Nom du personnage _____ Nls

Sorts

Total / jour		Base / jour		Mod. Carac.		Mod. Divers		DD JDS	Nbre connus
	=		+		+		0		
	=		+		+		1		
	=		+		+		2		
	=		+		+		3		
	=		+		+		4		
	=		+		+		5		
	=		+		+		6		
	=		+		+		7		
	=		+		+		8		
	=		+		+		9		

Pacte avec la nature

Pathfinder Roleplaying Game™

La Feuille de Sorts des Druides

Options de magie, Dons, Notes

Sorts

Portée courte ____ (7,5m +1,5m/2 NLS (2, 4, 6, …)) Portée moyenne ____ (30m +3m/NLS (2, 3, 4, …)) Portée longue ____ (120m +12m/NLS (2, 3, 4, …)) Concentration ____ (NLS + CARAC + DIVERS) % d'échec ____ Vaincre la RM ____

Niveau 0

- ☐ Assistance divine
- ☐ Création d'eau
- ☐ Détection de la magie
- ☐ Détection du poison
- ☐ Étincelles APG
- ☐ Illumination
- ☐ Lecture de la magie
- ☐ Lumière
- ☐ Purification de nourriture et d'eau
- ☐ Réparation
- ☐ Repérage
- ☐ Résistance
- ☐ Stabilisation
- ☐ Stimulant
- ☐ _____

Niveau 1

- ☐ Apaisement des animaux
- ☐ Appel d'un animal APG
- ☐ Aspect du faucon APG
- ☐ Baie nourricière
- ☐ Brume de dissimulation
- ☐ Bulle d'air UC
- ☐ Caresse de la mer APG
- ☐ Charge de fourmi APG
- ☐ Charme-animal
- ☐ _____
- ☐ Communicat° avec les animaux
- ☐ Connaissance du Borgne UC
- ☐ Convocation d'alliés mineurs ADM
- ☐ Convocation d'alliés naturels I
- ☐ Décomposition de cadavre ADM
- ☐ Démarche aérienne APG
- ☐ Détection de la faune et la flore
- ☐ Détection des aberrations APG
- ☐ Détection des collets et fosses
- ☐ _____
- ☐ Diagnostic ADM
- ☐ Dissipation de la fièvre ADM
- ☐ Enchevêtrement
- ☐ Endur. aux énergies destructives
- ☐ Excavation expéditive APG
- ☐ Flammes
- ☐ Gourdin magique
- ☐ Grand pas
- ☐ Grandes illuminations APG
- ☐ _____
- ☐ Invisibilité aux animaux
- ☐ Lueur féérique
- ☐ Manteau d'ombre APG
- ☐ Modification des vents APG
- ☐ Morsure du froid ADM
- ☐ Morsure magique
- ☐ Négation de l'arôme APG
- ☐ Passage sans traces
- ☐ Pierre magique
- ☐ _____
- ☐ Poing de pierre APG
- ☐ Poudre affaiblie UC
- ☐ Poudre mouillée UC
- ☐ Poussée hydraulique APG
- ☐ Rayon de fièvre ADM
- ☐ Restauration de cadavre ADM
- ☐ Saut
- ☐ Se hérisser APG
- ☐ Sens surdéveloppés APG
- ☐ Soins légers

