

# Druides

## Un Supplément Basic Fantasy RPG

### Version 5

Copyright © 2006-2018 Chris Gonnerman,  
Nazim N. Karaca, galstaff, Theo Zarras, Chris Hearn,  
R. Kevin Smoot, Rachel Ghoul, et Alan Vetter  
Tous Droits Réservés  
Distribué sous les termes de l'Open Game License  
version 1.0a

Basic Fantasy Website : [basicfantasy.org](http://basicfantasy.org)

## INTRODUCTION

Ce supplément fournit des informations pour jouer aux druides, une forme de clerc « spécialiste », dans le cadre du système de règles du jeu de rôle Basic Fantasy. Si vous n'avez pas déjà une copie des règles du jeu de rôle Basic Fantasy RPG, veuillez visiter le site Web et en télécharger une copie.

## NOUVELLE CLASSE DE PERSONNAGE

### Druide (sous-classe)

Niveau	Exp. Points	Dés de vie	Sorts						
			1	2	3	4	5	6	
1	0	1d6	-	-	-	-	-	-	-
2	1,500	2d6	1	-	-	-	-	-	-
3	3,000	3d6	2	-	-	-	-	-	-
4	6,000	4d6	2	1	-	-	-	-	-
5	12,000	5d6	2	2	-	-	-	-	-
6	24,000	6d6	2	2	1	-	-	-	-
7	48,000	7d6	3	2	2	-	-	-	-
8	90,000	8d6	3	2	2	1	-	-	-
9	180,000	9d6	3	3	2	2	-	-	-
10	270,000	9d6+1	3	3	2	2	1	-	-
11	360,000	9d6+2	4	3	3	2	2	-	-
12	450,000	9d6+3	4	4	3	2	2	1	-
13	540,000	9d6+4	4	4	3	3	2	2	-
14	630,000	9d6+5	4	4	4	3	2	2	-
15	720,000	9d6+6	4	4	4	3	3	2	-
16	810,000	9d6+7	5	4	4	3	3	2	-
17	900,000	9d6+8	5	5	4	3	3	2	-
18	990,000	9d6+9	5	5	4	4	3	3	-
19	1,080,000	9d6+10	6	5	4	4	3	3	-
20	1,170,000	9d6+11	6	5	5	4	3	3	-

Les druides sont des prêtres de la nature, vénérant les dieux du monde naturel. Souvent, un druide utilise le gui comme symbole sacré, mais cela peut varier selon les divinités de la nature. Les druides passent leur temps à contempler la nature ou sous des formes plus prosaïques de gestion des zones rurales. Cependant, il y a ceux qui sont appelés à se rendre à l'étranger pour servir l'ordre naturel d'une manière plus directe en travaillant activement à rétablir l'équilibre.

Les druides progressent comme les autres clercs, et ils utilisent les mêmes tables de combat et de sauvegarde. Les druides peuvent lancer des sorts de nature divine à partir du

2ème niveau, et ils ont le pouvoir de **Tourner** ou de se lier d'**Amitié avec les Animaux** (détaillé ci-dessous), sur le même principe que les clercs qui **Tournent** les morts-vivants.

La Sagesse est la Caractéristique première pour être druide ; un personnage doit avoir un score de Sagesse de 9 ou plus pour devenir druide. Les druides ne peuvent pas utiliser d'armure métallique de quelque type que ce soit, et ils sont également limités aux boucliers en bois. Les druides utilisent n'importe quelle arme de mêlée à une main, ainsi que le bâton, la fronde et l'arc court.



## SORTS

Ci-dessous sont listés tous les sorts disponibles pour la sous-classe de Druide. Les sorts en **gras** sont nouveaux dans ce supplément.

## Sorts de Druide

## Premier Niveau de Sort Druide

1	<b>Amitié Animale</b>
2	Source
3	Soins Léger*
4	Détecter la Magie
5	<b>Détecter les Collets et les Fosses</b>
6	<b>Enchevêtrement</b>
7	<b>Lueurs Féeriques</b>
8	Passage Sans Trace

## Second Niveau de Sort Druide

1	Charme des Animaux
2	Trouver les Pièges
3	<b>Métal Brûlant</b>
4	<b>Brumes Obscures</b>
5	<b>Produire des Flammes/du Froid</b>
6	<b>Poison Lent</b>
7	Parler avec les Animaux
8	<b>Bois Nouveux*</b>

## Troisième Niveau de Sort Druide

1	<b>Forme Animale</b>
2	<b>Appel de la Foudre</b>
3	Soin des Maladies
4	<b>Immobilisation des Animaux</b>
5	Anti-Poison (NdT Libram Magica niveau 5)
6	Croissance Végétale
7	<b>Protection Contre le Feu</b>
8	Branchies

## Quatrième Niveau de Sort Druide

1	<b>Appel des Créatures des Bois</b>
2	<b>Contrôle de la Température, 3m rayon</b>
3	Soins Avancés*
4	Décru
5	<b>Arbre Sanctuaire</b>
6	<b>Protection Contre la Foudre</b>
7	Parler avec les Plantes
8	<b>Appel des Animaux I (abs. LM)</b>

