



Souffle de Foudre

Un éclair bleu grésillant d'électricité clignote de la main du druide, heurtant sa cible.

Cet éclair de foudre cause 1D6+niveau dommages, ignorant n'importe quelle armure que la cible pourrait avoir.

Mana
3

Rituels du Druide

Chair de Pierre

Avec ce rituel, la peau du druide devient grise et dure, comme le granit.

Ceci donne +2 en endurance au druide ou à un guerrier adjacent, et n'est pas compté comme armure. Le druide peut également accorder cette protection à un autre guerrier adjacent, un par rituel. Le guerrier n'a pas besoin d'être à côté du druide.

Mana
1 (+1 mana pour chaque tour maintenu).

Rituels du Druide

Appel Sauvage

Le druide peut appeler un monstre au combat pour aider les guerriers.

Cet animal attaque dans la phase des monstres, et restera jusqu'à ce qu'il meure. Les guerriers se sauvent, meurent, ou combattent. A la fin, il retourne d'où il est venu dans un tourbillon de feuilles. Le druide ne commande pas cette créature, il attaquera le non guerrier le plus proche. Le joueur la place à côté du druide lorsqu'elle apparaît. Le druide peut faire apparaître n'importe quelle créature de son niveau ou

Rituels du Druide

Appel Sauvage

d'un niveau inférieur, sur ce tableau.

Niveau 1-2	Chauve-souris géante, rat géant, araignée géante
Niveau 3-5	Scorpion géant, mère des araignées.
Niveau 6-10	Hippogriffe, Griffon

Mana
6

Rituels du Druide

Du Druide
D'Albion



Rituels

Du Druide
D'Albion



Rituels

Du Druide
D'Albion



Rituels

Du Druide
D'Albion



Rituels

**Chaud
les Abeilles**

Le druide dirige un essaim d'insectes vers la cible, se glissant sous l'armure, aveuglant et attaquant impitoyablement.

La cible dans la ligne de vue du druide subit un nombre de blessures égal au niveau du druide sans aucun modificateur pour l'armure et l'endurance.

Mana 

 3

Rituels du Druide

**Créer la
Nourriture**

Le druide procure la nourriture aux guerriers pendant les voyages grâce à la générosité de la nature.

Ce rituel produit l'équivalent d'une ration (peut être mangé pour guérir 3 blessures. A la fin de chaque aventure, la ration est périmée).

Mana 

 5


Rituels du Druide


Rouille

Le druide choisit une arme ou une armure dans sa ligne de vue, et l'objet est détruit.

Les objets magiques ont une résistance de 5+, et les trésors objectifs de pièce sont protégés sur un jet de 4+.

Ce rituel endommagera suffisamment les herbes pour que les guerriers puissent les casser et ignorer cet effet.

Mana 

 5

Rituels du Druide

Brouillard

L'épais et impénétrable brouillard remplit la section, aveuglant et amortissant tous les bruits.

Le brouillard dure un tour, et pour ce tour, aucun personnage ne peut attaquer, et le blocage est ignoré.

Les mouvements dans le brouillard sont divisés par deux (arrondir au nombre supérieur).

Mana 

 3 (+3 mana par tour supplémentaire)

Rituels du Druide

Du Druide
D'Albion



Rituels

Du Druide
D'Albion



Rituels

Du Druide
D'Albion



Rituels

Du Druide
D'Albion



Rituels

**Vent de
Guidage**

*Un vent doux, aide toutes les
attaques par arme de jet des
guerriers.*
Ce vent fait que toutes les attaques
par arme de jet ont +1 pour
toucher pour un tour.

Mana
3



Rituels du Druide

Attraper

*Des racines de vigne poussent sur
le plancher du donjon avec une
vitesse effrayante, s'enroulant
autour de la cible et
l'immobilisant.*
La cible est capturée, et jusqu'à ce
qu'elle se libère elle ne peut pas
bouger. Tous les guerriers
attaquant le monstre ont +2 pour
le toucher. A chaque phase de
combat, le monstre peut
essayer de se libérer en
obtenant 7 ou plus sur
1D6+sa force.

Mana
5



Rituels du Druide

**Salle
de Fer**

*Le druide accorde à un guerrier
une protection contre les armes
métalliques.*
Pour un tour, toutes les armes
causent -1 blessure à ce guerrier
par dé de dommages.

Mana
2



Rituels du Druide

**Les Ailes
de l'Aigle**

*Le druide accorde à un guerrier
adjacent la capacité de voler pour
un tour.*
Le guerrier volant ignore les
blocages et tous les effets basés sur
la gravité tels que les abîmes, les
puits, etc...

