormous plants, the creatures would have to be of truly enormous size

(a rhinoceros wouldn't be able to break through but a great wynn might, if he makes his saving throw — magic resistance doesn't work).

The reverse, plant shrinking II, reduces plant size by half.

The material components of this spell are the priest's holy symbol and a part of the plant type to be affected.

### ***Speed plant growth (N5)***

■■■ 1"/N Perm 1 plant 1r Neg

This spell causes a single plant (or an area of plants of 200 square feet per level if small, grass like plants) to grow at an astonishing speed. It can be caused to grow one year per level of the caster in one round only. This growth is like natural growth.

It can be interrupted at any time within the growth by the caster. Once the growth reaches its end, the plant stays in that cycle

even if completely out of tune with the cycles of nature. Thus, this spell could cause an apple tree to green, carry blossoms, and fruit within even if within the deepest of winter. Once the time of the plant has been changed by the spell it stays in that cycle.

Thus, our apple tree would from now on would start to green within the latest of autumn, carry blossoms within the winter

and carry fruit in the middle of spring. The reverse, stop plant growth, completely stops the natural growth of a plant,

although the plant's natural lifetime is not changed. This spell and its reverse cancel one another.

The material component for this spell is an old oak's bark.

This bark must still contain some life from the oak, thus it cannot be very old. In addition the priest needs his holy symbol

### ***Stonewood (N5)***

■■■ 0 Perm objet 3t -

When a priest casts stonewood and subsequently touches a wooden object, the wood in that object is magically enhanced

and given a stonelike strength. The altered wood is in every way the same as untreated wood (texture, colour, weight, flexibility, etc.)

except for the stonelike strength and hardness. An object of up to 100 square feet and a thickness of no more than

1 inch per level of the priest of wood can be affected by this spell. To cast this spell, the priest needs mistletoe and a gemstone of at least

### ***Summon Land power (N5)***

■■□ 0 2h/L objet 1h -

By means of this spell a druid can improve his Strength, Constitution, Dexterity or Charisma to 22.

The druid must have a great need to cast the spell, always related to his role as protector of the natural environment.

He must meditate for one hour and communicate with his patron land spirit, explaining in detail the reasons he wants the extraordinary aid. Defeat of a powerful defiler (tenth level or more experienced) is an adequate reason.

At the end of the hour the druid gains the augmented ability if the spirit of the land agrees on the importance of the task.

The spirit of the land may grant additional points if the situation is serious enough, at the DM's discretion

(the spirit, being a sort of deity, can grant any number of points in any ability or abilities but this is very rare).

The effects of this spell cannot be dispelled. Further, the augmented ability cannot be modified, either positive or negative, by any normal means such as draining attacks, use of magical items, etc., since it is the result of divine intervention.

### ***Warp metal (N5)***

■■□ 10m/4N Perm 2.5kg/N 7s -

This spell is similar to the 2nd level warp wood spell, except as noted above, and that metal substances are affected.

For those objects that possess structural strength, this spell does 1 point of structural damage per 3 levels of the priest.

Against metal creatures (iron golems, for example) the spell inflicts 1d4 points of damage + 1 per level of the priest (save for half damage)

### ***Ursantrope (N6)***

■■■ 0 1t/N druide 8 aucun

En lançant ce sort, le druide se transforme à sa convenance sous deux formes: humaine ou hybride entre humain et ours brun.

Sous forme hybride, il ressemble à un humain en plus grand, plus poilu et plus fort; Il gagne une taille de 3cm par niveau

et 1 point de force tous les 3 niveaux. La maximum de force sous cette forme est de 19.

Le druide peut parler mais avec une voix devenue rocailleuse. De ce fait, lancer un sort avec composant verbale a 75% de risque d'échec mineur du niveau du druide.

Seuls les objets tenus dans les mains ne sont pas incorporés dans le corps du druide.

Sous forme humaine, seule la voix est légèrement altérée.

Il y a 25% de risque qu'un sort avec une composante verbale soit manqué, diminué du niveau du druide.

