

Druide

Tenant bien haut un bâton noueux couronné de houx, une elfe convoque la fureur des tempêtes et en appelle à la puissance foudroyante des éclairs pour punir les porteurs de torches orcs qui menacent sa forêt. Sous forme de léopard, s'accroupissant sur la branche d'un grand arbre à l'abri des regards, un humain scrute à travers la jungle l'étrange construction d'un temple de l'Air du Mal élémentaire, gardant un œil fixé sur les activités des cultistes. Brandissant une épée faite de feu pur, un demi-elfe charge dans la masse des soldats squelettes, brisant la magie antinaturelle qui a donné à ces immondes créatures un dérisoire semblant de vie.

Que ce soit en faisant appel aux forces élémentaires naturelles ou en imitant les créatures du monde animal, les druides sont des incarnations de la force, de la ruse, et de la colère de la nature. Ils ne se proclament pas maîtres de la nature. Ils se voient plutôt comme des extensions de la volonté indomptable de la nature.

Le pouvoir de la nature

Les druides vénèrent la nature plus que tout, obtenant leurs sorts et leurs autres pouvoirs magiques soit des forces de la nature elles-mêmes, soit d'une divinité de la nature. De nombreux druides sont à la recherche d'une spiritualité mystique, d'une union transcendante avec la nature, plutôt que d'une dévotion à une entité divine, alors que d'autres servent les dieux de la nature sauvage, des animaux, ou des forces élémentaires. Les anciennes traditions druidiques sont parfois appelées la Vieille Foi, en opposition aux cultes des dieux dans des temples et des sanctuaires. Les sorts de druide sont orientés vers la nature et les animaux - le pouvoir des crocs et des griffes, du soleil et de la lune, du feu et du tonnerre. Les druides gagnent également la capacité de prendre la forme d'un animal, et certains druides étudient à tel point cette pratique qu'ils en viennent à préférer être sous forme animale plutôt que sous leur forme naturelle.

Préserver l'équilibre

Pour les druides, la nature est un équilibre précaire. Les quatre éléments qui ont fondé le monde (l'air, l'eau, le feu et la terre) doivent rester en harmonie. Si un élément gagnait du terrain sur les autres, le monde pourrait être détruit, attiré dans l'un des plans élémentaires et ainsi séparé de ses différents constituants. C'est pour cette raison que les druides s'opposent aux cultes du Mal élémentaire et à tous ceux qui prêchent la suprématie d'un élément et l'exclusion des autres.

Les druides sont également concernés par le délicat équilibre écologique sur lequel repose la vie végétale et animale, et par la nécessité pour le monde civilisé de vivre en harmonie avec la nature, et non en opposition. Les druides acceptent ce qui est cruel dans la nature, et haïssent tout ce qui n'est pas naturel, dont les aberrations (comme les tyrannoeils et les flagelleurs mentaux) et les morts-vivants (comme les zombis et les vampires). Les druides conduisent parfois des expéditions contre ces créatures, en particulier lorsque ces monstres empiètent sur le territoire du druide. On trouve aussi souvent des druides en train de garder un site sacré ou de surveiller une région où la nature est préservée. Mais quand un grand danger survient, menaçant l'équilibre de la nature ou les terres qu'ils protègent, les druides endossent un rôle plus actif en combattant la menace, tels des aventuriers.

Créer un druide

Lorsque vous faites un druide, déterminez pourquoi votre personnage possède un lien si fort avec la nature. Votre personnage vit peut être dans une société où la Vieille Foi prospère encore, ou bien a-t-il été élevé par un druide après avoir été abandonné dans les profondeurs de la forêt. Votre personnage a peut-être eu une rencontre dramatique avec un esprit de la nature, se retrouvant face à face avec un aigle géant ou un loup sanguinaire, mais réchappant à cette expérience. Il est peut-être né lors d'un ouragan ou d'une éruption volcanique, ce qui a été interprété comme le signe que devenir druide faisait partie de la destinée de votre personnage. Avez-vous toujours couru l'aventure pour répondre à votre appel druidique, ou avez-vous d'abord passé du temps à vous occuper d'un bosquet ou d'une source sacrée ? Votre terre a peut-être été souillée par le mal, et vous vous êtes engagé dans une carrière d'aventurier dans l'espoir de trouver un nouveau chez-vous ou une nouvelle raison d'être.

Création rapide

Vous pouvez créer un druide rapidement en suivant ces quelques suggestions. En premier lieu, la Sagesse devrait être votre plus haute valeur de caractéristique, suivie par la Constitution. Ensuite, choisissez l'historique ermite.

