



V 1-04

DRUIDE D'ALBION

*Par Todd Jordan "Greywolf" Peacock, & un auteur inconnu, traduction Fanrax le Nécromancien
cartes et pion de Philip von Mischment le répurateur de l'empire. Parution originale Deathblow n°2.*

Ce personnage du druide d'Albion est basé sur celui de Todd Jordan « Greywolf » Peacock paru dans Deathblow n°2. J'ai également trouvé sur le web, je ne me rappelle plus ou, une extension de ce personnage dont l'auteur m'est inconnu (si quelqu'un connaît l'auteur, je serais très content de rendre à César...)

Les deux versions sont assez compatibles à l'exception des caractéristiques, combat, endurance etc... qui sont légèrement supérieures chez l'inconnu à celle de Greywolf, ce dernier indiquant que le druide a les mêmes caractéristiques que le magicien, je l'ai suivi. La grande différence est l'utilisation des sorts ou des rituels. Greywolf donne à son druide des sorts calqués sur ceux du magicien plus quelques sorts originaux ; l'auteur inconnu lui, utilise des rituels basés sur le mana comme le chamane Kislévite. J'ai choisi de suivre l'inconnu, sachant que vous pouvez trouver la version de Greywolf dans Coup mortel n°2 sur ce site à la rubrique « règles additionnelles ».

Fanrax

Ce qui suit est un personnage fait maison pour Warhammer Quest que j'ai créé comme le premier d'une lignée de sorciers basés sur les diverses universités de couleur présentées dans Advanced HeroQuest et esquissés dans Talisman. Ce profil est en grande partie semblable à celui du magicien normal, bien que le druide ait un choix légèrement différent de sorts, et quelques qualifications spéciales (et restrictions).

Les mêmes choses peuvent être dites des autres types de lanceurs de sorts que j'ai l'intention de développer dans de futurs articles.

Le druide a subi plusieurs révisions lors de parties test, et j'espère que la dernière version est suffisamment testée pour s'assurer qu'elle sera jouable, sensiblement différente, et bien équilibrée par rapport à d'autres types de guerrier.

Todd Jordan "Greywolf" Peacock

Voici un personnage de druide que j'ai développé sur la base de celle de Greywolf ... mais augmenté. Ce druide voyage assez facilement, et est assez efficace dans les donjons sans être un clone du magicien.

Auteur inconnu



REGLES POUR WARHAMMER QUEST

N'importe quel joueur peut commencer le jeu en tant que druide plutôt qu'un des guerriers de la boîte de base de Warhammer Quest. Toutes les règles pour créer un nouveau guerrier s'appliquent à moins que le contraire soit expressément indiqué ailleurs dans les règles suivantes. Ne pas oublier de sortir le pion du guerrier de la boîte, et de le remplacer par le pion du druide !

S'il n'y a pas un barbare dans la partie, alors un des autres guerriers devra porter la lanterne et être le chef.

GROUPES DE GUERRIERS PLUS IMPORTANT

Si vous le voulez, vous pouvez prendre plus de quatre guerriers dans une aventure, mais vous devez vous assurer qu'il y a assez de monstres à combattre ! Les cartes et les tableaux de Warhammer Quest sont basés sur quatre guerriers, ainsi si vous avez quinze guerriers différents dans la partie sans modification,

cela ne présentera aucun intérêt ! En règle générale, les monstres sont prévus pour des parties de quatre guerriers, mais si vous avez une partie de cinq ou six, augmentez alors le nombre de monstres en proportion égale.

Par exemple : Si vous avez six guerriers dans la partie, ce qui représente 50% de guerriers supplémentaires. Dans ce cas vous devrez vous assurer que chaque fois que les monstres apparaissent, il y en a 50% de plus. Si la carte indique 1D6 orques, lancer les dés comme d'habitude et puis multiplier ce résultat, ainsi un jet de dés de quatre orques devient six orques, et ainsi de suite...



PERSONNAGE DRUIDE.

Loin au nord du vieux monde, au delà du grand océan, sont les îles mystiques d'Albion. Ces îles restent encore pratiquement inconnues et sont peuplées par des tribus sauvages d'humains primitifs et naturellement par les légendaires et puissants géants. Dans les profondeurs des marais, baignés de pluies de cette terre froide et dure, il y a des praticiens d'une magie antique basée sur les forces brutes de la vie et de la mort, et des cycles de la nature. Ils sont semblables par bien des points aux magiciens du collège de magie de jade et sont connus sous le nom de druides.

On les trouve le plus souvent dans les régions boisées, imbibées de la magie de leur terre, errant pieds nus de sorte que leurs pieds puissent rester en contact avec la terre, source de leur pouvoir. Il y en a quelques uns qui partent à l'aventure et voyagent de part les terres du vieux monde. Le druide est un guerrier, sa longue formation dans son domaine de magie lui permet d'explorer des donjons et d'affronter tous les endroits peuplés de monstres menaçants.

Les druides sont certainement hors de leur élément dans les profondeurs rocheuses d'un donjon mais leur compétence en herbes et en médecine est bien accueillie par n'importe quelle bande d'aventuriers.

COMMENCER COMME DRUIDE.

Le druide est semblable à bien des égards au magicien et a des statistiques identiques à celles du magicien, au commencement et dans les niveaux suivants. Au lieu de recevoir un parchemin « Main de Mort », le druide commence avec un onguent curatif.

Les druides commencent avec le profil suivant :

Points de vie	1D6+6
Mouvement	4
Capacité de combat	2
Capacité de tir	6+
Force	3
Endurance	3
Initiative	3
Attaque	1
Déblocage	4+



CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Points de vie

Le druide commence avec 1D6+6 points de vie. Si un 1 est lancé pour déterminer les points de vie, vous pouvez relancer le dé, mais vous devez accepter le deuxième résultat même si c'est un autre 1.