Toute métamorphose d'une forme à une autre prend 5s.

### ***Enhance Druidic shapechanging power (N6)***

■■■ 0 3h/N druid 1h Neg

This spell enhances the druid's shapechanging power. This enhancement has the following effects:

- it is now possible to shapechange into any animal type (reptiles, fish, amphibians, invertebrates, etc.);

- it is now possible to repeatedly assume the same animal type;

- the size assumed may be from 0.01% (about the size of a flea) up to 10,000% (one hundred times larger);

as this includes both aspects of length and weight, it is still very easy to reach a limit rather quickly

(thinking of changing into a killer whale weighing well over 15 tons, your druid would have to weigh over 300 pounds);

- the druid can shapechange up to 3 times plus once per remaining level per day;
- changing shape now takes only the thought (and approximately half a second) to assume the new form — it is possible to assume another animal form directly from one animal form; it is not necessary to return to human form in the interim;
- it still cures 10%–60% of remaining damage for each return to human form (not necessarily the druid's original shape).

This spell is powered by the recipient's levels. It drains one level from the recipient's druidic level for the duration of the spell.

If this would leave the druid below the level to shapechange, he would lose that ability. When the duration runs out, the druid regains the The material component is the holy symbol of the priest

### *Youth (N6)*

■■■ 0 Perm creat spé -

The spell will cause oneself or another to gain up to 10 years of youth. The spell effects depend on how long the spell is studied.

If interrupted during study, the spell will be lost. The spell can also heal old scars or heal body parts that were lost in the past, such as eye. However, the spell must be studied to the maximum to get all results. If studied for 1 week without any interruptions the caster

can even bring back old limbs. This spell will not heal anyone that was born without arms, eyes, etc. Youth spell effects:

Number of hours of casting time / Age decrease

5/2 - 10/4 - 15/6 - 20/8 - 25/10

The component is a 1000 gp worth gem which is consumed in the casting

### *Awaken forest (N7)*

■■■ 0 2h 16km+1.6km/N 2h -

With this ceremony, the priest call upon and wakens the spirit of the forest. The effects are that the priest becomes one with the trees.

Whatever happens in that area, the priest instantaneously knows. He has the power to cause one tree per level within that area to animal as if it were a treant. Any real treants in the area become aware of him and are receptive to any suggestions made by the priest.

A changestaff (see the changestaff spell) is needed too, if any trees are animated. Each tree animated reduces the changestaff by one l

### *Create potion plant (N7)*

■■■ 0 1y/rubis plant touched 7 days -

This spell changes a normal (fruit) plant into a magical potion producer. The plant will change over the course of one growing period (which might be a short 3 or 4 weeks for grass and a rather long 2 or 3 years for an apple tree) until it reaches an "adult" state.

At this state it has changed completely. It will then produce only some fruit each picking season but these will contain the power of a spell

The powers contained in the fruit were determined by the priest at the casting of the spell and can never be changed afterwards except with a full wish spell. The priest may put up to one spell level per priest level of power into the plant.

The single spells may have a power each of up to 1/3 of the priest's level (rounding up). Thus, a priest of eighteenth level may instil a plant with the power to create fruits which contain a maximum of one spell each, but each spell may be a maximum of 6th level, up to the maximum of 18 spell levels. Up to 3 fruits simulating a heal spell each would be possible.

These fruits spoil as easily as normal fruit, but they can be preserved and changed like normal fruit. If the plant is of a type which produces small fruit like raspberry, it is necessary to eat one pound of these fruit instead of only one.

It is possible to change these fruit and their juice into marmalade or a pop sickle, if desired — the products still contain the power of the spell until the products are consumed. It is possible to combine several potion fruit juices to create a single potion, but in this case the creator has to roll a potion miscibility check; to this roll will be added the creator's level as a percentage (if on a percentile scale), or one fifth the creator's level if 1d20 is rolled.

The maximum effect of combination is one potion per 5 levels of the creator (round up).