## Cinquième Niveau de Sort Druide

1	<b>Communion avec la Nature</b>
2	<b>Contrôler les Vents</b>
3	Dissiper le Mal
4	<b>Pilier de Flamme</b>
5	Croissance Animale (NdT Libram niv 3)
6	<b>Pierre en Boue*</b>
7	<b>Appel des Animaux II (abs. LM)</b>
8	Mur de Feu

## Sixième Niveau de Sort Druide

1	<b>Animer des Objets</b>
2	Séparation des Eaux
3	Réincarnation (NdT Libram niv 5)
4	<b>Passage par les Arbres</b>
5	<b>Invocation Climatique</b>
6	Mot de Rappel

## DESCRIPTION DES NOUVEAUX SORTS

## Amitié Animale

D 1

Portée : 9 mètres

Durée : permanente / spéciale

Lorsqu'il rencontre un animal normal ou de grande taille (mais pas magique), le lanceur peut commencer à lancer ce sort, ce qui prend une heure pour le terminer. Pendant cette période, l'animal restera à proximité et n'attaquera pas le lanceur ou ses alliés pendant toute la durée d'incantation (tant qu'ils ne l'attaquent pas ou ne le dérangent pas). À la fin de l'incantation, si l'animal réussit une Sauvegarde contre les Sorts, c'est que le sort a échoué. À ce stade, l'animal agit naturellement, sans avoir de malveillance particulière envers le lanceur.

Si l'animal échoue sa Sauvegarde, il devient un animal ami et rejoint le lanceur de sorts pour le reste de sa vie naturelle, l'aidant de toutes les manières possibles. Le lanceur et tous les animaux amis sont traités à égalité, comme des partenaires proches. Il n'y a pas de lien mental magique, ni de contrôle particulier, mais plutôt un lien fraternel fort qui doit aller dans les deux sens. Si l'animal est maltraité, ou si son amour n'est pas retourné pendant un certain temps, il peut tenter une autre Sauvegarde contre des sorts à la discrétion du maître de jeu.

Un lanceur peut n'avoir, au plus, que le double de son niveau en dés d'animaux amis.

## Animer des Objets

D 6                      Portée : 30 mètres +3m/niveau  
Durée : 1 round / niveau

Ce sort insuffle aux objets inanimés un semblant de vie et une certaine mobilité. L'objet ainsi activé va attaquer ce que le lanceur lui désigne, peu importe qui ou quoi. Ce sort ne peut pas cibler d'objet porté ou soulevé par une créature. L'objet peut être constitué de n'importe quels matériaux non-magique. Le lanceur peut animer un objet par niveau, d'un poids maximum de 12kg/niveau (i.e. 120kg au 10<sup>ème</sup> niveau, 144kg au 13<sup>ème</sup>, etc.).

Le MJ doit décider de l'efficacité de l'objet animé s'il doit combattre. En général il aura le même Bonus d'attaque que le lanceur. Ceux qui sont trop petits ou trop légers feront au maximum 1d4 dégâts par coup, alors que d'autres plus grands ou plus lourds pourront lancer 1d6 ou même 1d8 (à la discrétion du MJ). Animer une arme est une exception, on prendra alors le dé de dommages habituel pour son type, limité à 1d8 au plus.

Les objets ont un Mouvement de 3 m, et doivent en général être au contact avec le sol (en marchant, rampant, sautillant, rebondissant, etc. en fonction de ce que ce qui semblera le plus approprié au MJ).

## Forme Animale

D 3                      Portée : soi-même  
Durée : 1 heure / niveau

Ce sort permet au lanceur de lancer de prendre la forme d'un animal naturel. La forme animale présumée ne peut pas avoir plus de Dés de Vie que le niveau du lanceur. S'il est tué, le lanceur revient à sa forme originale.

Le lanceur acquiert les capacités physiques et statistiques de la nouvelle forme mais conserve ses propres capacités mentales. Le lanceur peut rester transformé jusqu'à une heure par niveau, ou terminer le sort plus tôt s'il le désire.

## Appel de la Foudre

D 3                      Portée : 30 mètres + 3m/niveau  
Durée : 1 round / niveau

Immédiatement après la fin du sort, et au plus une fois par round par la suite, le lanceur de sorts peut lancer un éclair vertical de 1m50 de large, 9 mètres de long, qui inflige 3d6 points de dégâts électriques. L'éclair frappe d'un coup vertical à l'endroit choisi par le lanceur dans la portée du sort (mesurée à partir de la position du lanceur au moment du lancer). Toute créature se trouvant dans la zone cible ou dans la trajectoire de l'éclair est affectée. Une Sauvegarde réussie contre les sorts réduit de moitié les dégâts subis.

Le lanceur n'a pas besoin d'appeler un éclair immédiatement ; d'autres actions, même lancer des sorts, peuvent être effectuées. Cependant, à chaque round après le premier, le lanceur de sorts peut choisir d'appeler un éclair de Foudre au lieu de prendre une autre action normale. Le lanceur peut appeler un nombre total d'éclair égal à un tiers de son niveau de lanceur, arrondi à l'inférieur.