Armure

Le druide ne porte pas d'armure, il a seulement son endurance de 3, plus le bénéfice éventuel de ses rituels.

Équipement de base

Le druide commence le jeu avec le Miruvoire et une faucille d'argent.

Miruvoire

Le miruvoire est un flacon spécial qui lui permet de créer et stocker des onguents magiques. Le Miruvoire contient 1D6 onguents magiques curatifs, dont chacun guérit 1D6-1 blessures (de 0 à 5 blessures) sans dépasser le niveau d'origine. Seul le druide peut appliquer sur lui-même ou sur un guerrier adjacent cet onguent magique, ils n'ont aucun effet autrement, et peuvent seulement être contenus dans le Miruvoire. Il peut être utilisé à tout moment une fois par tour. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.

Faucille d'argent

Elle est identique à l'épée du magicien (1D6 + 3 dommages) sauf qu'elle cause +1 dommage en plus aux créatures mort-vivantes et démoniaques.

RÈGLES SPÉCIALES

Coureur des bois :

Le druide peut se déplacer rapidement sous le couverts des forêts, grâce à sa connaissance des choses de la nature, et également à ses capacités magiques. Il peut réduire d'un jour par semaine le temps de voyage vers n'importe quelle agglomération (Ceci n'est pas cumulatif si vous avez également un elfe sylvain dans la bande avec le druide, un autre druide, ou ainsi de suite). Si vous utilisez les nouvelles règles additionnelles au sujet des aventures en plein air, le druide ne souffre pas de la pénalité habituelle de mouvement pour se déplacer en secteur boisé. En outre, il gagne +1 à son jet de pouvoir par tour tant qu'il est en forêts.

Connaissance des herbes :

Une fois par tour, le druide peut essayer de fabriquer un onguent à partir d'herbes afin d'essayer de guérir des blessures sur lui ou sur un compagnon blessé. Quand il utilise cette compétence, lancer 1D6 sur le tableau suivant.

- 1 Le guerrier affecté réagit mal au traitement et subit 1D6 autres blessures (sans modificateur pour l'endurance ou l'armure).
- 2 - 3 Rien ne se produit.
- 4 - 5 L'onguent fonctionne, et le guerrier blessé regagne 1D6 points de vie.
- 6 Le traitement est encore meilleur que prévu et le guerrier gagne 2D6 points de vie.

Affinité avec les géants :

Le druide est très renseigné sur les manières violentes et grossières des horribles bêtes qui peuplent sa patrie. Par conséquent, au cas où le druide rencontrerait un géant, il peut essayer de calmer son incroyable fureur et le dissuader de vouloir manger l'équipe d'aventuriers !

Le druide peut lancer 1D6 et ajouter son niveau, s'il obtient 8+ il a réussi à chasser le géant qui est enlevé immédiatement de la section mais aucune pièce d'or n'est gagnée. Si le druide rate le test, le géant défie mentalement le considère comme de la nourriture et l'attaque !



Équipement et trésors

Le druide peut employer tout l'équipement ou objets magiques utilisables par le magicien, à quelques exceptions près. Les druides doivent aller nu-pieds ou seulement porter des sandales, ainsi ils ne peuvent pas porter de bottes (y compris les objets magiques tels que les bottes de vitesse).

En outre, ils n'emploieront jamais la poudre, ainsi ils ne peuvent rien utiliser qui soit vendu à la poudrerie. Si des cartes de trésors sont trouvées qui contiennent de nouveaux sorts donnés comme utilisables par le magicien, le druide ne peut pas les utiliser, car ils sont en dehors de son domaine de compétence.



EN VILLE

Le druide est en grande partie traité comme le magicien en visitant une agglomération, sauf qu'il ne peut pas se rendre à la guilde des magiciens, car il ne fait pas partie des lanceurs de sorts classiques, ni d'un collège de magie.

Le Cercle Sacré

C'est un endroit spécial connu de n'importe quel druide qui se trouve toujours en dehors d'une agglomération. Il y a beaucoup de cercles des pierres levées dans le vieux monde, des pierres rudement taillées et érigées par des tribus pré-humaines, des pierres aux menhirs élégamment sculptés et incrustés de pierres précieuses des hauts elfes.

Ces pierres sont souvent employées lors des rituels par les sorciers du collège de magie de jade avec qui les druides ont des rapports occasionnels. Les druides peuvent se rassembler pour effectuer leurs divers rituels à ces emplacements. Si le druide souhaite participer à un rituel, il lui en coûte 50 pièces d'or en préparations et matériaux spéciaux, ensuite, il peut lancer sur le tableau suivant.

Tableau du cercle sacré

Lancer 1D6

- 1 Le druide doit communier avec la nature après être resté si longtemps dans les entrailles de la terre. Il ne gagne aucun avantage pratique qui l'aidera lui ou ses camarades dans sa prochaine quête.
- 2 Le druide peut s'attendre à du beau temps pendant son prochain voyage vers une ville. Tous les événements impliquant des orages, la foudre, les tornades, les tremblements de terre, la peste, les éboulements, ou d'autres risques de la nature peuvent être ignorés et traités comme une semaine tranquille.
- 3 Le druide peut dissiper automatiquement un sort lancé par un ennemi pendant la prochaine aventure (mais un seul).
- 4 Une seule fois dans une prochaine aventure quand un '1' est lancé pour la phase de pouvoir (indiquant un événement), le druide peut relancer son dé de pouvoir, et ajouter son niveau au résultat (même si un autre 1 est obtenu). L'événement se produit quand même normalement.
- 5 Un coup au choix du druide pendant la prochaine aventure est guidé, de sorte que les dommages provoqués ne puissent être ignorés.
- 6 Le druide peut choisir un des avantages précédents.