Mana
5



Rituels du Druide

Du Druide
D'Albion



Rituels

Du Druide
D'Albion



Rituels

Du Druide
D'Albion



Rituels

Du Druide
D'Albion



Rituels

Cécité

Le druide choisit une cible et ce monstre est aveuglé.

Il est +2 pour toucher, et -2 pour être touché. La cécité dure un tour, et nie tous les effets basés sur la vue, comme lancer certains sorts ou des capacités spéciales.



Mana
3

Rituels du Druide

Anti-sort

Le druide peut inviter les forces de la nature pour l'empêcher d'être touché par les forces de la magie du Chaos.

Cet anti-sort ne peut être lancé qu'une seule fois pour chaque sort. Lancer 1D6, sur 4 à 6, le sort est contré et n'a aucun effet, sur 1 à 3 l'anti-sort échoue.




Mana
5

Rituels du Druide

Force de Boeufs

Le druide accorde +2 en force à un guerrier, durant un tour.



Mana
3

Rituels du Druide

Clair de Lune

Une lumière argentée brille sur tous, comme si la pleine lune rayonnait directement dans les profondeurs.

Toute obscurité, brouillard, et effets semblables sont annulés pour le druide et tout guerrier qu'il nomme. En outre, la puissance de la nature fait échouer tous les sorts sur un résultat de 1 sur 1D6 (lancer pour chaque sort).



Mana
5

Rituels du Druide

**Du Druide
D'Albion**



Rituels

**Du Druide
D'Albion**



Rituels

**Du Druide
D'Albion**



Rituels

**Du Druide
D'Albion**



Rituels

**Orage
d'Épines**

Des épines comme celles d'acacia ou de cactus tourbillonnent dans un torrent de vent, et se précipitent sur les cibles.


Le druide choisit un nombre de cases adjacentes dans sa ligne de vue égal à son niveau. Ces cases peuvent être dans n'importe quelle direction, tant qu'elles touchent le druide d'une quelconque manière y compris en diagonale, et égales en nombre à son niveau, et ne sont pas bloquées par un mur. Chaque créature sur ces cases subit 1D6 dommages avec seulement la

Rituels du Druide

**Orage
d'Épines**

moitié de leur armure et de leur endurance, arrondies vers le haut (le monstre avec 2 points d'armure et une endurance de 5 est réduite à 3 en endurance et à 1 point d'armure contre cette compétence).

Mana

Rituels du Druide

**Rayon
Glacé**

Un froid renversant, bien au-dessous de zéro engloutit la cible, la laissant couverte de glace et de cristaux.

Le druide choisit une cible dans sa ligne de vue et cause 1D6 dommages + son niveau.

Mana






Rituels du Druide

**Boule
de Feu**

Une étincelle vole de la main du druide, éclatant dans un souffle puissant de flammes.

Le druide choisit un secteur 2x2 cases dans sa ligne de vue, infligeant à chaque créature dans ce secteur 1D6 blessures + le niveau du druide.

Mana

Rituels du Druide

Du Druide
D'Albion

Rituels

Du Druide
D'Albion

Rituels

Du Druide
D'Albion

Rituels

Du Druide
D'Albion

Rituels

**Peau
de Fer**

Le druide choisit un guerrier, y compris lui même, qui reçoit une endurance égale au niveau du druide pour le reste du tour.

Mana
3

Rituels du Druide

**Lumière
du Soleil**

La section est inondée par la lumière du soleil. Ce rituel cause 1D6+niveau du druide blessures à chaque mort-vivant sans aucun modificateur. Tous les autres monstres dans la section perdent une attaque pour ce tour (leurs attaques ne peuvent pas être réduites en dessous de 1).

Mana
6

Rituels du Druide

**Tempête
de Pierres**

Les pierres s'élèvent dans les airs, ainsi que des pièces du plancher et des dalles du donjon, se précipitant vers les cibles dans un nuage de poussière et de débris.

Le druide choisit un secteur 2x2 cases dans sa ligne de vue, et tous les occupants de ce secteur subissent un nombre de D6 de blessures égal à la moitié du niveau du druide, arrondi vers le bas (un druide de niveau 5 cause 2D6 dommages).

Rituels du Druide

**Tempête
de Pierres**

Les monstres dans ce secteur ne gagnent aucune protection avec leur armure.