Si le lanceur est à l'extérieur et dans une zone orageuse - une averse de pluie, des nuages et du vent, des conditions chaudes et nuageuses, ou même une tornade (y compris un tourbillon formé par un djinn ou un élémentaire aérien) alors chaque éclair inflige 3d8 points de dégâts au lieu de 3d6.

Ce sort ne fonctionne que là où le ciel est accessible, c'est-à-dire généralement à l'extérieur ; les éclairs peuvent être appelés par les fenêtres ou les puits de lumière à la discrétion du MJ.

## Appel de Créatures des Bois

D 4                      Portée : 40 mètres  
Durée : 1 round / niveau

Ce sort invoque les créatures des bois. Elles apparaissent là où le lanceur le désigne et agissent immédiatement, à son tour (elles ne peuvent pas être convoquées dans un environnement qui ne peut les soutenir). Ils attaquent les opposant du lanceur du mieux qu'ils peuvent. Si le lanceur peut communiquer avec les créatures, il peut leur dire de ne pas attaquer, d'attaquer certains ennemis ou d'effectuer d'autres actions. Le sort ne fonctionne qu'à l'extérieur, dans un endroit naturel (pas en ville ou dans une structure).

Le sort convoque un type de créatures (choix du lanceur) de cette liste :

- 4 Centaures
- 16 Pixies
- 2 Treants
- 4 Licornes

## Communion avec la nature

D 5                      Portée : voir texte  
Durée : instantanée

Le lanceur de sorts devient un avec la nature, acquérant la connaissance du territoire environnant. Après 10 minutes de concentration, le lanceur acquiert instantanément la connaissance d'un fait par niveau de lanceur parmi les sujets suivants : le sol ou le terrain, les plantes, les minéraux, les plans d'eau, les gens, la population animale en général, la présence de créatures forestières, la présence de puissants animaux non naturels, la présence de colonies ou de structures ou même l'état général du milieu naturel.

En extérieur, le sort fonctionne dans un rayon de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur. Dans les environnements souterrains naturels comme les grottes, les cavernes, etc., le rayon est limité à 36 mètre par niveau. Le sort ne fonctionne pas là où la nature a été remplacée par des constructions ou la colonisation, comme dans les donjons et les villes.

### Contrôle de la Température Rayon de 3 mètres

D 4                                      Portée : 0  
     Durée : 1 heure / niveau

Le lanceur peut changer automatiquement la température ambiante (sphère de 3 mètres de rayon) jusqu'à 5 degrés Celsius par niveau de lanceur. Le changement peut être à la hausse ou à la baisse (au choix du lanceur).

### Contrôler les Vents

D 5                                      Portée : 0 (voir texte)  
     Durée : 10 minutes / niveau

Le lanceur modifie la force du vent autour de lui (cylindre de 12 mètres par niveau de rayon et 12 mètres de hauteur). Le lanceur de sorts peut faire souffler le vent dans une certaine direction ou d'une certaine manière, augmenter sa force, ou diminuer sa force. La nouvelle direction et la force du vent persistent jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce que le lanceur de sorts choisisse de la modifier, ce qui exige de la concentration. Le lanceur peut créer un « œil » d'air calme jusqu'à 12 mètres de rayon autour de lui et peut choisir de limiter la zone d'effet à toute zone cylindrique inférieure à sa limite totale.

Le lanceur de sorts peut choisir la configuration des vents sur la zone du sort. Il ou elle peut choisir un courant descendant du centre vers l'extérieur, un courant ascendant des bords extérieurs vers le centre, une rotation qui fait en sorte que les vents tournent autour du centre ou un souffle qui fait simplement souffler les vents dans une direction à travers toute la zone, d'un côté à l'autre. Pour chaque trois niveaux de lanceur, le lanceur peut augmenter ou diminuer la condition du vent d'un niveau (comme décrit dans la section Aventures sur l'eau des règles de base).

### Détecter les Collets et les Fosses

D 1                                      Portée : 18 mètres  
     Durée : 10 tours

Grâce à ce sort, le lanceur peut détecter les fosses simples, les machins qui tombent, les collets ainsi que les pièges mécaniques construits avec des matériaux naturels. Le sort ne détecte pas les pièges complexes, y compris les pièges à trappes.

Ce sort détecte certains dangers naturels, par exemple les sables mouvants (détectés comme un piège), un gouffre (une fosse), ou des murs de roche naturelle dangereux (un machin qui tombe). Cependant, il ne révèle pas d'autres conditions potentiellement dangereuses. Le sort ne détecte pas les pièges magiques (à l'exception de ceux qui fonctionnent par fosse, chute simple ou collet), ni ceux qui sont mécaniquement complexes, ni ceux qui ont été rendus sûrs ou inactifs.

La quantité d'informations révélées dépend de la durée pendant laquelle le druide étudie une zone particulière.