RITUELS

Le druide commence le jeu avec trois rituels qu'il peut utiliser, comme les sorts du magicien.

Pour être lancés, ces rituels utilisent du mana. Le druide le produit avant que le jeu ne commence. Une fois que ce Mana est épuisé, le druide ne peut plus effectuer de rituels.

SOUFFLE DE FOUDRE :

Un éclair bleu grésillant d'électricité clignote de la main du druide, heurtant sa cible. Cet éclair de foudre cause 1D6+1 dommages, ignorant n'importe quelle armure que la cible pourrait avoir. (Mana 3)

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

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 peut seulement faire apparaître une chauve-souris géante, un rat géant, ou une araignée géante. (Mana 6)



MANA

Comme les points de pouvoir du magicien, le druide commence le jeu avec du Mana, l'énergie qui lui permet de faire ses rituels. À la différence du sorcier, le druide ne lance pas de dé de points de pouvoir, il gagne du Mana des énergies environnantes à chaque tour. Le druide tire sa puissance pour ses rituels directement des forces de la nature, pas des sources chaotiques, et n'est pas affecté par des fluctuations des vents magiques.

Le druide commence le jeu avec 1D6+6 Mana, et pendant que le druide fait ses rituels ce Mana est dépensé. A chaque tour, le druide regagne 1 mana des forces de la nature qui l'entoure, jusqu'à un maximum de ce qu'il a obtenu à l'origine. À la différence du magicien, le druide ne peut pas compter trouver des objets magiques qui peuvent contenir des points de pouvoir, il peut seulement compter sur les énergies que la nature accorde.

RÈGLES AVANÇÉES

Dans les règles avancées, vous pouvez garder votre druide de partie en partie, augmentant ses caractéristiques pendant qu'il progresse d'aventure en aventure. Cette section de règles avancées vous donne tous les éléments pour amener votre druide jusqu'au niveau 10, y compris les règles spéciales pour les agglomérations, la formation, et plus.

Le druide débute au niveau 1 en tant que débutant, vous trouverez son Tableau de niveau à la fin de cet article. Toutes les règles de Warhammer Quest s'appliquent toujours dans le jeu avancé, à moins que ce soit spécifiquement indiqué.

Arme

La faucille est une arme magique pour frapper certaines créatures, telles que les fantômes, qui sont résistants aux armes non magiques.

Mirivoire

Pendant que le druide voyage, il peut essayer de faire un onguent magique par semaine dans son Mirivoire. Le druide lance 1D6, et sur 4 à 6, un onguent magique est créé.

Armure

Le druide ne peut porter aucune armure, comptant à la place sur ses rituels et les objets magiques pour son endurance. Il peut utiliser un bouclier s'il le désire.

Mana

Le druide gagne 1D6 Mana lorsqu'il gravit un niveau. En outre, lorsqu'il a épuisé son mana, le druide regagne une quantité de mana égale à son niveau à chaque tour, jusqu'à son maximum. Par exemple, un druide de niveau 5 a lancé un total de 5D6+6 jusqu'ici pour son Mana, et le résultat était de 24. Le druide épuise tout son Mana, et regagne 5 mana à chaque tour, jusqu'au maximum qu'il peut avoir soit 24.

Événements de voyage

Les druides sont des maîtres de la nature, et les rigueurs du voyage ne les affectent pas autant que les autres guerriers. Le groupe de guerriers soustrait une semaine à leur temps de voyage si un druide voyage avec eux. En outre, le druide ignore les événements de voyage tels que la tempête de neige, l'abîme, le tremblement de terre, le feu, et la tornade sur un résultat de 4 à 6 sur 1D6, traiter ceci comme semaine tranquille. Quel que soit le résultat, le druide n'ait jamais personnellement affecté par les événements causés par le feu et les tornades.

Rituels

Les rituels druidiques ne sont pas des sorts, ils ne sont pas magiques, ils sont plutôt l'émanation des puissances élémentaires et des forces naturelles. En conséquence, les caractéristiques « dissiper la magie » et « résistance magique » opposés aux rituels du druide sont à -1 (la note de 6 signifie toujours un succès). Par exemple, un monstre avec une résistance magique de 5+ a seulement 6+ contre un rituel du druide. Les rituels de début du druide sont différents dans le jeu avancé, comme indiqué ci-dessous.

SOUFFLE DE FOUDRE : Ce rituel cause 1D6 + le niveau du druide dommages, pour matérialiser l'augmentation de puissance du druide.

APPEL SAUVAGE : Pendant que le druide avance en niveaux, il peut faire apparaître d'autres créatures. Le druide ne commande pas cette créature, il attaquera le non-guerrier le plus proche, apparaissant à côté du druide où le joueur la place. Le druide peut faire apparaître n'importe quelle créature de son niveau ou d'un niveau inférieur, à 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

EN VILLE

Les druides en général n'entreront pas dans une ville, évitant la foule et la pollution. Un druide peut seulement trouver des lieux dans une agglomération sur un 9+, au lieu du 8+ habituel. Le druide ne peut pas se rendre à la guilde des Magiciens et il n'entrera pas dans une taverne, ni à l'école de combat, ni dans un tripot. Lors d'événements où le druide peut être expulsé hors de l'agglomération, son jet de dé est à -1, car il insupporte bien des gens en ville.

