

# DRUIDE (NIVEAU 1)

La gnome Lini sait y faire avec les créatures sauvages, mais se comporte bizarrement avec les gens, comme en témoigne le fagot qu'elle garde près d'elle. Un fidèle léopard des neiges, Droogami, la suit de près.

## LINI

Gnome (f) druide 1

Humanoïde (gnome) de taille P, N

**Init** +1; **Sens** vision nocturne ; Perception +9

### DÉFENSE

**CA** 14, contact 12, pris au dépourvu 13 (+2 armure, +1 Dex, +1 taille) ; +4 d'esquive vs géants

**pv** 11 (1d8+3)

**Vig** +5, **Réf** +1, **Vol** +5 ; +2 vs illusions

### ATTAQUE

**VD** 4 cases (6 m)

**Corps à corps** serpe, -1 (1d4-2)

**Distance** fronde, +2 (1d3-2)

**Attaque spéciale** +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes de sous-types reptilien et gobeinoïde

**Capacités magiques de gnome** (NLS 1)

1/jour – *communication avec les animaux, lumières dansantes, prestidigitation, et son imaginaire* (DD12)

**Sorts de druide préparés** (NLS 1, concentration +4)

1<sup>ef</sup> – *baie nourricière, enchevêtrement* (DD14)

0 (à volonté) – *détection de la magie, repérage, résistance*

### CARACTÉRISTIQUES

**For** 6, **Dex** 12, **Con** 16, **Int** 12, **Sag** 16, **Cha** 15

**BBA** +0; **BMO** -3; **DMD** 8

**Dons** Autonome\*

**Compétences** Art de la magie +5, Artisanat (joaillerie) +3, Connaissance (géographie) +6, Connaissance (nature) +8, Dressage +6, Perception +9, Survie +7; **Modificateurs raciaux** +2 en Artisanat (joaillerie), +2 en Perception

**Traits** adepte de la Foi Verte\*, ami des animaux

**Langues** Commun, Druidique, Gnome, Gobelin, Sylvestre

**Particularités** empathie sauvage +3, instinct naturel\*, pacte avec la nature (compagnon animal)

**Équipement de combat** *parchemin de soins légers, parchemin de morsure magique, acide*; **Autre Équipement** armure de cuir, serpe, fronde et 10 billes, antidote, sacoche de ceinture, gui, sacoche à composantes, collection de bâtons, bâton éclairant (2), rations de survie (2), 13 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Lini.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Compagnon animal** Le léopard des neiges compagnon animal de Lini, Droogami, a les caractéristiques suivantes :

**Taille** P ; **CA** 17 ; **pv** 11 ; **Vig** +4, **Réf** +8, **Vol** +1 ; **VD** 10 cases ; **Corps à corps** morsure, +7 (1d4+1 plus croc-en-jambe), 2 griffes, +7 (1d2+1) ;

**For** 12, **Dex** 21, **Con** 13, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6 ; **Dons** Attaque en finesse ; **Compétences** Discrétion +13, Perception +5 ; **Particularités** lien, transfert de sorts, vision nocturne, odorat, tours (Attaque ! , Au pied ! , Garde ! , Protège ! , Va chercher ! , Viens !)

**Ami des animaux** Lini gagne un bonus de trait de +1 à ses jets de Volonté si elle est à 6 cases d'un animal.

**Capacité magiques** Parce qu'elle est gnome, Lini peut utiliser quatre capacités magiques, une fois par jour chacune. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.

*Communication avec les animaux* : permet de parler aux animaux pendant 1 minute.

*Lumières dansantes* : créé des torches et autres lumières

*Prestidigitation* : tours de passe-passe magiques

*Son imaginaire* : créé un son illusoire

**Empathie sauvage** Lini peut améliorer l'attitude d'un animal en utilisant son empathie sauvage (fonctionne comme Diplomatie). Il peut influencer une créature magique dont l'Intelligence est de 1 ou 2, mais avec un malus de -4.

**Incantation spontanée** Lini peut échanger n'importe quel sort préparé par un sort de *Convocation d'allié naturel* de même niveau.

**Sorts** Lini peut lancer les sorts suivant, qu'elle a préparé. Pour une description détaillée, se référer au chapitre 10 du Manuel des Joueurs.  
*Baie nourricière* : créé 2d4 baies magiques. Lorsqu'elles sont mangées, elles nourrissent chacune pour 1 jour, et soigne 1 pv.