- 1er round : Présence ou absence de dangers.
- 2e round : Nombre de dangers et emplacement de chacun. Si un danger se trouve en dehors de la ligne de vue du druide, alors le lanceur de sorts discerne sa direction mais pas son emplacement exact.
- Chaque Round supplémentaire : Le type général et le déclencheur d'un danger particulier examiné de près par le lanceur.

A chaque round, le druide peut tourner pour détecter des pièges et des fosses dans une nouvelle zone. Le sort peut pénétrer des barrières, mais 30cm de pierre, 2,5cm de métal commun, une mince feuille de plomb, ou 1 mètre de bois ou de terre le bloque.

### Enchevêtrement

D 1                                      Portée : 60 mètres  
     Durée : 3 rounds / niveau

Ce sort fait en sorte que des herbes, des arbres, des buissons, des arbustes ou d'autres plantes s'enroulent autour des créatures dans une zone de 3x3 mètres. La plupart des créatures de la région se déplacent à 1/4 de leur vitesse normale ; les créatures très grandes et/ou très fortes (au moins aussi grandes ou fortes qu'un géant ou un dragon) se déplacent à 1/2 vitesse normale. Les créatures enchevêtrées ne peuvent pas attaquer ni prendre d'autres actions que le mouvement en raison de l'interférence des plantes enchantées.

### Lueurs Féeriques

D 1                                      Portée : 60 mètres. +3m/niveau  
     Durée : 1 minute / niveau

Une lueur pâle entoure et délimite tous les objets, y compris les individus dans un rayon de 6 mètres autour d'un point choisi par le lanceur. Les sujets affectés éclairent comme des bougies. Les créatures auréolées ne bénéficient pas de la dissimulation normalement fournie par l'obscurité, et le sort annule efficacement les effets de flou, de déplacement, d'invisibilité ou d'effets similaires. La lumière est trop faible pour avoir un effet spécial sur les créatures mortes-vivantes ou d'ombre vulnérables à la lumière. La lueur féerique peut

## DRUIDES

être bleu, vert ou violet, selon votre choix au moment du lancer. La Lueur Féérique ne cause aucun dommage aux objets ou créatures ainsi décrits.

### Pilier de Flammes

D 5                      Portée : 18 mètres  
Durée : instantanée

Un Pilier de Flammes produit une colonne verticale de feu divin rugissant vers le bas (cylindre de 3 mètres de rayon, 9 mètres de haut). Le sort inflige 6d8 points de dégâts à toute créature se trouvant dans la zone d'effet. Une Sauvegarde contre les Sorts pour la moitié des dégâts est autorisée.

### Métal Brûlant

D 2                      Portée : 7,5 mètres  
Durée : 7 rounds

Ce sort fait qu'un seul objet en métal ferreux (à base de fer, à savoir des armures ou des armes en métal) devient chaud pendant une courte période de temps. L'objet affecté est chaud au toucher immédiatement, puis devient progressivement plus chaud à chaque round comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Le jet de dégâts indiqué est appliqué à toute créature qui continue à tenir ou à porter l'objet affecté ; un bref contact ne fait aucun dommage.

Round	Température	Dommages
1er	Chaud	Aucun
2ème-3ème	Bouillant	1d4 points
4ème-5ème	Brûlant	2d4 points
6ème	Bouillant	1d4 points
7ème	Chaud	Aucun

### Immobilisation des Animaux

D 3                      Portée : 55 mètres  
Durée : 2d8 tours

Fonctionnant un peu comme **Immobilisation**, ce sort rendra toute créature animale paralysée. Plus précisément, il s'agit de créatures vivantes non magiques de l'intelligence animale, y compris les animaux de taille géante. Les cibles du sort sont conscientes et respirent normalement, mais ne peuvent rien faire. Une Sauvegarde réussie contre les sorts annulera l'effet. Le sort peut être lancé sur un seul animal, qui fait sa Sauvegarde à -2, ou sur un groupe, auquel cas 1d4 des animaux du groupe peuvent être affectés.

## UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

Une créature ailée paralysée ne peut pas battre des ailes et tombe (si elle est en vol à ce moment-là). Un nageur paralysé ne peut pas nager et peut se noyer.

### Brumes Obscures

D 2                      Portée : 18 mètres de rayon  
Durée : 1 tour/niveau

Ce sort crée un banc de brumes autour du lanceur ; qui reste stationnaire une fois créé. Les Brumes Obscures bloquent toute vision, y compris la Vision Nocturne, au-delà de 2d4 × 30 cm. Un fort vent peut dissiper le sort en un quart de sa durée normale.

### Séparation des Eaux

D 6                      Portée : 18 mètres  
Durée : 1 tour / niveau

Ce sort, lorsqu'il est lancé sur un plan d'eau, le fait se séparer. Ceci expose un chemin qui peut être parcouru comme s'il s'agissait d'une terre sèche. Notez que ce sort ne change pas la topographie du fond du plan d'eau, donc le terrain peut encore être difficile à traverser. Le lanceur est capable d'affecter un plan d'eau jusqu'à 1,5 m/niveau de lanceur. Le lanceur de sorts peut annuler ce sort à tout moment.