The material components for this spell are the holy symbol of the priest, the sapling of the plant to be changed,

one scroll containing each spell to be given to the plant, and one ruby (a minimum of 500 gp each) for each year that the plant is to surviv

### *Transformed spellcasting (N7)*

■■■ 0 1t/N 1 spell level /N caster -

This spell allows a caster to cast spells even if in a transformed state of the body.

Thus, it would be possible for a druid in animal shape to cast spells; the same goes for a priest with merge with stone in effect, etc.

This spell offers the priest the possibility to cast up to one spell level per caster level in the transformed state.

The cast spells still require all of their components, but this spell provides the necessary changes.

The form the priest is in still needs to have vocal and somatic capabilities, and the material components of the spells

have to be incorporated into the transformed body somewhere. If all of these are given, then the priest may cast his spells from the transf

Thus, a bird might fly chirping across the sky (being a druid) casting a wall of thorns on his opponents, or a bland wall

(which has to be thick enough for the priest inside to gesticulate) might suddenly sprout a blade barrier, etc.

It is possible to stack this spell up to three spell levels per caster level.

The material components are the holy symbol of the priest plus a small but most life like statue of him

with a most detailed rendition of moveable mouth and hands, wearing a bulging bag on his belt.

This statue has to be carved from the most holy substance known to the religion. It has to be embalmed with rare oils for 1d6+1 months.

All this costs no less than 1000 gp per level of the caster.

### *Tempete de foudre (N7)*

■■■ 18" 1t Ø36" 7s 1/2 Nd8 de dégats par foudre

Ce sort doit être lancé en extérieur quand les conditions météorologiques sont adéquates, du vent, des nuages.

C'est une version évoluée de l'invocation de la foudre.

Quand ce sort est lancé, un nombre d'éclair égal au niveau sont disponibles.

Ils peuvent être lancés au rythme de 1 par round pendant 1 tour, ou plusieurs le même round.

Si plusieurs éclairs sont lancés le même round, chaque éclair supplémentaire compte double et le sort s'arrête ayant vidé son énergie

1/r=1 puis 2/R=3 puis 3/R=7 puis 4/r=15

Le lanceur de sort doit rester concentré pendant toute la durée du sort: il peut se déplacer, discuter,... mais ni se battre ni lancer de sort.

Le sort dure 1 tour.

Chaque éclair a une zone d'effet de 1/2" de diamètre sur 4" de haut, impossible que plusieurs foudre tombent dans la même zone d'effet

## Objets chez moi

### Armes

Epee longue holy avenger +5  
Epee longue sharpness +1  
Staff spear +5

### Armures et protections

Bouclier +1 en carapace tortue  
Kopesh +2 (x12)  
Armure de plate +2 (x12)

### Anneaux

Etoile filante => dragon  
Accumulation sorts : Meld into stone (5f/j)  
Retour sorts

### Batons, batonnets, baguettes, parchemin

Baguette d'éclair (88ch)

### Or

2 053 000po

### Divers

**Livre sortilege infini: p12/29: Mind Blank, (20% chance que la page tourne)**

Enscens de médiation (4 blocs)  
Trompe destruction  
Potion longévité  
Mouse Kart  
Dague +4  
Perle puissance N4 => dragon  
Robe des yeux  
Boite avec parchemins piégé par piège à feu.  
Parchemin (18<sup>e</sup>) : Communion avec la nature, contrôle des vents  
Parchemin (16<sup>e</sup>) : Mort rampante, distorsion du bois,  
Parchemin (20<sup>e</sup>) : répulsion bois, distorsion bois, transmute métal en bois  
Parchemin (20<sup>e</sup>) : mur de foudre, mur de feu, tempête de feu,  
Parchemin (20<sup>e</sup>) : amitié animale, paralysie animale, bouclier anti-animaux  
Parchemin (20<sup>e</sup>) : langage des plantes, paralysie végétale, bouclier anti-plante  
Parchemin (20<sup>e</sup>) : charriot sustarre, invoc élémentaire feu, animation de la roche  
Parchemin (20<sup>e</sup>) : communion avec nature, reflecting pool, transit végétal