Niveau 2

- ☐ Abri de toile ADM
- ☐ Accélération du poison APG
- ☐ Ami de la forêt UC
- ☐ Appel des pierres APG
- ☐ Aspect animal UC
- ☐ Aspect de l'ours APG
- ☐ Boule de goudron ADM
- ☐ Bourrasque
- ☐ Charge de fourmi (partagé) UC
- ☐ Chute de température UC
- ☐ Contact gelé ADM
- ☐ Convocation d'alliés naturels II
- ☐ Distorsion du bois
- ☐ Endur. vs nrj destructives (partagé) UC
- ☐ Endurance de l'ours
- ☐ Façonnage du bois
- ☐ Festin des cendres APG
- ☐ Feu de camp abrité APG
- ☐ Force de taureau
- ☐ Forme d'arbre
- ☐ Grâce féline
- ☐ Hypnose des animaux
- ☐ Immobilisation d'animal
- ☐ Lame de feu
- ☐ Langue élémentaire APG
- ☐ Mâchoires d'acier APG
- ☐ Messager animal
- ☐ Métal brûlant
- ☐ Métal gelé
- ☐ Monture de guerre ADM
- ☐ Nappe de brouillard
- ☐ Nuée grouillante
- ☐ Œil de faucon APG
- ☐ Partage de la langue APG
- ☐ Pattes d'araignée
- ☐ Peau d'écorce
- ☐ Piège à feu (M)
- ☐ Piste olfactive APG
- ☐ Planer APG
- ☐ Poigne sure UC
- ☐ Poison pernicieux ADM
- ☐ Ralentissement du poison
- ☐ Ramollissement de la terre / pierre
- ☐ Rapetissement d'animal
- ☐ Regard brûlant APG
- ☐ Résist. vs nrj destructives
- ☐ Restauration partielle
- ☐ Rythme naturel APG
- ☐ Sagesse de hibou
- ☐ Soldat de la nature UC
- ☐ Sphère de feu
- ☐ Transformation de maître ADM
- ☐ Vague APG
- ☐ Vérole APG
- ☐ _____

Niveau 3

- ☐ Animal anthropomorphe ADM
- ☐ Appel de la foudre
- ☐ Aspect animal supérieur UC
- ☐ Cacher le camp APG
- ☐ Collet
- ☐ Communication avec les plantes
- ☐ Contagion
- ☐ Convocation d'alliés naturels III
- ☐ Coupe de poussière APG
- ☐ Crachat venimeux ADM
- ☐ Création de carte au trésor (M) APG
- ☐ Creusement ADM
- ☐ Croissance d'épines
- ☐ Croissance végétale
- ☐ Démarche aérienne de groupe APG
- ☐ Domination d'animal
- ☐ Empoisonnement
- ☐ Exilé par la nature APG
- ☐ Extinction des feux
- ☐ Façonnage de la pierre
- ☐ Férocité du blaireau ADM
- ☐ Forme de bébé UC
- ☐ Forme de vermine I ADM
- ☐ Fusion dans la pierre
- ☐ Guérison des maladies
- ☐ Infestation fongique ADM
- ☐ Invasion d'orties ADM
- ☐ Lien mental avec le compagnon UC
- ☐ Lumière du jour
- ☐ Manteau de vent APG
- ☐ Morsure magique suprême
- ☐ Mur de vent
- ☐ Neutralisation du poison
- ☐ Orbe aqueux APG
- ☐ Partage de la langue (partagé) UC
- ☐ Pattes d'araignée (partagé) UC
- ☐ Peau résineuse UC
- ☐ Pluie de grenouilles ADM
- ☐ _____
- ☐ Protection contre les énergies destructives
- ☐ Rabougrissement des plantes
- ☐ Ralentissement du poison (partagé) UC
- ☐ Résistance aux énergies destructives (partagé) UC
- ☐ Respiration aquatique
- ☐ Sables changeants APG
- ☐ Sentier de nénuphars APG
- ☐ Singes fous ADM
- ☐ Soins modérés
- ☐ Tempête de cendres ADM
- ☐ Tempête de neige
- ☐ Torrent hydraulique APG
- ☐ _____

Parchemins

Sorts

Portée courte ____ 7,5m +1,5m/2 NLS (2, 4, 6, …) | Portée moyenne ____ 30m +3m/NLS (2, 3, 4, …) | Portée longue ____ 120m +12m/NLS (2, 3, 4, …) | Concentration ____ NLS + CARAC + DIVERS | % d'échec ____ | Vaincre la RM ____

Niveau 4

- Absorption de toxines UC
- Aspect du cerf APG
- Atavisme ADM
- Bosquet reposant APG
- Boule de foudre APG
- Bulle de vie APG
- Caresse vaseuse ADM
- Chevaucher les vagues ADM
- Colonne de feu
- Contrôle de l'eau
- Convocation d'alliés naturels IV
- Coquille antiplante
- Corps épineux APG
- Dissipation de la magie
- Écholocalisation ADM
- Empire végétal
- Flétrissement végétal
- Flot obsidien UC
- Forme de vermine II ADM
- Forme véritable APG
- Geyser UAPG
- Griffes sanglantes APG
- Liberté de mouvement
- Manteau de guêpes ADM
- Marche dans les airs
- Marteau arboricole ADM
- Pierres acérées
- Pleine lune APG
- Porte-peste ADM
- Protect. vs énergies destructives (partagé) UC
- Puissantes mâchoires APG
- Réincarnation
- Répulsif
- Résistance à l'âge mineure ADM
- Rivière de vent APG
- Rouille
- Scrutation (F)
- Soins importants
- Tempête de grêle
- Tempête volcanique ADM
- Vermine géante