La plantation sacrée

À la différence des endroits normaux, la plantation sacrée est trouvée sur un résultat de 8 ou plus, reflétant ainsi la difficulté de la trouver dans des secteurs peuplés. Cette difficulté est augmentée par le niveau du druide. Par exemple, le druide va dans une cité, et recherche une plantation sacrée. Il lance les 3D6 habituels, et doit obtenir 8 + son niveau pour trouver la plantation. Une fois que la plantation est trouvée, elle peut être visitée comme un lieu normal, il n'y a rien à payer pour que le druide y séjourne, autre que les dépenses courantes.

Des événements s'y déroulent chaque jour comme les événements citadins dans n'importe quelle agglomération, et il y a des lieux spéciaux qui peuvent être visités dont un endroit spécial très important pour communier avec la nature.

Il y a une colonie de druides amis, et aussi quelques elfes sylvains. Le druide peut essayer de trouver le quartier elfe ici aussi. En outre, si un des joueurs est un danseur de guerre elfe, un camp d'elfe est voisin sur un jet de 8+ aussi. On ne tolère seulement que des elfes et des druides dans la plantation sacrée.

Il y a quelques lieux spéciaux dans la plantation, notamment le cercle de pierres, les aînés, et le druide herboriste. Chacun de ces derniers lieux est trouvé sur un résultat de 10 -, à côté de l'agglomération (village, ville, ou cité). Si le druide trouve ces derniers, il peut les visiter, les elfes peuvent également visiter certains de ces lieux.

Quand le druide arrive, il doit d'abord rendre visite aux aînés, avant de faire tout autre chose, même vendre ses trésors. Là, il est examiné et l'influence de la corruption du monde extérieur et du chaos est nettoyée.

Le cercle sacré

Adorant ni dieux ni démons, les druides vénèrent la nature et la planète. Ainsi, le cercle de pierres est comme leur temple, un endroit où le druide peut méditer, apprendre, et communier avec la nature. Le druide peut faire un sacrifice au cercle, un trésor ou 1D6 x 50 pièces d'or, et méditer pendant un jour. Dans le cercle, le druide peut obtenir des connaissances ou des compétences spéciales au cours de sa période de contemplation, lancer sur le tableau ci-dessous

Tableau du cercle sacré

Lancer 2D6

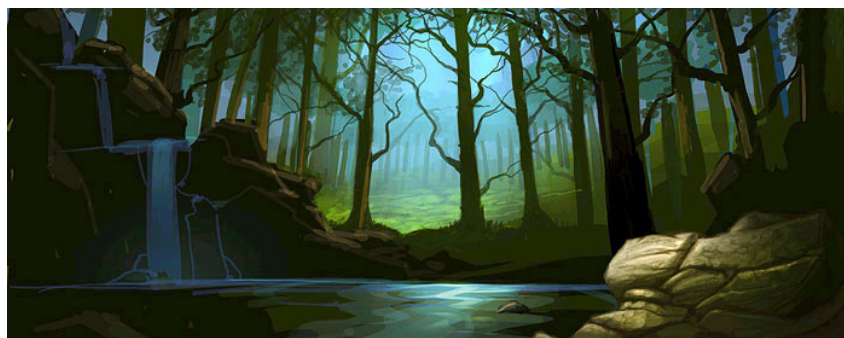
- 2 La méditation du druide est stérile, aucun résultat autre qu'un sentiment de paix et de plénitude.
- 3 Le druide passe la journée à méditer au cercle, et est en paix. Il a +1 aux jets pour la peur pour la prochaine aventure (n'affecte pas les jets pour la terreur)
- 4 La force de la vie de toute la terre traverse le druide, il peut ignorer un coup qui autrement le tuerait dans la prochaine aventure.
- 5 Le soleil brille sur le druide, et une fois dans la prochaine aventure il peut restituer sa chaleur pour guérir 1D6+1 blessures.
- 6 La force d'un lion emplit le druide, une fois dans la prochaine aventure il peut avoir +1D6 en force pour un tour.
- 7 La lumière douce de la lune inonde le cœur du druide. Pour la prochaine aventure, il a 6+ de résistance magique (ou +1 mieux au jet de dé s'il a déjà l'exposition à la terre).
- 8 La faucille du druide gagne une rune et ignore 1 point d'armure pour un combat dans une prochaine aventure.
- 9 La robe longue du druide est imprégnée par la force des pierres. Pour la prochaine aventure, la robe longue agit comme une armure qui donne +1 en endurance.
- 10 Le druide apprend au contact des animaux. Pour la prochaine aventure, le druide a +1 sur un résultat de 5 ou 6 pour toucher.
- 11 Il est accordé au druide un surplus de santé et de vie, il gagne 1D3 points de vie de manière permanente.
- 12 Le druide s'aligne sur les pierres, et peut faire un autre jet de dé, ajoutant ou soustrayant son niveau au résultat.

Le druide peut également passer un jour dans le cercle de pierres sacrées pour étudier les étoiles pour le même prix, essayant de faire une prévision au sujet de la prochaine aventure. Il lance 1D6 et ajoute son niveau, consulter le tableau ci-dessous :

Tableau des étoiles

Lancer 1D6 + niveau du druide

- 2 - 3 Aucun résultat, ciel nuageux
- 3 - 5 Le druide n'apprend rien dans les étoiles, mais est en paix avec la nature et lui-même.
- 6 - 7 Les étoiles lui indiquent des créatures embusquées. Pour la prochaine aventure, le druide annule l'embuscade en avertissant les guerriers sur un 6+ (c'est en plus de tous les autres effets induits par l'embuscade).
- 8 - 11 Le druide apprend l'existence d'un trésor fabuleux, et gagne 10% de plus sur la valeur en or des monstres massacrés dans la prochaine aventure.
- 12 - 16 Le druide est averti des terribles dangers qui le guettent, tous les monstres sont à -1 pour toucher le druide à moins que le jet de dé dans la phase de pouvoir soit un 5 ou un 6.



