

# Recueil des Druides



## Grandeur Nature Phoenix

Version : 2018

# Introduction

Bien qu'elles soient imperceptibles pour la plupart, il y a des forces derrière le mouvement des montagnes, des rivières, du vent et des tempêtes. Ce sont elles qui supportent la vie, et qui engendrent la mort dans un cycle sans fin. Leurs pouvoirs sont immenses et se complètent pour former l'équilibre des éléments.

Consacrer sa vie à tenter de comprendre ces forces pour s'harmoniser avec elles est un dur labeur qui apporte de grandes récompenses. Ceux qui suivent cette voie se nomment druides et parviennent à percer des mystères auquel peu auront accès au cours de leur existence.

Pour commencer ses études des phénomènes de la nature, un apprenti druide doit se trouver un lieu secret qui deviendra son sanctuaire. Il y retournera ensuite régulièrement pour y cultiver sa compréhension et ses pouvoirs. Il doit rapidement choisir duquel côté il se situe dans l'équilibre. Il servira soit la vie, la croissance et l'abondance, ou bien la mort, la décomposition et le néant.

Ceux qui choisissent de servir la vie puisent leur puissance dans les mains de Gaïa, la déesse-mère. Ceux qui choisissent l'autre côté renvoient tout à Ī'ama, sa sœur jumelle. Ensemble, elles forment un tout, et les druides le savent très bien. C'est pourquoi les druides de Gaïa et ceux de Ī'ama ne sont pas nécessairement toujours en conflit. Leurs valeurs différentes les poussent parfois à s'affronter, mais ils respectent généralement l'importance de l'autre dans la balance.

L'apprenti druide commence donc avec une des deux sphères, celle de Gaïa ou encore celle de Ī'ama. Ensuite, il choisit une sphère entre les 4 suivantes :

**Sphère de l'eau      Sphère de l'air      Sphère de la terre      Sphère du feu**

S'il s'investit pleinement, il réussira peut-être éventuellement à maîtriser plusieurs sphères élémentales, mais cela lui prendra de nombreuses années et du travail acharné.

Pour utiliser ses pouvoirs, le druide doit prononcer l'incantation suivante :

« Par la (niveau du sort) force de la sphère de (Nom de sphère), je te lance : (Nom du sort) »

Exemple : « Par la 2<sup>e</sup> force de la sphère de GAÏA, je te lance VITALITÉ DU PRINTEMPS »

Une fois l'incantation réussie, le druide doit dire rapidement à la cible les effets du sort, en tentant de faire le moins de hors-jeu possible.

Exemple : Vitalité du printemps : « 2 points de vie au torse et 1 aux jambes »

Un druide ne peut lancer que 2 sorts par heure au départ. Il peut cependant s'entraîner pour pouvoir en produire davantage dans le même temps (avec la compétence *Essence amplifiée*).

## Important

**Un lanceur de sort doit avoir son grimoire sur lui pour lancer ses sorts.**

**Chaque sort ne peut être lancé qu'une seule fois par 10 minutes.**

# Sphère de Gaïa

## Niveau 1

### **Piège de racine (terre)**

1 cible

Durée : 30 secondes

Effet : Des racines sortent de la terre et agrippent les pieds de la cible. Elle ne peut plus se déplacer

### **Bouclier venteux (défensif)**

Cible : Le druide

Durée : 1 combat / Le druide a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : Un bouclier de vent entoure le druide ce qui permet d'éviter la prochaine flèche ou arme de jet que l'aurait normalement atteint.

## Niveau 2

### **Vitalité du printemps**

1 cible

Durée : Instantané

Effet : Redonne 2 points de vie sur l'ensemble du corps.

### **Vieillesse de l'automne (malus)**

1 cible

Durée : un combat

Effet : Les dégâts faits par la cible en combat sont réduits de 1 point. (minimum de 1)

## Niveau 3

### **Venin (malus)**

1 cible

Durée : Jusqu'au prochain repas

Effet : Ni la régénération naturelle, ni la magie ne peuvent ramener les points de vie de la cible au-dessus de 2 par membre. **La cible ne tombe pas immédiatement à 2 points de vie.**

### **Lianes épineuses**

Jusqu'à 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Des lianes viennent contaminer les cibles leur causant 1 de dégâts sans armure au torse. Elles sont ensuite paralysées pendant 15 secondes.