Capacités de classe

Points de vie

DV : 1d8 par niveau de druide

pv au niveau 1 : 8 + votre modificateur de Constitution

pv aux niveaux suivants : 1d8 (ou 5) + votre modificateur de Constitution

Maîtrises

Armures : armures légères et intermédiaires, boucliers (un druide n'utilisera pas d'armure ou de bouclier en métal)

Armes : gourdin, dague, fléchette, javeline, masse d'armes, bâton, cimeterre, fronde, serpe, lance

Outils : kit d'herboriste

Jets de sauvegarde : Intelligence, Sagesse

Compétences : choisissez deux compétences parmi Arcanes, Dressage, Intuition, Médecine, Nature, Perception, Religion et Survie

Équipement

Vous commencez avec l'équipement suivant, en plus de l'équipement accordé par votre historique :

- (a) un bouclier en bois ou (b) une arme courante
- (a) un cimeterre ou (b) une arme courante de corps à corps
- une armure de cuir, un sac d'explorateur et un focaliseur druidique

Niv	Bonus de maîtrise	Capacités	Sorts										
			mineurs connus	- Emplacements de sorts -									
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	+2	Druidique, Incantation	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Forme sauvage, Cercle druidique	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Forme sauvage améliorée, Amélioration de caractéristiques	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	Capacité de cercle druidique	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8	+3	Forme sauvage améliorée, Amélioration de caractéristiques	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10	+4	Capacité de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12	+4	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
14	+5	Capacité de cercle druidique	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
16	+5	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1	-
18	+6	Jeunesse éternelle, Incantation animale	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1	-
19	+6	Amélioration de caractéristiques	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1	-
20	+6	Archidruide	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1	-

Druidique

Vous connaissez le druidique, le langage secret des druides. Vous pouvez parler cette langue et l'utiliser pour laisser des messages secrets. Vous, et les autres personnes connaissant ce langage, remarquez automatiquement un tel message. Les autres personnages remarquent la présence du message s'ils réussissent un jet de Sagesse (Perception) DD 15 mais ne peuvent pas le déchiffrer sans utiliser la magie.

Incantation

Puisant dans l'essence divine de la nature elle-même, vous pouvez lancer des sorts pour modeler cette essence selon votre volonté.

Sorts mineurs

Au niveau 1, vous connaissez deux sorts mineurs de druide de votre choix. Vous apprendrez des sorts mineurs de druide supplémentaires de votre choix aux niveaux supérieurs, comme indiqué dans la colonne Sorts mineurs connus de la table ci-dessus.

Préparer et lancer des sorts

La table du druide montre combien d'emplacements de sorts vous avez pour lancer vos sorts de druide de niveau 1 et supérieur. Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long.

Vous devez préparer la liste des sorts de druide qui vous sont disponibles pour les lancer. Pour ce faire, choisissez un nombre de sorts de druide égal à votre modificateur de Sagesse + votre niveau de druide (minimum un sort). Les sorts doivent être d'un niveau pour lequel vous avez des emplacements de sorts. Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 3, vous avez suivant la table quatre emplacements de sorts de niveaux 1 et deux emplacements de sorts de niveau 2. Avec une Sagesse de 16, votre liste de sorts préparés peut inclure six sorts de niveau 1 et 2, selon n'importe quelle combinaison. Si vous préparez le sort de niveau 1 *soins*, vous pouvez le lancer en utilisant un emplacement de niveau 1 ou de niveau 2. Lancer le sort ne le supprime pas de votre liste de sorts préparés.

Vous pouvez modifier votre liste de sorts préparés lorsque vous terminez un repos long. Préparer une nouvelle liste de sorts de druide nécessite du temps pour prier et méditer : au moins 1 minute par niveau de sort pour chaque sort sur votre liste.

Caractéristique d'incantation

La Sagesse est votre caractéristique d'incantation pour vos sorts de druide, étant donné que votre puissance magique dépend de votre dévotion ainsi que de votre connexion à la nature. Vous utilisez votre Sagesse chaque fois qu'un sort se réfère à votre capacité de lancer des sorts. En outre, vous utilisez votre modificateur de Sagesse pour définir le DD du jet de sauvegarde d'un sort de druide que vous lancez ainsi que pour le jet d'attaque de celui-ci.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur aux attaques avec un sort = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Rituel

Vous pouvez lancer un sort de druide en tant que rituel si ce sort possède l'étiquette rituel et si vous avez préparé le sort.

Focaliseur d'incantation

Vous pouvez utiliser un focaliseur druidique comme focaliseur d'incantation pour vos sorts de druide.

Forme sauvage

À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser votre action pour prendre par magie la forme d'une bête que vous avez déjà vue auparavant. Vous pouvez utiliser ce pouvoir deux fois. Vous récupérez les utilisations dépensées après avoir effectué un repos court ou long.

BOIS ET PLANTES SACRÉS

Un druide tient certaines plantes pour sacrées, en particulier l'aulne, le frêne, le bouleau, le sureau, le noisetier, le houx, le genévrier, le gui, le chêne, le sorbier, le saule et l'if. Les druides utilisent souvent de telles plantes comme rajout à un focaliseur druidique, y incorporant un empan de chêne ou d'if ou une branche de gui.

