

Formes sauvages des druides

Niveau du druide	 Formes animales	 Formes élémentaires	 Formes végétales
Niveau 4 (1/jour) <i>Animaux P/M</i>	Capacités : escalade 6, nage 6, odorat, vision dans le noir 12, vision nocturne, vol 6 (moyenne) Taille P : Dex +2, arm. nat. +1 Taille M : For +2, arm. nat. +2		
Niveau 6 (2/jour) <i>Animaux TP/G</i> <i>Élémentaires P</i>	Capacités : bond, escalade 12, étreinte, mise à terre, nage 12, odorat, vision dans le noir 12, vision nocturne, vol 12 (bonne) Taille TP : Dex +4, For -2, arm. nat. +1 Taille G : For +4, Dex -2, arm. nat. +4	Air : Dex +2, arm. nat. +2, tourbillon, vision dans le noir 12, vol 12 (parfait) Eau : Con +2, arm. nat. +4, nage 12, respiration aquatique, vision dans le noir 12, vortex Feu : Dex +2, arm. nat. +2, combustion, résistance au feu 20, vision dans le noir 12, vulnérabilité au froid Terre : For +2, arm. nat. +4, glissement dans la terre, repousser, vision dans le noir 12	
Niveau 8 (3/jour) <i>Animaux Min/TG</i> <i>Élémentaires M</i> <i>Plantes P/M</i>	Capacités : bond, constriction, creusement 6, escalade 18, étreinte, férocité, mise à terre, nage 18, odorat, pattes arrière, perception aveugle 6, piétinement, poison, propulsion, toile, vision dans le noir 12, vision nocturne, vol 18 (bonne) Taille Min : Dex +6, For -4, ar. nat. +1 Taille TG : For +6, Dex -4, ar. nat. +6	Comme plus haut sauf : Air : Dex +4, arm. nat. +3 Eau : Con +4, arm. nat. +5 Feu : Dex +4, arm. nat. +3 Terre : For +4, arm. nat. +5	Capacités : constriction, étreinte, poison, vision dans le noir 12, vision nocturne, vitesse réduite à 1 si pas de mouvement, vulnérabilités Taille P : Con +2, arm. nat. +2 Taille M : For +2, Con +2, arm. nat. +2
Niveau 10 (4/jour) <i>Élémentaires G</i> <i>Plantes G</i>		Comme plus haut sauf : immunité contre critiques et attaques sournoises Air : For +2, Dex +4, arm. nat. +4 Eau : For +2, Dex -2, Con +6, arm. nat. +6 Feu : Dex +4, Con +2, arm. nat. +4 Terre : For +6, Dex -2, Con +2, arm. nat. +6	Capacités : constriction, étreinte, immunités deviennent résistances 20, poison, résistances deviennent résistance 20, vision dans le noir 12, vision nocturne, vitesse réduite à 1 si pas de mouvement, vulnérabilités Taille G : For +4, Con +2, arm. nat. +4
Niveau 12 (5/jour) <i>Élémentaires TG</i> <i>Plantes TG</i>		Comme plus haut sauf : RD 5/— Air : For +4, Dex +6, arm. nat. +4, vol 24 (parfait) Eau : For +4, Dex -2, Con +8, arm. nat. +6, nage 24 Feu : Dex +6, Con +4, arm. nat. +4 Terre : For +8, Dex -2, Con +4, arm. nat. +6	Capacités : constriction, étreinte, immunités deviennent résistances 20, piétinement, poison, RD, régénération 5, résistances deviennent résistance 20, vision dans le noir 12, vision nocturne, vitesse réduite à 1 si pas de mouvement, vulnérabilités Taille TG : For +8, Dex -2, Con +4, arm. nat. +6
Niveau 14 (6/jour)			
Niveau 16 (7/jour)			
Niveau 18 (8/jour)			
Niveau 20 (∞/jour)			