Les aînés

Ceux sont les plus sages des druides, des disciples de la plantation sacrée et ses chefs. Ils enseignent et aident le druide dans ses études, apprenant les voies de la nature et du monde et corrigeant l'influence du monde extérieur.

Le druide est purifié pendant 1D6 jours, pendant lesquels, il ne peut rien faire d'autre. Cela lui coûte 50 pièces d'or par jour. Ensuite il peut vaquer à ses affaires normalement. Les aînés remplaceront l'équipement de base du druide gratuitement, s'il l'a perdu.

Ils offrent également la faucille d'or, qui est une mise à niveau puissante de l'arme d'origine du druide, et les robes longues de Gaea.

La faucille d'or agit comme le bâton du magicien, parce qu'elle aide le druide à acquérir du mana.

Ce Mana n'est pas dans la faucille, mais la faucille d'or est conductrice des forces de la nature, concentrant cette puissance vers le druide. Une faucille d'or est disponible sur un 7, le druide lance 1D6 et ajoute son niveau. Elle coûte 1000 pièces d'or, et a plusieurs propriétés.

D'abord, la faucille d'or ignore les capacités « d'Aura démoniaque » de certaines créatures, les rendant plus difficiles à toucher (par exemple une Daemonette de Slaanesh a l'aura démoniaque de 1, faisant que toutes les attaques contre elles sont à -1 pour toucher, ce que la faucille d'or ignore). En outre, la faucille d'or retient 2D6 Mana en elle, qui se recharge en un jour de prière au cercle des pierres (avec le sacrifice approprié). La faucille d'or ne casse jamais, aucun effet magique (même le rituel de rouille ci-dessous) ne la détruit.

Les longues robes de Gaea sont des robes protectrices dont le tissage est très fin. Leur origine elfique est inconnue, leur conception mélange des fibres de soie et des fibres normales et de longs rituels au clair de lune.

Elle agit comme une armure et donne +1 en endurance, malgré sa légèreté, en outre, elle force n'importe quel jet de dommages de 6 contre le druide à être relancé une fois (le deuxième résultat doit être pris en compte). Les longues robes de Gaea coûtent 2000 pièces d'or, et ne peuvent pas être remplacées, si elles sont détruites ou perdues. Ces longues robes ne comptent pas comme armure pour les coups reçus et les effets des sorts et lorsqu'il est précisé qu'ils ignorent l'armure, ils ne peuvent pas l'ignorer la robe. Ces longues robes sont seulement disponibles sur un jet de 8 sur 1D6 + niveau.

LE DRUIDE HERBORISTE

Dans la plantation sacrée, le druide peut rendre visite à l'herboriste, un alchimiste et un jardinier expert. Cet herboriste est souvent un elfe, et il vend des breuvages magiques et des extraits d'herbes rares que le druide pourra utiliser dans ses voyages.

Le stock donné est, contrairement à la normale, la quantité que le druide doit lancer sur 2D6, indépendamment de la taille de l'agglomération voisine.

Produit de l'herboriste	Quantité	Stock	Coût	Effets
Élixir d'énergie	1 - 2	7	75	+1D3 attaques pendant un tour
Élixir curatif	1 - 6	5	40	Guérit 1D6+2 blessures
Élixir de vie	1 - 2	8	100	Ressuscite avec 1D6 PV en cas de mort du guerrier
Élixir de protection	1 - 3	6	50	+2 en endurance pendant 1D6 tours
Élixir de force	1 - 3	5	50	+1 en force pendant 1D6 tours
Élixir de vitesse	1 - 2	5	50	+1D6 en mouvement pour 1 tour
Élixir du vent	1 - 2	7	50	Vol pendant 1 tour
Élixir d'Unvenom	1 - 3	6	40	Annule, les effets des poisons
Extrait de Mulith	1 - 3	8	75	Regagne 1 point de vie par tour jusqu'à ce qu'un 1 soit obtenu dans la phase de pouvoir
Extrait de Pasamar	1 - 3	6	60	-1 pour être touché par des morts-vivants pour un combat
Extrait de Thalotic	1 - 2	7	80	Résistance magique de 6+ jusqu'à ce qu'un 1 soit obtenu dans la phase de pouvoir
Herbes curatives	1 - 2	6	150	Permet de réaliser 1D3 onguents curatifs
Gui	1 - 3	6	300	Rajouter le niveau du druide sur un 6 pour le mana
Sirop d'Athelan	1 - 3	7	75	Détruit 1 porte, une herse, etc..
Sirop de Casannix	1 - 3	8	200	Donne +1D3 pour 1D6 tours, à ses jets pour toucher

ÉVÉNEMENTS DE LA PLANTATION SACRÉE

Quand il est dans la plantation sacrée, le druide lance pour les événements sur ce tableau plutôt que sur le tableau des événements citadins.

Lancer 2D6.

