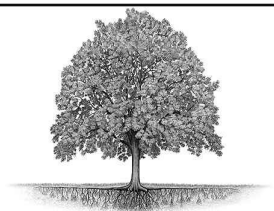


## Sorts de niveau 7 du druide



Rétrécissement	Force tellurique	Bois d'acier	Source de vie	Moisissure
<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>
Ce sort permet au druide de faire rétrécir une cible de son choix. Utile pour se faire discret ou même pour mettre hors d'état de nuire un ennemi.	Par ce sort, le druide en appel aux forces chtoniennes du Fondateur de la terre. Il octroie alors une puissance démesurée à lui et ses compagnons.	Le druide peut grâce à ce sort rendre toute surface de bois touchée, quelle que soit sa superficie, aussi solide que l'acier : utile pour protéger un navire ou une créature de bois... L'effet de ce sort s'estompe toutefois très rapidement.	Le druide puise dans les ressources de la nature environnante pour régénérer partiellement l'ensemble de ses compagnons.	Le druide, en utilisant ce sort, à la manière de mère nature peut faire vieillir et moisir toute matière organique.
<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 temps	2 temps	1 temps	1 temps	2 temps
<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>
1D10+2 temps	1D4+1 temps	1D2 temps maximum	1D2+1 temps	Instantané
<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 créature dans un rayon de 5 mètres	Le druide et ses alliés	Une surface de bois touchée. La surface peut être de n'importe quelle taille, tant qu'elle est d'un seul bloc	Le druide et ses alliés dans un rayon de 3 mètres autour du druide	1 créature dans un rayon de 20 mètres
<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>
Divise par 10 la taille de toute créature de niveau inférieur ou égal à celui du druide (niveau du druide / 10 pour les monstres). Les effets sont à l'appréciation du MJ.	Confère au druide et à ses alliés 30% de chances de maximiser tous les dégâts physiques qu'ils infligent. <u>Exemple:</u> Un allié du druide inflige 3D20 + 50 de dégâts, il a donc automatiquement 30% de chances d'infliger 160.	Rend la surface de bois indestructible (sauf cas particuliers à l'appréciation du MJ) jusqu'à la prochaine attaque subie ou l'écoulement des 1D2 temps.	Régénère 10% des PV max de tous les alliés dans la zone à chaque temps.	Ce sort multiplie l'âge de toute matière organique par 1,5 et fait perdre 1D4+1 X 10% des Pvs max de la créature. Pour les végétaux, les dégâts seront de 1D8+1 X 10%.
<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>
Annule le sort si lancé sur un ennemi	Aucun	Aucun	Aucun	Empêche le vieillissement et diminue les dégâts de moitié
<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>
Oui	Oui	Non	Non	Non
<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 tous les 3 jours	1 fois par semaine	1 fois par semaine	1 fois tous les 2 jours	1 fois par semaine