### Persos connus

Algaric, Lort, Peck, Valentin, Viktor, Duncan, Snowl, Astaroth, Pelfors, Peck, Hortis, Lichna, Amrot, Roherin, Ariana, Billibert, Artaxerces, Sargon, Duncan, Jahman, Danuidel, Ho, Natrae Iluan (guerrier magicien casse pied et peu fiable) , Kraline, Gilbert Droissy, Slayer, Viktor Le bon, Loeria, Ulrich Von Carstein

### Background info

A combattu Kas et Vecna  
A vu le concile des dragons: Tiamat, Lux, flashbum, Bahamut  
Comtesse 6 hexa  
Dans les catacombes d'Al Azir, il y a un bassin qui donne sur le plan élémentaire de l'eau  
A vu la fontaine de vie dans le plan positif - y a gagné 1 pt de sagesse.  
A participé à la libération des gorges de Galamus, y a gagné un souhait de Dumathoïn  
Mot de passe pour entrer dans le château volant royal 'Deuil Ombre'

### Palmares doigt de mort

Dragon noir  
3 géants des collines  
ver pourpre  
géant de pierre  
démon gardien (seult arme en fer froide)



Année : 1034

**Classe :** Druide **Titre :** **Niv :** 13  
**Race :** Demi-Elfe **Sex :** Fem **Age :** 83 ans **Taille :** 1m54 **Poids :** 38 kg  
**Dieu :** Sylvanus **Talent acquis :** Chasseur Pêcheur  
**Peau :** Blanche **Yeux :** dorés **Cheveux :** auburn **Beauté :** 16



**Force**

|           |                  |                  |       |        |          |
|-----------|------------------|------------------|-------|--------|----------|
| <b>16</b> | Toucher <b>0</b> | Dégats <b>+1</b> | Poids | Portes | Barreaux |
|-----------|------------------|------------------|-------|--------|----------|

**Intelligence**

|           |         |                     |      |      |
|-----------|---------|---------------------|------|------|
| <b>16</b> | Langues | Chance de connaître | Mini | Maxi |
|-----------|---------|---------------------|------|------|

**Sagesse**

|           |                       |   |          |          |          |       |       |       |      |      |       |       |       |          |          |          |          |          |                 |
|-----------|-----------------------|---|----------|----------|----------|-------|-------|-------|------|------|-------|-------|-------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------------|
| <b>18</b> | Attaq magic <b>+4</b> | <table border="1"> <tr> <td></td> <td>Niv 1</td> <td>Niv2</td> <td>Niv3</td> <td>Niv 4</td> <td>Niv 5</td> </tr> <tr> <td>Bonus</td> <td><b>2</b></td> <td><b>2</b></td> <td><b>1</b></td> <td><b>2</b></td> <td><b>0</b></td> </tr> </table> |          |          |          |       |       | Niv 1 | Niv2 | Niv3 | Niv 4 | Niv 5 | Bonus | <b>2</b> | <b>2</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>0</b> | Echec <b>0%</b> |
|           |                       |   | Niv 1    | Niv2     | Niv3     | Niv 4 | Niv 5 |       |      |      |       |       |       |          |          |          |          |          |                 |
| Bonus     | <b>2</b>              | <b>2</b>  | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>0</b> |       |       |       |      |      |       |       |       |          |          |          |          |          |                 |

**Dextérité**

|           |                |                   |          |
|-----------|----------------|-------------------|----------|
| <b>14</b> | Ajust réaction | Ajust Projectiles | Ajust CA |
|-----------|----------------|-------------------|----------|

**Constitution**

|           |           |                      |                         |                 |
|-----------|-----------|----------------------|-------------------------|-----------------|
| <b>16</b> | Ajust Vie | Choc méta <b>88%</b> | Résurrection <b>92%</b> | Nb résurrection |
|-----------|-----------|----------------------|-------------------------|-----------------|