### Passage par les Arbres

D 6                      Portée : contact  
Durée : instantanée

Ce sort permet au lanceur et à deux autres de se téléporter entre deux arbres vivants sur le même plan. Le lanceur choisit un emplacement général ou un arbre spécifique. Le lanceur de sorts doit avoir une connaissance personnelle de l'arbre spécifique ou de la zone générale qui est la destination cible.

### Passage sans Traces

D 1                      Portée : contact  
Durée : 1 heure / niveau

Ce sort permet à une créature par niveau de lanceur de se déplacer sur n'importe quel type de terrain, ne laissant ni traces de pas ni odeur. Le suivi des utilisateurs par des moyens non magiques est donc rendu impossible par des moyens ordinaires.

**Croissance des Plantes**

D 3                      Portée : spécial  
                              Durée : permanente

Ce sort fait en sorte que la végétation normale (herbes, bruyères, buissons, lianes, branches, chardons, arbres, vignes) dans un rayon de 120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur devient épaisse et envahit la forêt. Les plantes s'entrelacent pour former un buisson ou une jungle que les créatures doivent tailler ou forcer pour passer. La vitesse de déplacement chute à 1,5 mètre, ou 3 mètres pour les créatures de Grande Taille et plus. Il doit y avoir des broussailles et des arbres dans la zone pour que ce sort prenne effet. Une zone allant jusqu'à 30 mètres de rayon peut ainsi être modifiée. De plus, le lanceur de sorts peut spécifier une zone (un chemin, une clairière, etc.) dans la zone d'effet donnée qui n'est pas affectée ainsi.

Ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales, c'est-à-dire sur toute plante consciente et/ou animée.

**Produire des Flammes/du Froid**

D 2                      Portée : soi-même (et spécial)  
                              Durée : 1 minute / niveau

Des flammes aussi brillantes qu'une torche apparaissent dans votre main ouverte. Les flammes n'endommagent ni vous ni votre équipement. Alternativement, une aura bleutée et froide peut être produite (produit également une lumière brillante comme la lumière d'une torche). Ni l'une ni l'autre variation du sort ne fonctionne sous l'eau.

En plus de fournir un éclairage, les flammes ou l'aura froide peuvent être projetées ou utilisées en mêlée contre des ennemis. Vous pouvez toucher un adversaire en mêlée (avec un bonus de +4 au toucher), infligeant des dégâts de feu ou de froid respectivement égaux à 1d6 +1 point par niveau de lanceur (maximum +10). Alternativement, vous pouvez projeter les flammes ou l'aura froide jusqu'à 36 mètres comme une arme lancée. Ce faisant, vous attaquez avec une attaque à distance (sans pénalité de portée et également avec un bonus supplémentaire de +4 pour toucher), infligeant les mêmes dégâts qu'avec l'attaque en mêlée. Aussitôt que vous projetez les flammes ou l'aura froide, l'effet réapparaît sur votre main. Les flammes/froides s'enflamment/gèlent les matériaux selon ce que le maître de jeu juge approprié. Chaque attaque que vous faites réduit la durée restante d'une minute. Si une attaque réduit la durée restante à 0 minute ou moins, le sort prend fin après la résolution de l'attaque.

Note : le bonus de +4 au toucher est le résultat du simple fait d'avoir à « toucher » la cible avec l'effet du sort.

Aucune des deux versions ne fonctionne sous l'eau.

**Protection contre le Feu**

D 3                      Portée : contact  
                              Durée : spéciale

Si le lanceur se touche lui-même, ce sort accorde une immunité temporaire au feu (normal et magique). Lorsque le sort absorbe 12 points de dégâts de feu magique par niveau de lanceur, il est déchargé. Sinon, le sort dure 10 minutes par niveau de lanceur.

Si le sort est jeté sur une autre créature que le lanceur, la protection contre le feu accorde une immunité temporaire contre le feu normal. Le sort offre également un bonus de +4 aux jets de Sauvegarde contre le feu magique et si la Sauvegarde est réussie, la créature ne subit aucun dommage (et seulement 25% si la Sauvegarde échoue). Cette version du sort dure 10 minutes par niveau de lanceur.

**Protection contre la Foudre**

D 4                      Portée : contact  
                              Durée : spéciale

Ce sort fonctionne exactement comme une **Protection Contre le Feu**, sauf qu'il protège contre toute sorte de dommages électriques ou de foudre.

**Pierre en Boue\***

D 5                      Portée : 45 mètres  
                              Durée : permanente

Ce sort transforme les roches naturelles, non taillées ou brutes de toute sorte en un volume égal de boue ; jusqu'à deux cubes de 3 mètres de côté par niveau de lanceur peuvent être ainsi transformés. La pierre magique n'est pas affectée par ce sort. La profondeur de la boue créée ne peut dépasser 3 mètres. Une créature incapable de léviter, de voler ou de se libérer d'une façon ou autre de la boue s'enfonce jusqu'à la hanche ou la poitrine, réduisant sa vitesse à 1,5 mètres et lui infligeant une pénalité de -2 sur les jets d'attaque, les jets de Sauvegarde et à la CA. Les créatures assez grosses pour marcher sur le fond peuvent traverser la zone à une vitesse de 1,5 mètres, ne subissant aucune des autres pénalités données.