Niveau 5

- Appel de la tempête
- Aspect du loup APG
- Bâton serpent APG
- Bénédiction de la salamandre APG
- Communion avec la nature
- Contagion supérieure ADM
- Contrôle des vents
- Convocation d'alliés naturels V
- Croissance animale
- Éveil (M)
- Fléau d'insectes
- Marche dans les airs (partagé) UC
- Métamorphose funeste
- Mur de feu
- Mur d'épines
- Peau de pierre (M)
- Protection contre la mort
- Pénitence
- Rappel de compagnon animal ADM
- Repos éternel (M) APG
- Réprobation ADM
- Sanctification maléfique (M)
- Sanctification (M)
- Serpent de feu APG
- Soins intensifs
- Transmutation de la pierre en boue
- Transmutation de la boue en pierre
- Triple aspect (F) APG
- Vents capricieux ADM
- Voyage dans les arbres

Niveau 6

- Aire de l'aigle ADM
- Bâton à sort
- Bois de fer
- Chêne animé
- Convocation d'alliés naturels VI
- Coquille antivie
- Dissipation suprême
- Éloignement du bois
- Endurance de l'ours de groupe
- Épidémie ADM
- Force de taureau de groupe
- Forme de poussière UC
- Germes de feu
- Glissement de terrain
- Grâce féline de groupe
- Mur de pierre
- Nappe de goudron UC
- Orientation
- Peau de nuée APG
- Peau de pierre (partagé)(M) UC
- Pierres commères
- Résistance à l'âge ADM
- Sagesse de hibou de groupe
- Sirocco APG
- Soins légers de groupe
- Tempête de peste ADM
- Voie végétale

Niveau 7

- Animation des plantes
- Arbres de siège UC
- Bâton sylvanien
- Contrôle du climat
- Convocation d'alliés naturels VII
- Guérison suprême
- Mort rampante
- Rayon de soleil
- Rempart APG
- Résistance à l'âge supérieure ADM
- Scrutation suprême
- Soins modérés de groupe
- Tempête de feu
- Transmutation du métal en bois
- Vent divin
- Vents cinglants ADM
- Vision lucide (M)
- Vortex APG

Niveau 8

- Aspect terrifiant UC
- Atavisme de groupe ADM
- Brume sanglante ADM
- Contrôle des plantes
- Convocation d'alliés naturels VIII
- Cyclone
- Doigt de mort
- Éloignement du métal et de la pierre
- Explosion de lumière
- Inversion de la gravité
- Manteau marin APG
- Métamorphose animale
- Mot de rappel
- Mur de lave APG
- Nuée d'orage APG
- Tranquillité euphorique APG
- Tremblement de terre

Niveau 8

- Arbre de siège supérieur UC
- Attirance (M)
- Aversion
- Changement de forme (F)
- Convocation d'alliés naturels IX
- Convocation de froghémoth ADM
- Convocation de ver vénérable ADM
- Grand tertre
- Heurt de pierres APG
- Nuée d'élémentaires
- Nuit polaire ADM
- Prémonition
- Régénération
- Soins intensifs de groupe
- Tempête vengeresse
- Tsunami APG
- Vague mondiale APG
- Vent de la vengeance APG

Parchemins & Potions

Compagnon animal

Nom | Race / Type | Taille (type) & Poids | Al. | Sexe

	FOR	DEX	CON
Score			
Mod			

	SAG	INT	CHA
Score			
Mod			

CA ____ DMC ____
surpris ____ contact ____

RÉF ____
VIG ____
VOL ____
BBA ____
CAC ____
DIST. ____
BMC ____

Résistances | Base / Déplacements | Max / Points de Vie

Init. ____ Percept° ____

Attaque	Toucher	Dégâts	Critique

Attaques spéciales

Compétences, Dons, Capa-