**Charisme**

|           |             |                    |                     |
|-----------|-------------|--------------------|---------------------|
| <b>18</b> | Nb Suivants | Ajustement Loyauté | Ajustement Réaction |
|-----------|-------------|--------------------|---------------------|

**Vision**  
Infra 20m

**Ecoute**

**Détections**  
type de plante, eau pure

**Résistances**  
30% charme & sommeil  
sorts polymorph

**Langues :**  
Commun Alignement ...

**Classe d'Armure :**

|                                  |             |            |
|----------------------------------|-------------|------------|
| Armure Portée <u>Bracelets</u>   | CA          | <b>4</b>   |
| Bouclier +1 en bois              |             | <b>-2</b>  |
| Autres <u>Cape +4, anneau +6</u> |             | <b>-10</b> |
| Ajustement dextérité             |             |            |
| CA de Dos -6                     | CA Optimale | <b>-8</b>  |

**Jets de Protection :**

|           |                                  |                   |
|-----------|----------------------------------|-------------------|
| <b>5</b>  | Paralyse / Poison / Mort magique | Bonus: Sagesse +4 |
| <b>8</b>  | Pétrification / Polymorphose     | Dextérité         |
| <b>9</b>  | Baguettes et Batons magiques     | Autres +4 cape    |
| <b>11</b> | Souffles                         | +1 anneau         |
| <b>10</b> | Sortilèges                       |                   |

**Armes :** Toucher AC 0 **12**

| Armes         | Bonus Toucher |     |       | Dommages |     | Bonus Dégâts |     |       |
|---------------|---------------|-----|-------|----------|-----|--------------|-----|-------|
|               | Force         | spé | Magie | P / M    | Gde | Force        | spé | Magie |
| 3/2r Cimetère |               | +1  | +3    | 1-8      | 1-8 | +1           | +2  | +3    |
| 1/r Dague     |               |     | +5    | 1-4      | 1-3 |              |     | +5    |
| 1/r Bâton     |               |     | +4    | 1-6      | 1-6 |              |     | +4    |
| 1/r Fronde    | +2            |     |       | 1-4      | 1-4 |              |     |       |

**Déplacement**  
12''

**Points de Vie**  
112

**Points XP**

**Objets sur elle**

Armes

Divers



Cimetère +3 defender  
Dague +3

broche bouclier (58ch)  
Heaume télépathie

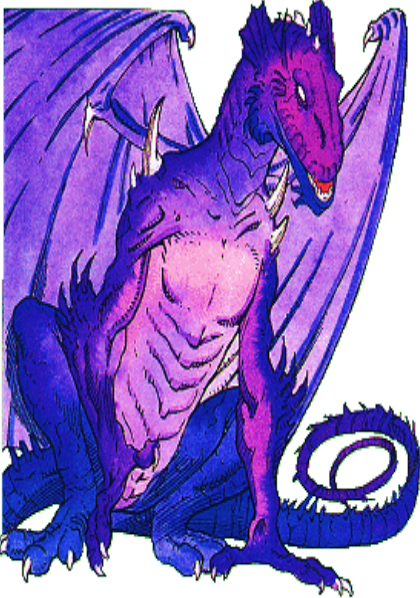
### Armures et protections

Cape +4

Bracelets AC4  
Bouclier +1 en bois

### Anneaux

Anneau +6, +1  
Anneau accumulation: langue, allométagamorphose, summon monster IV, identification



### Cyaneum, dragon d'améthyste, great wym

**Move** 9" / 24" (B)  
**HD** 26 - 154 pv  
**AC** -16 => -18 avec anneau  
**Nb attacks** 3  
**Thac0** -8  
**Damage** 1-10 / 1-10 / 5-30 +12  
**MR** 60%  
**Alignement** N  
**Souffle** losange de lumière d'une portée maximale de 60m, qui explose créant des dégâts de feu égaux à 24d8 + 12 ou moitié toute créature subissant des dégâts a 50% de chance d'être inconscient pour 12+1d8 rounds  
**Capacités** Water walking  
**spéciales** Shape change (comme druide)  
Sphère résiliente d'Otiluke  
Reflecting pool  
Control weather  
Immunité aux sorts de force (mur de force, main de bigby,...)  
**Objets** Perle de puissance N4  
Anneau étoiles filantes  
Anneau +2