## Niveau 4

### **Gravité**

Jusqu'à 2 cibles

Durée : 30 sec

Effet : Les cibles sont écrasées au sol dû à une très forte gravité. Elles doivent se coucher à plat ventre

### **Résistance contre un élément (défensif)**

Jusqu'à 2 cibles

Durée : 1 combat / Les cibles ont 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : Les cibles sont immunisées contre un élément choisi par le druide. Le druide peut choisir l'air, l'eau, le feu ou la terre

## Niveau 5

### **Charme élémentaire (charme)**

Cible : une créature ou une personne

Durée : 2 minutes

Effet : La cible considère maintenant le druide comme son meilleur ami. Elle l'écouterait et tenterait de l'aider, au mieux de ses compétences. À noter : la cible n'est pas sous le contrôle du druide. Il le voit seulement comme une personne en qui il peut avoir confiance. À noter que le prêtre ne peut avoir plus d'une personne charmée à la fois.

### **Éboulement (terre)**

Jusqu'à 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 2 de dégâts sans armure sur chaque jambe

## Niveau 6

### **Ordre de la reine**

Jusqu'à 4 cibles

Durée : 1 minute

Effet : Les cibles sont attaquées par un essaim d'abeilles. Elles reçoivent 2 points de dégâts sans armure au torse et elles doivent s'enfuir. N'est pas affecté par la compétence « Sans peur »

### **Retour à la terre (Malus)**

1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : Ce sort augmente la vitesse du métabolisme ce qui fait pourrir le corps sur place. La cible reçoit 1 de dégât sans armure au torse toutes les 15 secondes. La seule manière d'annuler les effets de Fléau est de lancer le sort « Neutralisation des poisons » ou « Antidote »

## Niveau 7

### **Appel de la foudre**

Jusqu'à 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : La première cible reçoit 4 de dégâts sans armure au torse et les cibles suivantes reçoivent 3 de dégâts sans armure au torse.

### **Tonnerre**

Jusqu'à 6 cibles

Durée : 30 secondes

Effet : Les cibles doivent se mettre les mains sur les oreilles et se tordent de douleur

# Sphère de Ī'ama

## Niveau 1

### **Piège du vide (terre)**

1 cible

Durée : 30 secondes

Effet : La cible se sent comme dans le néant. Elle ne peut plus se déplacer.

### **Bouclier osseux (défensif)**

Cible : Le druide

Durée : 1 combat / Le druide a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : Un bouclier d'os entoure le druide ce qui permet d'éviter la prochaine flèche ou arme de jet que l'aurait normalement atteint.

## Niveau 2

### **Affaissement de l'aumne**

1 cible

Durée : Instantané

Effet : Redonne 2 points de vie sur l'ensemble du corps.

### **Engelure (malus)**

2 cible

Durée : un combat

Effet : Enlève la capacité du membre touché.

## Niveau 3

### **Famine (malus)**

1 cible

Durée : jusqu'au prochain repas.

Effet : Ni la régénération naturelle, ni la magie ne peuvent ramener les points de vie de la cible au-dessus de 2 par membre. **La cible ne tombe pas immédiatement à 2 points de vie.**

### **Prison osseuse**

Jusqu'à 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Des lianes viennent contaminer les cibles leur causant 1 de dégâts sans armure au torse. Elles sont ensuite paralysées pendant 15 secondes.

## Niveau 4

### **Poigne du néant**

Jusqu'à 2 cibles

Durée : 30 sec

Effet : Les cibles s'envole de façon incontrôlable. Elles ne peuvent pas se battre.

### **Résistance contre un élément (défensif)**

Jusqu'à 2 cibles

Durée : 1 combat / Les cibles ont 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : Les cibles sont immunisées contre un élément choisi par le druide. Le druide peut choisir l'air, l'eau, le feu ou la terre

## Niveau 5

### **Danse de la mort**

Cible : 2 cibles

Durée : 2 minutes

Effet : Les cibles se disputent pour n'importe quelle raison.