Si Pierre en Boue est lancée sur le plafond d'une caverne ou d'un tunnel, la boue tombe sur le sol et s'étale en un amas pouvant atteindre 1,5 mètre de profondeur. La chute de boue et l'effondrement qui s'ensuit infligent 8d6 points de dégâts à toute personne prise directement sous la zone, ou la moitié des dégâts à ceux qui réussissent un sauvetage contre Les Effets Mortels.

Les châteaux et les grands bâtiments en pierre sont généralement à l'abri de l'effet du sort, car la transformation de la roche en boue ne peut pas affecter la pierre travaillée et n'atteint pas une profondeur suffisante pour saper les fondations d'un tel bâtiment. Cependant, les petits bâtiments ou structures reposent souvent sur des fondations suffisamment peu profondes pour être endommagées ou même partiellement abattues par ce sort.

La boue reste jusqu'à ce qu'un **Dissiper la Magie** réussisse ou qu'un sort de Boue en Roche restaure l'état originel de la substance (mais pas nécessairement la forme). L'évaporation transforme la boue en saleté normale sur une période de quelques jours. Le temps dépend de l'exposition au soleil, au vent et au drainage normal.

## Poison Lent

D 2                                      Portée : contact  
Durée : 1 heure / niveau

La créature touchée par le lanceur de sorts devient temporairement immunisée contre le poison. Tout poison dans son système ou tout poison auquel il est exposé pendant la durée du sort n'affecte pas le sujet jusqu'à ce que la durée du sort ait expiré. Le **Poison Lent** ne guérit pas les dommages que le poison peut avoir déjà causés, à l'exception des circonstances suivantes.

Si vous incantez sur un personnage qui a reçu des dégâts à cause d'un poison au round précédent, le sort n'enlèvera que les dégâts du poison de ce round et les retardera pour la durée du sort. Les dégâts de poison antérieurs ne seront pas affectés, mais, comme indiqué plus haut, aucun autre dommage ne s'ajoutera tant que le sort ne sera pas terminé, et ne s'ajoutera jamais si le poison est neutralisé alors que ce sort est en vigueur. Cela donnera à la victime empoisonnée l'occasion de chercher un remède pour neutraliser le poison avant qu'il ne soit mortel.

## Appel des Animaux I

D 4                                      Portée : 15 mètres/niveau  
Durée : une heure

Ce sort appelle 1d8 animaux ordinaires (y compris les animaux géants) de pas plus de 4 DV chacun s'ils sont à portée. Le druide doit nommer le type d'animal convoqué, et peut avoir jusqu'à trois choix. Si aucune des trois espèces n'est trouvée dans l'aire de répartition, le sort échoue. Les animaux seront amicaux lorsqu'ils seront convoqués et aideront le druide dans sa tâche actuelle, y compris au combat, de toutes les manières possibles (au meilleur de leur compréhension). Le druide peut rejeter n'importe quel animal appelé par ce sort à tout moment.

## Appel des Animaux II

D 5                                      Portée : 18 mètres/niveau  
Durée : un jour

Ce sort est une version plus puissante d'Appel des Animaux I. Jusqu'à 3d4 animaux de 5 DV ou moins peuvent être appelés, ou 1D6 de 8 DV ou moins.

## Arbre Sanctuaire

D 4                                      Portée : soi-même  
Durée : 1 tour / niveau

Ce sort permet au lanceur de créer une porte invisible dans le tronc d'un arbre, porte qui n'est visible que par les dryades, druides ou autres utilisateurs de ce sort. L'arbre doit faire au moins 3 mètres de haut, et être planté dans la terre pour que ce sort fonctionne. Une fois le sort terminé, le lanceur de sorts peut entrer dans l'arbre, disparaissant ainsi à la vue. Un seul arbre à la fois peut être touché par **Arbre Sanctuaire** porte de l'arbre. De plus, ce sort ne peut être lancé sur un arbre occupé par une dryade que si la dryade le permet.

Le lanceur de sorts est complètement conscient de son environnement lorsqu'il est dans l'arbre, ce qui lui permet de bénéficier d'une vision et d'une ouïe à 360 degrés, ainsi que de détecter les changements de température dans l'environnement immédiat de l'arbre. Le lanceur de sorts peut méditer pour mémoriser des sorts dans l'arbre. Un autre avantage de ce sort est que chaque tour où le lanceur dort à l'intérieur de l'arbre compte pour une heure complète de sommeil. Aussi, si l'arbre est un chêne, le lanceur de sorts guérit 1d4 PV par tour passé à l'intérieur de l'arbre.

Le lanceur de sorts perd les sens du goût, de l'odorat et du toucher et peut ne pas parler ou lancer de sorts à l'intérieur de l'arbre. Le lanceur de sorts prend la moitié des dommages subis par l'arbre, et si l'arbre est détruit ou abattu, le lanceur de sorts est expulsé dans l'espace disponible le plus proche.