2	Des créatures du chaos attaquent la plantation sacrée, essayant de la détruire et de transformer la nature dans le secteur. Lancer 1D6 et ajouter l'initiative du druide à ce nombre. <ul style="list-style-type: none">➤ Sur un 4, le chaos a détruit la plantation, et le druide en a réchappé de justesse et regagne l'agglomération avec 1D6 blessures.➤ Sur un 5-6, la plantation est tellement endommagée que le druide doit passer les 1D6 jours suivants à reconstruire sans pouvoir rien utiliser.➤ Sur un 7-9, le chaos a été détruit la plantation avec des pertes minimales, un jour de célébration est décrété, et le druide ne peut rien faire pendant un jour excepté y participer.➤ Sur 10+, le druide s'est illustré dans la défense de la plantation, et a détruit plusieurs des monstres, y compris leur général. Les aînés sont si reconnaissants, qu'ils donnent au druide une carte de trésor !
3 - 4	Les étoiles sont alignées, une célébration spéciale est organisée, lancer sur ce tableau pour déterminer l'effet de cette fête : <ul style="list-style-type: none">1 Le druide passe les 1D6 jours à participer aux célébrations et n'obtient rien de plus.2 ou 3 Le festival de la lune, le druide gagne +2 niveaux pour la détermination des rituels (ajuster les résultats de 2 points supplémentaires).4-5 Le festival du soleil, tous les achats chez l'herboriste sont 10% meilleur marché.6 Le festival de la forêt, le druide peut ignorer un événement lancé.
5 - 6	Une famine a frappé la terre, la plantation est sollicitée par les fermiers locaux. Le druide choisi de les aider, et son travail prend 1D6 jours. Les fermiers sont si reconnaissants qu'ils lui donnent 1D6x20 pièces d'or et offrent une gentille fille pour épouse.
7 - 8	Une chasse sauvage traverse la plantation, menée par de féroces danseurs de guerres bizarrement tatoués. La chasse est un présage : <ul style="list-style-type: none">➤ Sur un 1-3, le druide perd 1 point de chance pour la prochaine aventure➤ Sur un 4-6, il gagne 1 point de chance pour la prochaine aventure.
9 - 10	Un druide rival vous accuse de pactiser avec le chaos pendant vos voyages, et vous accuse devant les aînés. Pour votre défense, lancer 1D6 et ajoutez votre volonté et votre initiative au résultat. <ul style="list-style-type: none">➤ Si le résultat est 9 ou plus, les aînés sont assurés de votre pureté, le rival est déshonoré,➤ Sur 8 ou moins, vous devez passer 1D6 jours en purification et vous devez tuer 3D6 créatures du chaos. Jusqu'à ce que ces créatures soient mortes, tous les achats et coûts dans la plantation sacrée sont doublés.
11 - 12	Jour tranquille, le druide apprécie le paysage.

FORMATION

Le druide s'exerce à la plantation sacrée, apprenant des aînés les voies de la nature. La formation implique une activité physique rigoureuse, des périodes de contemplation, et également l'étude de la botanique et de l'herboristerie. A la fin de la semaine, le druide a appris plus, de rituels et de qualifications.



COMPETENCES

Le druide qui gagne une compétence lance 2D6 sur le tableau suivant. S'il tombe sur une compétence qu'il possède déjà, relancez les dés.

2. ASPECT DE L'OURS :

La force de l'ours gagne le druide, augmentant la sienne de façon considérable.

Cette force supplémentaire augmente selon le niveau du druide.

Initié	+1 en force
Adepté	+1 en force
Druide	+2 en force
Haut Druide	+3 en force



3. ASPECT DU CHÊNE :

Comme le chêne puissant et vigoureux, le druide peut résister à une grande souffrance.

Cette endurance supplémentaire augmente selon le niveau du druide.

Initié	+1 en endurance
Adepté	+2 en endurance
Druide	+3 en endurance
Haut Druide	+4 en endurance

4. ASPECT DE L'AIGLE :

Montant comme l'aigle, le druide peut se déplacer parmi les monstres comme le vent, ignorant leurs tentatives de l'arrêter.

Le druide employant cet aspect gagne +2 en mouvement et sa valeur de déblocage est de 2+. La compétence peut être utilisée plusieurs fois, selon le niveau du druide.

Initié :	une fois par aventure
Adepté :	deux fois par aventure
Druide :	trois fois par aventure
Haut druide :	quatre fois par aventure

5. PRECOGNITION :

Le druide étudie les signes de la nature et des étoiles, avant que l'aventure ne commence. Il apprend certaines des menaces et des périls auxquels il devra faire face.

Cette compétence peut seulement être utilisée une fois par aventure. Précognition donne au druide un jet de dé pour prévoir, et faire échouer des attaques en embuscade pendant l'aventure. Quand un monstre tend une embuscade avec succès, le résultat que doit obtenir le druide pour faire échouer l'embuscade varie selon son niveau :

Initié :	6+
Adepté :	5+
Druide :	4+
Haut Druide :	3+

6 HERBORISTE :

La connaissance du druide des herbes et des plantes est étendue, lui permettant de les identifier avec exactitude.

Le druide, avec cette compétence, peut identifier les herbes, les plantes, les breuvages magiques, et les sources inconnues sans les tester avant (lancer les dés comme si le breuvage magique avait déjà été testé avant de le boire). Dans la nature, le druide peut également préparer un onguent magique curatif pour son Mirivoire sur 2 à 6.

7 SENS DE L'ORIENTATION :

Le druide peut trouver la sortie de n'importe quel labyrinthe, donjon, ou caverne.

Avec cette compétence, le druide ajoute + 2 à ses jets de dés pour s'évader des donjons, et soustrait une semaine au temps de voyage (le temps minimum de voyage est d'une semaine).

En outre, événements perdus et la carte fausse sont traités comme des semaines tranquilles.

8. IGNORER LE POISON :

Des toxines de toutes les sortes sont neutralisées par l'affinité du druide avec la nature.
Il ignore tous les résultats des blessures par empoisonnement.

9. EXPOSITION AU SOLEIL :

Le père soleil accorde sa grande puissance curative au druide.
Tous les effets curatifs, objets, et sorts ont un effet double sur le druide avec cette compétence.