### **stalagmite (terre)**

Jusqu'à 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 2 de dégâts sans armure sur chaque jambe

## Niveau 6

### **Arachnophobie**

Jusqu' à 4 cibles

Durée : 1 minute

Effet : Les cibles sont attaquées par un nid de mygale poilues. Elles reçoivent 2 points de dégâts sans armure au torse et elles doivent s'enfuir. N'est pas affecté par la compétence « Sans peur »

### **Décomposition(Malus)**

1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : Ce sort augment la vitesse du métabolisme ce qui fait pourrir le corps sur place. La cible reçoit 1 de dégât sans armure au torse toutes les 15 secondes. La seule manière d'annuler les effets de Fléau est de lancer le sort «Neutralisation des poisons» ou « Antidote »

## Niveau 7

### **Toucher de la mort**

Jusqu'à 3 cibles

Durée : Instantané

Effet : La première cible reçoit 4 de dégâts sans armure au torse et les cibles suivantes reçoivent 3 de dégâts sans armure au torse.

### **Trou noir**

Cible : le lanceur de sort

Durée : instantanée, dure 30 secondes

Effet : Le lanceur de sort devient un trou noir et tous les joueurs dans un rayon de 2 mètres autour deviennent automatiquement attirés et doivent se coller sur lui. Personne ne peut attaquer, lancer de sort ou résister à la gravité.

# Sphère de l'eau

## Niveau 1

### **Apaisement du ruisseau**

1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible reprend 1 point de vie sur l'ensemble du corps.

### **Mal de mer (eau)**

1 cible

Durée : 30 sec

Effet : La cible ne peut plus courir et doit mimer la perte d'équilibre. La cible ne peut pas bloquer les coups.

## Niveau 2

### **Neutralisation des poisons**

Jusqu'à 1 cibles

Durée : Instantané

Effet : Élimine toutes toxines naturelles pouvant se trouver dans le corps

### **Noyade (eau)**

1 cible

Durée : 30 sec

Effet : La cible tombe inconsciente pendant 30 sec.

## Niveau 3

### **Douceur du rivage**

1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible reprend 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

### **Rivière glaciale (eau)**

Jusqu'à 3 cibles

Durée : 30 secondes

Effet : Les cibles reçoivent 1 de dégât sur chaque jambe et ne peuvent plus se déplacer pendant 30 secondes.

## Niveau 4

### **Sérénité de la rivière**

2 cibles

Durée : Instantané

Effet : La cible reprend 3 points de vie sur l'ensemble du corps.

### **Inondation**

Cible : Un territoire géopolitique

Durée : Instantané

Effet : Le territoire se fait inonder. L'exploitation est réduite par 10% et les ressources non protégées sont détruites. Maximum d'une fois par GN.

## Niveau 5

### **Réveil du fleuve**

1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible reprend 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

### **Déluge (eau)**

Cible : Un mur de feu ou jusqu'à 5 cibles

Durée : Instantané

Effet : Le mur de feu s'éteint ou les cibles reculent de 10 pas.

## Niveau 6

### **Ouverture des eaux**

2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

### **Dissipation des enchantements**

1 cible

Durée : Instantané

Effet : Annule les effets de tout enchantement pouvant affecter la cible.

## Niveau 7

### **Calme de l'océan**

3 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reprennent 4 points de vie sur l'ensemble du corps.

### **Assèchement (malus)**

1 cible

Durée : 10 minutes/ 1 combat

Effet : La cible tombe à 1 point de vie maximum sur l'ensemble du corps et les dégâts faits par ses armes tombent à 1.



# Sphère de l'air

## Niveau 1

### **Bourrasque (air)**

1 cible

Durée : Instantané

Effet : La cible recule de 5 pas

### **Jet d'air**

Cible : une arme

Durée : Instantané

Effet : La cible doit lancer son arme dans la direction choisie par le druide.

## Niveau 2

### **Encens apaisant**

Jusqu'à 1 cibles

Durée : 2 minutes

Effet : La cible n'ont plus envie de se battre. Si le druide devient hostile envers les cibles, le sort prend fin. Annule les effets de « Berzerk »

### **Asphyxie (air)**

1 cible

Durée : 30 sec

Effet : Elle tombe inconsciente pendant 30 sec.