## Bois Nouveaux

D 2                                      Portée : 15 mètres  
Durée : instantanée

Le lanceur fait plier et déformer le bois non magique dans un rayon de 6 mètres, détruisant de façon permanente sa rectitude, sa forme et sa résistance. Une porte déformée s'ouvre ou se bloque. Bois Nouveaux sur un bateau génère une fuite. Les armes déformées (comme les arcs et les flèches) sont inutilisables. Le lanceur peut déformer des objets en bois jusqu'à 30 centimètres de tous les côtés ou son équivalent par niveau de lanceur.

Alternativement, le lanceur peut « dénouer » le bois non magique (en le déformant pour le ramener à la normale), en redressant le bois qui a été déformé par ce sort ou par d'autres moyens. Le lanceur peut combiner plusieurs sorts consécutifs de Bois Nouveaux pour déformer (ou déformer) un objet qui est trop grand pour se déformer avec un seul sort.

### Invocation Climatique

D 6

Portée : soi-même

Durée : 5 tours / niveau

Le lanceur de sorts est capable d'invoquer les conditions météorologiques à proximité. Le lanceur de sorts doit être au courant des conditions météorologiques pour les invoquer. Ce sort ne donne pas le contrôle du temps au lanceur de sorts.



## NOUVELLES RÈGLES DE COMBAT

### Affinité avec les animaux

Les druides ont la capacité d'**affinité animale**, c'est-à-dire la capacité de calmer ou de se lier d'amitié avec les animaux normaux. Le druide tente de communiquer une intention bénigne, et par son lien avec le monde naturel, les animaux affectés peuvent être calmés ou se lier d'amitié. Le joueur lance 1d20 et indique le résultat au MJ. Notez que le joueur doit toujours lancer un dé, même si le MJ sait que le personnage ne peut pas réussir (ou ne peut pas échouer), car lui dire s'il doit ou non lancer un dé peut en révéler trop.

Le MJ cherche le niveau du druide sur la table d'affinité animale des druides, ci-dessous, et le croise avec les dés de l'animal. Les animaux apprivoisés ou normalement domestiqués comme le bétail, les animaux de compagnie ou les bêtes de somme normales sont traités comme la moitié de leurs dés de réussite réels, ce qui reflète leur relative accoutumance aux relations avec les hommes ou semi-hommes. Les animaux monstrueux tels que les griffons, les hibours, les pégases, les pegasi, ou autres créatures « quasi-naturelles » sont traités comme s'ils étaient 1 Dé de Vie de plus que la liste pour refléter leur nature unique. Si le tableau indique « Non » pour cette combinaison, il n'est pas possible pour le druide d'affecter ce type d'animal. Si le tableau donne un nombre, c'est le nombre minimum requis sur le 1d20 pour Calmer ce type d'animal. Si le tableau indique « C » pour cette combinaison, ce type d'animal est automatiquement affecté. Si le résultat indiqué est un « B » pour cette combinaison, ce type d'animal est automatiquement lié d'amitié.

Si le lancer est réussi, 2d6 dés d'animaux sont affectés. Les valeurs excédentaires sont perdues, mais au moins un animal est toujours affecté si le premier jet est un succès.

Si un groupe mixte d'animaux (par exemple, un sanglier et un ours noir) doit être affecté, le joueur ne lance qu'une seule fois. Le résultat est d'abord comparé au plus faible (le sanglier), et s'ils sont calmés ou se lient d'amitié avec succès, le même résultat est comparé au type

d'animal supérieur suivant. De même, les dés 2d6 ne sont lancés qu'une seule fois. Par exemple, si le groupe décrit ci-dessus doit être ciblé par un druide de 2ème niveau, il ou elle doit d'abord avoir obtenu un 15 ou plus pour calmer le sanglier. Si c'est un succès, 2d6 sont lancés ; en supposant que le jet de 2d6 est un 6, cela calme le sanglier et laisse un reste de 4 dés d'effet. Les ours noirs sont, en fait, des animaux à 4 Dés de vie, ainsi supposant que le 1d20 original était un 20, l'ours noir est calmé aussi bien. Évidemment, s'il s'agissait d'un groupe de 2 verrats et d'un ours noir, il faudrait que le jet de 2d6 soit un total de 8 ou plus pour les affecter tous.

Si un druide réussit à calmer ou à se lier d'amitié avec les animaux, mais que tous les animaux présents ne sont pas affectés, il ou elle peut essayer à nouveau d'affecter ceux qui restent lors du tour suivant. Si un jet pour Calmer ou Se lier d'amitié avec les animaux échoue, ce druide ne peut plus tenter d'utiliser sa technique Affinité animale pendant un tour complet. Un échec partiel (possible contre un groupe mixte) est considéré comme un échec à cet effet.