| Niv (Nb)  | Sorts Magicien                          |
|-----------|---|
| 1 - (2)   | Bouclier<br>Chute de plume              |
| 2 - (2)   | Image miroir<br>Vocalize                |
| 3 - (2)   | Rapidité<br>Boule de feu                |
| 4 - (2+1) | Bouclier de feu<br>Porte dimensionnelle |
| 5 - (2)   | Mur de pierre<br>Teleportation          |
| 6 - (2)   | Chain lightning<br>Désintégration       |

| Niv (Nb) | Sorts Clerc                              |
|----------|--|
| 1 - (2)  | Endure heat<br>Endure cold               |
| 2 - (2)  | Silence<br>Silence                       |
| 3 - (2)  | Dissipation magie<br>Dissipation magie   |
| 4 - (2)  | Soins majeur<br>Neutralisation du poison |
| 5 - (2)  | Plane shift<br>Rappel a la vie           |
| 6 - (2)  | Guérison<br>Rappel                       |

### Sanctuaire

C'est un cercle de 12 pierres entourant un jeune chene planté en 1018.

Cette zone est protégée par différents animaux dont une famille d'ours brun.  
Un sort de forêt hallucinatoire camoufle la zone ainsi que les 256 Zone d'Effet environnantes (256 x 240m<sup>2</sup> soit 61 000m<sup>2</sup>).  
Limitant le risque de trouver cette zone avec une détection de la magie.

Un sort de 'tree spiri't a été lancé sur cet arbre, vieillissement limité à 1/10, rappel à la vie seulement possible vrs cet arbre.

### Plantes a potion

J'ai planté certains arbres qui donnent chacun des fruits simulant des sorts (Cf le sort N7: Create potion plant)

Il y a la liste suivante:

- 2 x Noisetier: la noisette fait Protection contre feu (N7) \* produit 5x2=10 potions par an pendant 50 ans  
planté en 1048  
derniere recolte 1056
- 2 x Noyer: la noix fait Protection contre la foudre (N7) \* produit 4x2=8 potions par an pendant 50 ans  
planté en 1048  
derniere recolte 1056
- 2 x Amandier: l'amande donne Stoneskin (N7)\* produit 5x2=10 potions par an pendant 50 ans

planté en 1048

demiere recolte 1056

- 2 x Chataignier: la chataigne donne Bouclier de feu chaud (protege du froid) N7\* produit 5x2=10 potions par an pendant 50 ans

planté en 1048

demiere recolte 1056

- 2 x Abricotier: l'abricot séché donne Globe mineur (N7) \* produit 5x2=10 potions par an pendant 50 ans

planté en 1048

demiere recolte 1056

### ***Boule d'obsidienne pour sort de 'Earth View'***

Specialement enchantée avec Earth vision, elle est l'equivalent d'une boule de cristal.

Elle a en plus detection de la magie, de la vie et du mal.

### ***Nouvelle confrérie de la Nature***

Confrérie dont le but est d'étendre la couverture forestiere tout en permettant aux humains d'y vivre et d'y puiser leur nourriture.

Cette confrérie a donc une action sur la production de nourriture faite dans les champs normaux, pour permettre de replanter plus de foret.

Tout agriculteur acceptant l'aide de cette confrérie, verra sa production augmentée de 100% s'il accepte

de transformer un tiers de sa surface cultivée en foret. Pour moins d'effort il produira donc un tiers de plus!

Les terres transformées en foret seront idéalement connectées entre elles pour permettre le passage d'animaux et de créatures sylvestres.

Les personnes n'ayant plus de travail seront recrutées au sein de la confrérie, elles seront affectées à la gestion, transport de graines ou de plant ou promues en druide pour les plus doués.