*Détection de la magie* : détecte les sorts et objets magiques dans un cône de 12 cases.

*Enchevêtrement* : les plantes dans un rayon de 8 cases à une distance de moins de 88 cases (132 m) de Lini doivent faire un jet de Réflexes DD14 ou être enchevêtrées. Le sort dure 1 minute, et rend le terrain difficile. Toute créature qui rentre dans la zone doit immédiatement faire un jet de Réflexes : toute créature qui le réussit mais qui reste dans la zone d'effet doit faire un autre jet à la fin du tour de Lini.

*Repérage* : le lanceur de sort sait où se trouve le nord.

*Résistance* : confère +1 aux jets de sauvegarde d'une créature.

Lini a toujours su y faire avec les animaux. Plus d'une fois, son enclave ont été menacés par de grands ours ou des félins aux griffes acérées, mais elle est toujours parvenue à apaiser la bête et à la faire repartir. Le léopard des neiges Droogami a été le premier à la menacer, mais Lini implora le félin de l'aider à la place, et ils devinrent rapidement amis. Au cours des années depuis son départ des Terres des Rois des Linnorms, Lini a collecté plus d'une douzaine de bâtons, un dans chacune des forêts qu'elle a visitées. Ces bâtons sont une feuille de route de ses expériences, et chacun détient un trésor de souvenirs pour la druide gnome.



“Oui, Droogami, ils paraissent amicaux. Mais fait moi savoir si tu sens un danger.”

## DRUIDE (NIVEAU 4)

La gnome Lini sait y faire avec les créatures sauvages, mais se comporte bizarrement avec les gens, comme en témoigne le fagot qu'elle garde près d'elle. Un fidèle léopard des neiges, Droogami, la suit de près.

### LINI

Gnome (f) druide 4

Humanoïde (gnome) de taille P, N

Init +1; Sens vision nocturne ; Perception +12

### DÉFENSE

CA 16, contact 13, pris au dépourvu 15 (+3 armure, +1 parade, +1 Dex, +1 taille) ; +4 d'esquive vs géants

pv 35 (4d8+12)

Vig +8, Réf +3, Vol +8 ; +4 vs fée et effets affectants les plantes, +2 vs illusions

### ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps serpe de maître, +3 (1d4-2)

Distance fronde, +5 (1d3-2)

Attaque spéciale +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes de sous-types reptilien et gobelinoïde, forme animale 1/jour

Capacités magiques de gnome (NLS 1)

1/jour – communication avec les animaux, lumières dansantes, prestidigitation, et son imaginaire (DD13)

Sorts de druide préparés (NLS 4, concentration +7)

2<sup>ème</sup> – force de taureau, peau d'écorce, sphère de feu (DD15)

1<sup>er</sup> – baie nourricière, communication avec les animaux, enchevêtrement (2, DD14)

0 (à volonté) – détection de la magie, lumière, repérage, résistance

### CARACTÉRISTIQUES

For 6, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 16, Cha 16

BBA +3; BMO +0; DMD 12

Dons Autonome\*, Incantation animale

Compétences Art de la magie +8, Artisanat (joaillerie) +3, Connaissance (géographie) +9, Connaissance (nature) +11, Dressage +10, Perception +12, Survie +11 ; Modificateurs raciaux +2 en Artisanat (joaillerie), +2 en Perception

Traits adepte de la Foi Verte\*, ami des animaux

Langues Commun, Druidique, Gnome, Gobelin, Sylvestre

Particularités absence de traces, déplacement facilité, empathie sauvage +7, instinct naturel\*, pacte avec la nature (compagnon animal), résistance à l'appel de la nature\*

Équipement de combat parchemin de peau d'écorce, parchemin de sagesse de hiboux (2), baguette de soins légers (30 charges), baguette de morsure magique (7 charges), baguette de flammes (20 charges), acide ; Autre Équipement armure de cuir +1, serpe de maître, fronde et 10 billes, cape de résistance +1, anneau de protection +1, antidote, sacoche de ceinture, gui, sacoche à composantes, collection de bâtons, bâton éclairant (2), rations de survie (2), 8 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Lini.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Forme animale** Une fois par jour, Lini peut se transformer en un animal de taille P ou M, comme sous l'effet du sort *Forme bestiale I*. Cela dure 4 heures, ou jusqu'à ce qu'elle revienne à sa forme naturelle. Changer de forme est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Lini ne peut pas parler sous forme animale, mais peut communiquer normalement avec les animaux de la même espèce.

