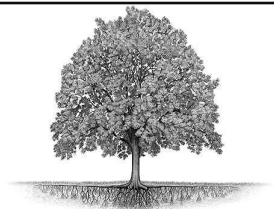


## Sorts de niveau 3 du druide



Création d'un bonhomme de bois	Dards de bois	Marée verte	Mains végétales	Guérison sylvestre
<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>
Ce sort crée une créature faite de branches, mousse et autres feuilles qui défendra le druide durant 1 combat.	Le druide, en invoquant ce sort fait exploser un arbre proche dont les morceaux affûtés se dirigeront droits sur l'ennemi.	Le druide, en utilisant ce sort, concentre toute son énergie pour faire pousser à une vitesse prodigieuse toute la flore alentour.	Ce sort transforme les mains du druide en de solides et flexibles branches pouvant saisir un objet au loin et griffer ou bloquer un adversaire par constriction. Un druide utilisant ce sort peut faire repousser ses mains même si la perte était sous sa forme humaine.	Grâce à ce sort, les pieds du druide deviennent des racines pénétrant dans le sol lui donnant de l'assise et le guérissant par la même occasion. Un druide utilisant ce sort peut faire repousser ses pieds même si la perte était sous sa forme humaine.
<b>TEMPS D'INVOCATION</b>	<b>TEMPS D'INVOCATION</b>	<b>TEMPS D'INVOCATION</b>	<b>TEMPS D'INVOCATION</b>	<b>TEMPS D'INVOCATION</b>
1 round	1 temps	10 rounds	1 temps	1 temps
<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>
1 combat	Instantané	Instantané	1 round	1D4 temps
<b>ZONE D'EFFET</b>	<b>ZONE D'EFFET</b>	<b>ZONE D'EFFET</b>	<b>ZONE D'EFFET</b>	<b>ZONE D'EFFET</b>
1 rayon de 15 mètres	1 couloir de 1 mètres de large sur 30 mètres de long (le druide doit toucher l'arbre pour le faire exploser)	1 rayon de 10 Km	Le druide (les branches font 20cm par niveau du druide)	Le druide
<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>
Dommages du bonhomme de bois	4D8 + 2 par niveau	Augmente les chances de présence d'une plante souhaitée de 10% et améliore la recherche de cette plante de 40%	2D10 + 1 par niveau avec griffure et bloque pour toute la durée du sort par constriction	Le druide récupère 1 PV par niveau et par temps. Ce sort donne 60% de chance de ne pas être saisi par un monstre ou projeté par une attaque repoussante
<b>JET DE PROTECTION</b>	<b>JET DE PROTECTION</b>	<b>JET DE PROTECTION</b>	<b>JET DE PROTECTION</b>	<b>JET DE PROTECTION</b>
Aucune	Diminue les dégats de moitié.	Aucun	Annule l'étreinte pour ce temps. JP à renouveler à chaque attaque subie.	Aucun
<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>
Oui	Non	Non	Non	Oui
<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>	<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>	<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>	<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>	<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>
1 fois par jour	1 fois par combat	1 fois par semaine	2 fois par jour	1 fois par jour