## Niveau 3

### **Brouillard**

2 cibles

Durée : 30 secondes

Effet : Les cibles doivent se fermer les yeux.

### **Typhon (air)**

Jusqu'à 2 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reculent de 10 pas.

## Niveau 4

### **Corps d'air (défensif)**

Cible : le druide

Durée : 5 minutes

Effet : Le druide ne peut plus recevoir de dégâts (physiques ou magiques), attaquer, lancer de sorts et transporter d'objets. À noter que le druide n'est pas invisible. On le voit seulement comme s'il était transparent.

### **Silence (malus)**

1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible ne peut plus parler, lancer de sorts ou faire une prière.

## Niveau 5

### **Ultrason (air)**

Jusqu'à 3 cibles

Durée : 30 secondes

Effet : Les cibles doivent se boucher les oreilles. Elles peuvent tout de même se déplacer.

### **Ouragan (malus) (air)**

Jusqu'à 3 cibles

Durée : 1 minutes

Effet : Les cibles ne peuvent plus courir et reçoivent 1 de dégâts sur l'ensemble du corps.

## Niveau 6

### **Vol**

Cible : le druide

Durée : Instantané

Effet : Le druide peut se déplacer de 50 pas en volant. Seules les armes de jet peuvent l'atteindre.

### **Verglas (air)**

Jusqu'à 4 cibles

Durée : 30 secondes

Effet : Chacune des cibles reçoit 2 de dégâts sans armure au torse et est gelée sur place pendant 30 secondes.

## Niveau 7

### **Tornade (air)**

Jusqu'à 6 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles doivent faire 10 tours sur place et tombent sur le dos.

### **Tempête de sable**

Jusqu'à 4 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les armes et les armures des cibles rouillent. Les armures ne donnent plus leur bonus et tous les dégâts donnés avec les armes sont réduits à 1, peu importe les circonstances.

# Sphère de la terre

## Niveau 1

### **Peau de bois (défensif)**

1 cible

Durée : 1 combat / La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : La cible reçoit un bonus de 1 point d'armure naturelle sur l'ensemble du corps.

### **Insectes des marécages**

1 cible

Durée : 30 sec

Effet : La cible doit se gratter fortement avec ses deux mains.

## Niveau 2

### **Jet de sable (Malus)**

1 cible

Durée : 1 minutes

**Effet** : La vision de la cible devient embrouillée. Elle ne peut plus utiliser d'arc ou d'arme de jet.

### **Mur de pierre**

Cible : une ligne de 5 pas

Durée : 5 minutes

Effet : Le druide créer un mur de pierre. On ne peut voir, passer ou lancer de sorts au travers. Le druide doit faire une ligne de poudre blanche (farine, craie, riz, etc.) par terre pour indiquer où se trouve le mur.

## Niveau 3

### **Force de la nature (offensif)**

1 cible

Durée : 1 combat / La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : La cible frappe magique pour le prochain combat..

### **Peau de pierre (défensif)**

1 cible

Durée : 1 combat / La cible a 2 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : La cible reçoit un bonus de 2 points d'armure naturelle au torse et de 1 point sur le reste du corps. Immunise la cible aux coups assommants.

## Niveau 4

### **Sables mouvants**

1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible à 2 minutes pour se faire aider d'une autre personne pour sortir des sables mouvants. Sinon, elle meurt sur le champ.

### **Affaissement**

Cible : Un territoire géopolitique

Effet : Ce sort endommage un bâtiment au hasard sur le territoire géopolitique ciblé. Soit que les bonus octroyés par le bâtiment sont réduits de moitié, soit que le bâtiment est réduit au niveau inférieur ou qu'il est inutilisable, en fonction du bâtiment endommagé. Maximum d'une fois par GN.

## Niveau 5

### **Bras de fer (défensif)**

Cible : le druide

Durée : un combat/ Le druide a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : Le druide choisit un ou deux bras. Ses bras deviennent en fer et absorbe tous les dégâts. Par contre, il ne peut rien tenir dans ses mains de fer.