**Compagnon animal** Le léopard des neiges compagnon animal de Lini, Droogami, a les caractéristiques suivantes :

**Taille** M ; **CA** 18 ; **pv** 26 ; **Vig** +6, **Réf** +9, **Vol** +2 ; **Capacité défensive** esquive totale ; **VD** 10 cases ; **Corps à corps** morsure, +8 (1d6+3 plus croc-en-jambe), 2 griffes, +8 (1d3+3) ; **For** 17, **Dex** 21, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6 ; **Dons** Attaque en finesse, Talent (Discrétion) ; **Compétences** Acrobaties +9 (+17 pour sauter), Discrétion +12, Escalade +7, Perception +5 ; **Particularités** lien, transfert de sorts, vision nocturne, odorat, sprint (charge à la vitesse de 100 cases une fois/heure), tours (Arrête !, Attaque !, Attends !, Au pied !, Garde !, Protège !, Va chercher !, Viens !)

**Absence de trace** Lini ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

**Ami des animaux** Lini gagne un bonus de trait de +1 à ses jets de Volonté si elle est à 6 cases d'un animal.

**Déplacement facilité** Lini se déplace à sa vitesse normale e ne subit aucun dégâts à travers la végétation non magique.

**Empathie sauvage** Lini peut améliorer l'attitude d'un animal en utilisant son empathie sauvage (fonctionne comme Diplomatie). Il peut influencer une créature magique dont l'Intelligence est de 1 ou 2, mais avec un malus de -4.

**Incantation animale** Lini peut lancer des sorts sous forme animale.

**Incantation spontanée** Lini peut échanger n'importe quel sort préparé par un sort de *Convocation d'allié naturel* de même niveau.

Lini a toujours su y faire avec les animaux. Plus d'une fois, son enclave ont été menacés par de grands ours ou des félins aux griffes acérées, mais elle est toujours parvenue à apaiser la bête et à la faire repartir. Le léopard des neiges Droogami a été le premier à la menacer, mais Lini implora le félin de l'aider à la place, et ils devinrent rapidement amis. Au cours des années depuis son départ des Terres des Rois des Linnorms, Lini a collecté plus d'une douzaine de bâtons, un dans chacune des forêts qu'elle a visitées. Ces bâtons sont une feuille de route de ses expériences, et chacun détient un trésor de souvenirs pour la druide gnome.



“Oui, Droogami, ils paraissent amicaux. Mais fait moi savoir si tu sens un danger.”

## DRUIDE (NIVEAU 7)

La gnome Lini sait y faire avec les créatures sauvages, mais se comporte bizarrement avec les gens, comme en témoigne le fagot qu'elle garde près d'elle. Un fidèle léopard des neiges, Droogami, la suit de près.

### LINI

Gnome (f) druide 7

Humanoïde (gnome) de taille P, N

Init +1; Sens vision nocturne ; Perception +16

### DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 16 (+4 armure, +1 parade, +1 Dex, +1 taille) ; +4 d'esquive vs géants

pv 59 (7d8+21)

Vig +9, Réf +4, Vol +10 ; +4 vs fée et effets affectants les plantes, +2 vs illusions

### ATTAQUE

VD 4 cases (6 m)

Corps à corps *serpe* +1, +5 (1d4-1)

Distance fronde, +7 (1d3-2)

Attaque spéciale +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes de sous-types reptilien et gobelinoïde, forme animale 3/jour

Capacités magiques de gnome (NLS 1)

1/jour – communication avec les animaux, lumières dansantes, prestidigitation, et son imaginaire (DD13)

Sorts de druide préparés (NLS 7, concentration +11)

4<sup>ème</sup> – dissipation de la magie, tempête de glace

3<sup>ème</sup> – guérison des maladies (DD18), lumière du jour, neutralisation du poison

2<sup>ème</sup> – force de taureau, pattes d'araignée, peau d'écorce, sphère de feu (DD16)

1<sup>er</sup> – baie nourricière, communication avec les animaux (2), enchevêtrement (2, DD15)

o (à volonté) – détection de la magie, lumière, repérage, résistance

### CARACTÉRISTIQUES

For 6, Dex 12, Con 16, Int 12, Sag 18, Cha 16

BBA +5; BMO +2; DMD 14

Dons Amélioration des créatures convoquées, Autonome\*, Ecole renforcée\* (conjuración), Incantation animale