10. EXPOSITION A LA LUNE :

Le druide est béni par sa sœur la lune et peut voir dans l'obscurité.
Avec cette compétence, le druide ne peut pas être aveuglé, et peut voir dans l'obscurité, le brouillard, etc., faisant ses attaques comme si l'obscurité n'était pas là. En outre, le druide n'a pas besoin de la lanterne pour voir, et peut quitter le donjon sans lancer sur le tableau d'évasion.

11 EXPOSITION A LA TERRE :

Le druide gagne la protection de la terre contre, le chaos et ses effets magiques.
Il gagne la résistance et la protection magiques contre des effets tels que l'aura de Slaanesh.
Cette protection n'est pas automatique, elle doit être déterminée sur 1D6, et augmente avec le niveau du druide.

Initié : 6+
Adeptes : 6+
Druide : 5+
Haut Druide : 4+

12. APPEL DU LOUP

Le druide peut invoquer son côté sauvage, gagnant en férocité et en fureur dans le combat, mais perdant en finesse et précision.
Ceci a comme conséquence des attaques supplémentaires selon son niveau, mais quand il utilise les attaques supplémentaires que l'appel du loup lui accorde, le druide est à -1 pour toucher.

Initié : +1 attaque a -1 pour toucher
Adeptes : +2 attaques a -1 pour toucher
Druide : +3 attaques a -1 pour toucher
Haut druide : +4 attaques a -1 pour toucher

RITUELS

Si le druide gagne un rituel, il lance 4D6 et ajuste le résultat en plus ou en moins dans la limite de son niveau. Si malgré cela, il retombe sur un rituel qu'il a déjà, relancez les dés.

4 SOUFFLE DE FOUDRE :

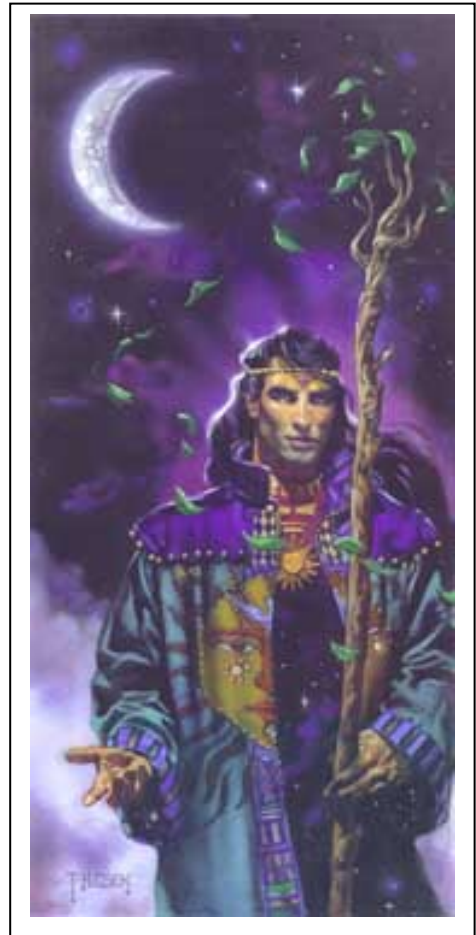
Un éclair bleu grésillant d'électricité clignote de la main du druide, heurtant sa cible.
Cet éclair de foudre cause 1D6 + niveau dommages, ignorant n'importe quelle armure que la cible pourrait avoir. (Mana 3)

5 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. (1 mana, +1 mana pour chaque tour maintenu). 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.

6 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 d'un niveau inférieur, sur ce tableau. (Mana 6)

Niveau 1-2 Chauve-souris géante, rat géant, araignée géante

Niveau 3-5 Scorpion géant, mère des araignées.

Niveau 6-10 Hippogriffe, Griffon

7. 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)

8 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)

9. 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)

10. 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). (3 mana + 3 mana par tour supplémentaire)

11 VENTS 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)

12 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 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 4)

13. 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)

14. 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)

15. CÉCITÉ :

Le druide choisit une cible et ce monstre est aveuglé.

Il est a +2 pour toucher, et a -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)

16. 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 (Mana 5). Lancer 1D6 ;

- sur 4 à 6, le sort est contré et n'a aucun effet,
- sur 1 à 3 l'anti sort échoue.

17. FORCE DE BŒUFS :

Le druide accorde +2 en force à un guerrier, durant un tour. (Mana 3)



18. 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)

19. 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 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 4)

20. RAYON GLACE :

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 4)

21. 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 plus le niveau du druide. (Mana 4)

22. 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)

23. 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)

24. TEMPETE DE PIERRE :

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). Les monstres dans ce secteur ne gagnent aucune protection avec leur armure. (Mana 4)

25. 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 compris les guerriers, indépendamment des cases vides entre eux. (Mana 5)

26. 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)

27. 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 envouté. Dans la phase des monstres, le druide peut inciter la créature à attaquer et à se déplacer dans la limite de ses possibilités. (5 mana, +2 par tour)

28. 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)

29. 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)

30. BANISSEMENT :

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. (5 Mana)

31. 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 dans 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)

32. 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)

33. 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)

34. 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)



REPRÉSENTER VOTRE GUERRIER

Hengus le druide du régiment de renom des géants d'Albion ou la figurine de l'ancien jeu de Talisman sont parfaits pour représenter ce personnage, ou bien la figurine du magicien de jade. Autrement, choisir une figurine de sorcier, la peindre dans un schéma de couleurs dominé par le vert peut-être accentué avec du rouge ou du brun et l'équiper d'une faucille.

JEUX DE ROLE

Le monde de Warhammer est sérieux et sévère, pour la plupart. Les druides ici ne sont pas des hippies se baladant en disant « paix, mon frère » et peuvent piquer une crise quand quelqu'un allume une allumette, coupe un arbre ou attrape un écureuil.