### **Fissure (terre)**

Jusqu'à 2 cibles

Durée : 1 minute

Effet : La cible reçoit 2 de dégâts sans armure au torse et se met à genoux pendant 30 sec.

## Niveau 6

### **Pétrification (malus)**

1 cible

Durée : 2 minutes

Effet : La cible se transforme en statue de pierre. Elle ne peut plus bouger, mais son esprit reste toujours présent. Il se souviendra alors de ces 2 minutes. Seul le sort «dissipation des enchantements» permet de ramener la cible à son état originel.

### **Corps boueux**

Cible : le druide

Durée : Instantané

Effet : Le druide se transforme en boue et peut se déplacer sur 50 pas sans être vu.

## Niveau 7

### **Avalanche (terre)**

Jusqu'à 4 cibles

Durée : Instantané

Effet : Les cibles reçoivent 4 de dégâts sur chaque jambe.

### **Peau de roc (défensif)**

1 cible

Durée : un combat/ La cible a 5 minutes pour engager un combat sinon le sort s'annule

Effet : La cible est immunisée à toutes les armes tranchantes ou perforantes, aux compétences visant à détruire les membres ainsi qu'aux coups assommants.

# La Sphère du Feu

## Niveau 1

### **Chaleur**

Cible : 1 arme

Effet : 1 dégât par seconde au membre qui touche le métal

Durée : 5 secondes

### **Main ardente**

Cible : 1 cible

Effet : 1 dégât de feu

Durée : instantané, combat/ 10 minutes

## Niveau 2

### **Encens apaisant**

Cible : 1 cible

Effet : Les cibles n'ont plus aucune pensée agressive

Durée : 1 minutes

### **Purification mineure**

Cible : 1 cible

Effet : Dissipe tous les effets de sorts de niveau 4 ou moins

Durée : Instantané

## Niveau 3

### **Mur de feu**

Cible : une ligne droite de 5 pas tracée par le druide (doit faire une ligne blanche avec du riz, farine, etc)

Effet : 1 sans d'armure sur l'ensemble du corps à tous ceux qui le traversent

Durée : 5 minutes

### **Jet de flamme**

Cible : 1 cible touchée

Effet : 2 dégâts de feu au membre ou torse touché, la cible brûle pendant 10 secondes

Durée : instantané, 10 minutes/ combats

## Niveau 4

### **Purification majeure**

Cible : 1 cible

Effet : Dissipe tous les effets de sorts.

Durée : Instantané

### **Lame enflammée**

Cible : 1 arme en métal

Effet : +1 aux dégâts faits avec l'arme enchantée et les dégâts sont de feu

Durée : un combat, la cible a 2 minutes pour engager le combat

## Niveau 5

### **Cercle de flamme**

Cible : un cercle de 2 mètres de rayon autour du druide

Effet : 3 sans armure sur l'ensemble du corps à tous ceux qui le traversent

Durée : 30 secondes

### **Coulée de lave**

Cible : 1 territoire géopolitique

Effet : Brûle 25% des récoltes ou des forêts d'un territoire géopolitique

Durée : 1 fois par GN

## Niveau 6

### **Boule de feu**

Cible : 1 cible

Effet : 3 sans armure au torse et 2 sans armure aux membres, la cible brûle pendant 10 secondes

Durée : Instantané 10 minutes/ un combat

### **Colonne de fumée**

Cible : 5 cibles

Effet : Ferment les yeux pendant 10 secondes

Durée : Instantané

## Niveau 7

### **Colonne de feu**

Cible : 4 cibles

Effet : 3 sans armure au torse et brûle pendant 10 secondes

Durée : Instantané

### **Élémentaire de feu**

Cible : le druide

Effet : Le druide s'enflamme. Corps intangible ( les coups ne touche pas, sauf magie)

Immunité au feu. Il ne peut faire que des sorts de feu. Les dégâts et la guérison causés par l'eau et la glace fond double dégât au druide.

Durée : 1 combat, le druide a 2 minutes pour engager le combat

Révisé par :

Comité de révision des livres 2018 pour  
Grandeur Nature Phoenix  
© Tous droits réservés