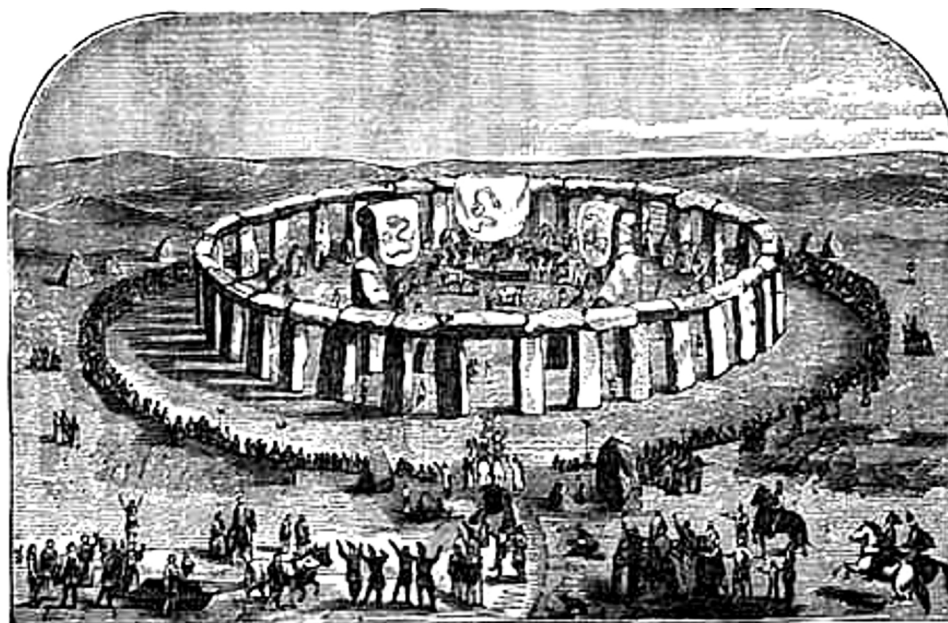
Les animaux calmes n'auront aucune interaction avec le druide (ou d'autres personnes accompagnant le druide) de quelque manière que ce soit, à moins que le druide ne s'en approche. Le druide peut calmement les amener à quitter une zone, ou le druide peut essayer de se lier d'amitié avec les animaux. Dans ce cas, le MJ doit lancer un jet de réaction avec un résultat inférieur à **favorable**, ce qui signifie que les animaux fuient. Si le résultat sur la table aboutit automatiquement à se lier d'amitié avec les animaux, le MJ doit traiter les animaux comme si un résultat « Très Favorable » était inscrit sur le Tableau de réaction. Un animal ami suivra le druide, le gardant et l'aidant dans la mesure de ses capacités tant que le druide reste dans le voisinage général de son repaire ou de son aire de répartition normale. Cependant, elle ne « combattra pas jusqu'à la mort » et ne se sacrifiera pas sans discernement. En cas de blessure grave, un animal s'enfuira immédiatement de la zone. Vérifier le moral au besoin lorsque la situation semble appropriée.

## Druid Table de l’Affinité Animale

Niveau Druide	Dés de vie de l’Animal										
	< 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	9	13	17	19	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
2	7	11	15	18	20	Non	Non	Non	Non	Non	Non
3	5	9	13	17	19	Non	Non	Non	Non	Non	Non
4	3	7	11	15	18	20	Non	Non	Non	Non	Non
5	2	5	9	13	17	19	Non	Non	Non	Non	Non
6	C	3	7	11	15	18	20	Non	Non	Non	Non
7	C	2	5	9	13	17	19	Non	Non	Non	Non
8	C	C	3	7	11	15	18	20	Non	Non	Non
9	B	C	2	5	9	13	17	19	Non	Non	Non
10	B	C	C	3	7	11	15	18	20	Non	Non
11	B	B	C	2	5	9	13	17	19	Non	Non
12	B	B	C	C	3	7	11	15	18	20	Non
13	B	B	B	C	2	5	9	13	17	19	Non
14	B	B	B	C	C	3	7	11	15	18	20
15	B	B	B	B	C	2	5	9	13	17	19
16	B	B	B	B	C	C	3	7	11	15	18
17	B	B	B	B	B	C	2	5	9	13	17
18	B	B	B	B	B	C	C	3	7	11	15
19	B	B	B	B	B	B	C	2	5	9	13
20	B	B	B	B	B	B	C	C	3	7	11

Les animaux de compagnie, les bêtes domestiquées, ou les bêtes normales de trait ou de bât ou de monte sont traitées à la moitié de leurs Dés de vie réels.

Les Animaux Monstrueux ou autres Animaux « Presque Naturels » sont traités comme 1 Dé de vie plus haut.



## Open Game License

### INTRODUCTION

**Druids: A Basic Fantasy Supplement** (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

**Designation of Open Game Content:** The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

**Designation of Product Identity:** Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

### OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sub-licenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006-2016 Chris Gonnerman.

Druids: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2006-2018 Chris Gonnerman, Nazim N. Karaca, galstaff, Theo Zaras, Chris Hearn, R. Kevin Smoot, Rachel Ghoul and Alan Vetter

### END OF LICENSE