Compétences Art de la magie +11, Artisanat (joaillerie) +3, Connaissance (géographie) +12, Connaissance (nature) +14, Dressage +13, Perception +16, Survie +13 ; **Modificateurs raciaux** +2 en Artisanat (joaillerie), +2 en Perception

Traits adepte de la Foi Verte\*, ami des animaux

Langues Commun, Druidique, Gnome, Gobelin, Sylvestre

Particularités absence de traces, déplacement facilité, empathie sauvage +10, instinct naturel\*, pacte avec la nature (compagnon animal), résistance à l'appel de la nature\*

Équipement de combat *potion de splendeur de l'aigle*, *parchemin d'appel de la foudre* (2), *baguette de soins modérés* (32 charges), *baguette de morsure magique suprême* (7 charges), *baguette de*

*flammes* (43 charges), *acide* ; **Autre Équipement** *armure de cuir* +2, *serpe* +1, fronde et 10 billes, *cape de résistance* +1, *bandeau d'inspiration* +2, *anneau de protection* +1, *chasuble de druide*, antidote, sacoche de ceinture, gui, sacoche à composantes, collection de bâtons, bâton éclairant (2), rations de survie (2), 63 po

\* Les effets de ces capacités sont pris en compte dans les statistiques de Lini.

### CAPACITÉS SPÉCIALES

**Forme animale** Trois fois par jour, Lini peut se transformer en un animal de taille TP, P, M ou G, comme sous l'effet du sort *Forme bestiale II*. Elle peut aussi se transformer en un Élémentaire de taille P comme avec le sort *Corps élémentaire I*. Cela dure 7 heures, ou jusqu'à ce qu'elle revienne à sa forme naturelle. Changer de forme est une action simple qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Lini ne peut pas parler sous forme animale, mais peut communiquer normalement avec les animaux de la même espèce.

**Compagnon animal** Le léopard des neiges compagnon animal de Lini, Droogami, a les caractéristiques suivantes :

**Taille** M ; **CA** 21 ; **pv** 39 ; **Vig** +7, **Réf** +11, **Vol** +13 ; +4 vs enchantement ; **Capacité défensive** esquive totale ; **VD** 10 cases ; **Corps à corps** morsure, +10 (1d6+4 plus croc-en-jambe), 2 griffes, +11 (1d3+4) ; **For** 18, **Dex** 22, **Con** 15, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 6 ; **Dons** Arme de prédilection (griffes), Attaque en finesse, Talent (Discrétion) ; **Compétences** Acrobaties +10 (+18 pour sauter), Discrétion +13, Escalade +8, Perception +6 ; **Particularités** dévotion, lien, transfert de sorts, vision nocturne, odorat, sprint (charge à la vitesse de 100 cases une fois/heure), tours (Arrête !, Attaque !, Attends !, Au pied !, Garde !, Protège !, Va chercher !, Viens !)

**Absence de trace** Lini ne laisse pas la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de la pister.

**Amélioration des créatures convoquées** Toutes les créatures convoquées par Lini gagnent un bonus d'altération de +4 en Force et Constitution.

**Ami des animaux** Lini gagne un bonus de trait de +1 à ses jets de Volonté si elle est à 6 cases d'un animal.

**Déplacement facilité** Lini se déplace à sa vitesse normale e ne subit aucun dégâts à travers la végétation non magique.

**Empathie sauvage** Lini peut améliorer l'attitude d'un animal en utilisant son empathie sauvage (fonctionne comme Diplomatie). Il peut influencer une créature magique dont l'Intelligence est de 1 ou 2, mais avec un malus de -4.

**Incantation animale** Lini peut lancer des sorts sous forme animale.

**Incantation spontanée** Lini peut échanger n'importe quel sort préparé par un sort de *Convocation d'allié naturel* de même niveau.

Lini a toujours su y faire avec les animaux. Plus d'une fois, son enclave ont été menacés par de grands ours ou des félins aux griffes acérées, mais elle est toujours parvenue à apaiser la bête et à la faire repartir. Le léopard des neiges Droogami a été le premier



à la menacer, mais Lini implora le félin de l'aider à la place, et ils devinrent rapidement amis. Au cours des années depuis son départ des Terres des Rois des Linnorms, Lini a collecté plus d'une douzaine de bâtons, un dans chacune des forêts qu'elle a visitées. Ces bâtons sont une feuille de route de ses expériences, et chacun détient un trésor de souvenirs pour la druide gnome

“Oui, Droogami, ils paraissent amicaux.  
Mais fait moi savoir si tu sens un danger.”