Mana
4

Rituels du Druide

Du Druide
D'Albion

Rituels

Du Druide
D'Albion

Rituels

Du Druide
D'Albion

Rituels

Du Druide
D'Albion

Rituels

Coup de Vent

Un ouragan hurlant dans le donjon, envoie les monstres sur son chemin valdinguer au loin.

Le druide choisit une direction à partir de la case qu'il occupe, et chaque monstre aligné dans sa ligne de vue est repoussé d'une case, et est précipité à terre. Les attaques contre ces monstres sont à +1 pour toucher jusqu'à ce qu'ils se relèvent, et ils subissent 1D6 + niveau du druide blessures sans modificateur pour l'armure. Ce coup de vent affectera n'importe quel personnage dans cette ligne, y

Rituels du Druide

Coup de Vent

compris les guerriers, indépendamment des cases vides entre eux.

Mana
5

Rituels du Druide

Bruit de Tonnerre

Ce rituel cause un grondement pareil au tonnerre faisant claquer les dents et secouant tout le donjon.

Tous les monstres sur la même section que le druide sont assommés et ne peuvent rien faire pendant un tour. Le druide lance autant de D6 que son niveau. Tous les monstres avec un total de points de vie inférieur au résultat sont affectés.

Mana
5

Rituels du Druide

Docile

Avec ce rituel le druide utilise son affinité avec la nature pour gagner un monstre à sa cause et le commander.

Le druide lance 1D6 et ajoute son initiative, et compare le résultat à un jet de 1D6 plus l'initiative de la cible. Si le druide gagne ce concours, il commande le monstre en question aussi longtemps qu'il dépense le mana pour le maintenir envoûté. Dans la phase des monstres, le druide peut inciter la créature à attaquer et à se déplacer dans la limite de ses possibilités.

Mana
5
(+2 par tour)

Rituels du Druide

Du Druide
D'Albion

Rituels

Du Druide
D'Albion

Rituels

Du Druide
D'Albion

Rituels

Du Druide
D'Albion

Rituels

Pétrifier

Le druide transforme une créature en pierre, la tuant immédiatement, mais créant une nouvelle décoration élégante pour le donjon.
Pétrifier affectera seulement des monstres avec un total d'endurance et d'armure plus bas que le niveau du druide.

Mana
6

Rituels du Druide

Force de la Vie

Tous les guerriers nommés gagnent +2 en endurance pour un tour, et auront 2D6 blessures guéries à la fin de ce tour.

Mana
5 (par guerrier)

Rituels du Druide

Bannissement

Le druide peut envoyer une créature du chaos dans les limbes qui l'ont engendré, faisant disparaître le monstre.
Ce rituel agit sur une créature avec un total de points de vie inférieur au résultat du druide sur un certain nombre de D6 égal à son niveau.

Mana
5

Rituels du Druide

Orage de Feu

Un enfer de feu se déchaîne là où le druide se dirige, immolant les monstres dedans.
Le druide choisit un secteur de 2x2 cases dans sa ligne de vue, et tous ceux qui sont sur le secteur subissent 1D6 + niveau du druide blessures. En outre, ils subissent encore la moitié du résultat le prochain tour pendant que les flammes brûlent toujours.
Tout personnage passant sur le secteur subit aussi les dommages.

Mana
7

Rituels du Druide



Sommeil

La somnolence et la stupeur frappent les monstres dans la section.

Toutes les créatures dans la même section que le druide s'endorment. Si le druide obtient davantage que leur total de points de vie sur un nombre de D6 égal à son niveau, les monstres endormis sont touchés automatiquement, et resteront endormis jusqu'à ce qu'ils soient attaqués.

Mana
8

Rituels du Druide

Feu du Phoenix

Le druide choisit une section du donjon dans sa ligne de vue, et cette pièce est noyée sous des flammes d'or.

Le feu cause la moitié de son niveau D6 dommages arrondi vers le bas (ainsi, un druide de niveau 3 cause 1D6 blessures) à tous les personnages exceptés les guerriers que le druide nomme.

Mana
6

Rituels du Druide

Déluge

Le druide remplit la section d'eau, faisant subir 1D6 dommages chaque tour à ses occupants sans modificateur pour l'armure ou l'endurance.

L'inondation recouvre tout, empêche le combat et diminue par moitié le mouvement.

Ce déluge est contenu dans une pièce, les eaux s'arrêtant aux portes comme contre un mur.

Si les victimes parviennent à sortir de cette masse aqueuse, ils sont exempts de dommages.

Mana
6 (par tour)

Rituels du Druide