Les druides sont des magiciens dont le domaine de magie est les forces de la nature. A les voir, ils ressemblent à de simples jeteurs de sort, mais d'une certaine façon ce sont des prêtres de la nature.

La distinction entre la magie neutre et la religion est légèrement brouillée sur ce point, cela dépend comment les druides s'impliquent dans leur profession, leurs vies quotidiennes peut en être considérablement affectée. Les druides sont concernés par les forces de la nature - la vie et la mort. Ce sont nullement des pacifistes, et on peut seulement s'interroger au sujet de rumeurs selon lesquelles leurs rituels impliqueraient des sacrifices humains, car ils ne veulent ni confirmer ni nier de telles accusations. Les druides sont souvent vus comme étrangers au conflit éternel entre le bien et le mal.

Il serait probablement plus approprié de dire que leurs priorités sont en général différentes de celles des autres races et pays ; ils vivent loin des villes, et passent la majeure partie de leur temps, pour la plupart, dans les régions boisées, travaillant la puissante magie, inextricablement liée aux forêts et aux forces de la vie et de la mort.

Le fait qu'une majorité d'entre eux ne ressentent aucune compassion pour leurs compagnons (en dehors de leur propre cercle de druides) ne signifie pas qu'ils ne sont pas disposés à prendre les armes contre les forces de la corruption mortifère du chaos.

TABLEAU DES CARACTERISTIQUES DU DRUIDE D'ALBION

Niveau	Or	Titre	CC	Tir	Dom	Force	Endur	Pt Vie	Initiative	Attaques	Chance	Comp	Rituels	Déblocage
1		Initié	2	6+	1D6	3	3	1D6+6	3	1	0	0	3	4+
2	2000	Adepté	2	6+	1D6	3	3	2D6+6	4	1	0	1	4	4+
3	4000	Adepté	3	6+	1D6	3	3	2D6+6	4	2	1	2	5	4+
4	8000	Adepté	3	5+	1D6	3	3	3D6+6	4	2	1	3	6	4+
5	12000	Druide	3	5+	2D6	3	4	3D6+6	4	2	2	4	8	3+
6	18000	Druide	4	5+	2D6	4	4	4D6+6	4	2	2	5	10	3+
7	24000	Druide	4	5+	2D6	4	4	4D6+6	4	3	2	6	12	3+
8	32000	Druide	4	5+	2D6	4	4	5D6+6	5	3	3	7	14	3+
9	45000	Haut druide	4	4+	3D6	4	4	5D6+6	5	3	3	8	16	3+
10	50000	Haut druide	4	4+	3D6	4	4	6D6+6	6	3	3	9	18	3+

Quel que soit son niveau, le druide a 4 en mouvement



Pour info voici les caractéristiques données par l'auteur inconnu

Niveau	Or	Titre	CC	Tir	Dom	Force	Endur	Pt Vie	Initiative	Attaques	Chance	Comp	Rituels	Déblocage
1		Initié	3	5+	1D6	3	3	1D6+6	4	1	0	0	3	4+
2	2000	Adepté	3	5+	1D6	3	3	2D6+6	4	1	1	1	4	4+
3	4000	Adepté	3	5+	1D6	3	3	3D6+6	5	1	1	2	5	4+
4	8000	Adepté	3	5+	1D6	4	3	3D6+6	5	1	2	3	6	4+
5	12000	Druide	4	4+	2D6	4	4	4D6+6	5	2	2	4	8	3+
6	18000	Druide	4	4+	2D6	4	4	4D6+6	6	2	3	5	10	3+
7	24000	Druide	4	4+	2D6	4	4	5D6+6	6	2	3	6	12	3+
8	32000	Druide	4	4+	2D6	4	4	5D6+6	6	2	4	7	14	3+
9	45000	Haut druide	4	4+	2D6	4	4	6D6+6	7	3	4	8	16	3+
10	50000	Haut druide	4	4+	2D6	4	4	7D6+6	7	3	5	9	18	3+

Quel que soit son niveau, le druide a 4 en mouvement



DRUIDE D'ALBION

Points de vie: 1D6+6
Mouvement: 4
Capacité de Combat: 2
Capacité de tir: 6+
Force: 3
Endurance: 3
Initiative: 3
Attaque: 1

EQUIPEMENT DRUIDE D'ALBION

Arme: Le Druides combat avec une serpe d'argent qui cause 1D6+ force soit 1D6 + 3 dommages, +1 dommages supplémentaire contre les morts-vivants et les créatures démoniaques.

Armure: Aucune.

Blocage: Le Druides se dégage sur 4+.

Mirivoire: Contient 1D6 onguents qui guérissent 1D6-1 blessures.

CC adverse 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pour toucher 3 4 4 4 5 5 6 6 6 6



MURIVOIRE



Le mirivoire est un flacon spécial qui lui permet de créer et stocker des onguents magiques. Le Miruvoire contient 1D6 onguents magiques curatifs, dont chacun guérit 1D6-1 blessures (0 à 5 blessures) sans dépasser le niveau d'origine. Seul le druide peut appliquer sur lui-même ou sur un guerrier adjacent cet onguent magique, ils n'ont aucun effet autrement, et peuvent seulement être contenus dans le Miruvoire. Il peut être utilisé à tout moment une fois par tour. Lancer 1D6 après chaque utilisation. Sur un résultat de 1, l'onguent est épuisé, et est maintenant inutilisable.



SERPE D'ARGENT



Le Druides combat avec une serpe d'argent qui cause 1D6+ force soit 1D6 + 3 dommages, +1 dommages supplémentaire contre les morts-vivants et les créatures démoniaques.