Dans le même ordre d'idée, un druide utilise de telles essences de bois pour confectionner d'autres objets, comme des armes ou des boucliers. L'if est associé à la mort et à la renaissance, ainsi la poignée d'un cimeterre ou d'une serpe pourrait être fabriquée dans ce bois. Le frêne est associé à la vie et le chêne à la force. Ces bois font d'excellentes hampes, voire des armes complètes, comme des gourdins ou des bâtons, aussi bien que des boucliers. L'aulne est associé à l'air, il pourrait ainsi être utilisé pour les armes de lancer, comme les fléchettes ou les javelines.

Les druides résidant dans des régions vides des plantes mentionnées ci-dessus ont choisi des équivalents endémiques. Par exemple, un druide vivant dans un milieu désertique pourrait accorder une grande importance aux cactus et au yucca.

Votre niveau de druide détermine le type de bête dont vous pouvez prendre l'apparence, comme indiqué dans la table ci-dessous. Au niveau 2, par exemple, vous pouvez vous transformer en n'importe quelle bête ayant un facteur de puissance de 1/4 ou inférieur et qui n'a ni vitesse de vol ni vitesse de nage.

Niv	FP max	Restrictions	Exemple
2	1/4	Pas de vitesse de vol ni de nage	Loup
4	1/2	Pas de vitesse de vol	Crocodile
8	1	-	Aigle géant

Vous pouvez rester sous forme de bête un nombre d'heures égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier inférieur). Une fois le temps écoulé, vous reprenez votre forme normale à moins que vous ne dépensiez une nouvelle utilisation de cette capacité. Vous pouvez également revenir plus tôt à votre forme normale en utilisant une action bonus lors de votre tour. Vous revenez automatiquement à votre forme normale si vous tombez inconscient, si vous tombez à 0 point de vie ou si vous mourrez. Tant que vous êtes transformé, les règles suivantes s'appliquent :

- Vos statistiques de jeu sont remplacées par celles de la bête, mais vous conservez votre alignement, votre personnalité et vos valeurs de Charisme, Intelligence et Sagesse. Vous conservez également vos maîtrises de jets de sauvegarde et de compétences, en plus de gagner celles de la créature. Si la créature a les mêmes maîtrises que vous et que son bonus dans ce bloc de stat est supérieur au vôtre, utilisez son bonus. Si la créature possède des actions légendaires ou des actions de repaire, vous ne pouvez pas les utiliser.
- Quand vous vous transformez, vous endossez également les points de vie de la bête et ses dés de vie. Lorsque vous reprenez votre forme vous récupérez le nombre de points de vie que vous aviez avant votre transformation. De plus, si vous vous retransformez parce que vous êtes tombé à 0 point de vie, tous les dégâts supplémentaires sont encaissés par les points de vie de votre forme normale. Par exemple, si vous subissez 10 points de dégâts sous forme animale alors que vous n'aviez plus qu'un point de vie, vous retournez à votre forme normale et encaissez 9 points de dégâts. Tant que ces dégâts résiduels ne font pas tomber les points de vie de votre forme normale à 0, vous ne sombrez pas dans l'inconscience.
- Vous ne pouvez pas lancer de sorts, et votre capacité à parler ou effectuer toute action qui nécessite des mains est limitée aux possibilités qu'offre votre forme de bête. Toutefois, vous transformer ne brise pas votre concentration sur un sort que vous aviez déjà lancé, ni ne vous empêche d'utiliser une action pour rediriger un sort, comme le sort *appel de la foudre*, que vous auriez déjà lancé.
- Vous conservez les bénéfices de toutes vos capacités de classe, de race, ou de n'importe quelle autre origine, et vous pouvez les utiliser si vous en êtes physiquement capable. Cependant, vous ne pouvez pas utiliser de sens spéciaux, comme la vision dans le noir, sauf si votre nouvelle forme les possède également.
- Vous choisissez si votre équipement tombe sur le sol, fusionne avec votre nouvelle forme ou est porté par votre nouvelle forme. L'équipement porté fonctionne correctement, mais le MD décide pour chaque pièce d'équipement s'il est possible pour votre nouvelle forme de la porter, en fonction de la morphologie et de la taille de la bête. Votre équipement ne change pas de taille ou de forme pour s'adapter à votre nouvelle forme, et tout l'équipement que la nouvelle forme ne peut pas porter tombe sur le sol ou fusionne avec vous. L'équipement qui fusionne avec la nouvelle forme n'a aucun effet tant que vous restez sous cette forme.

Cercle druidique

Au niveau 2, vous devez choisir à quel cercle de druide vous appartenez : le cercle de la terre ou le cercle de la lune, chacun étant détaillé plus bas. Votre choix vous confère de nouvelles capacités aux niveaux 2, puis 6, 10, et 14.

Amélioration de caractéristiques

Au niveau 4, puis par la suite aux niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter une valeur de caractéristique de votre choix de +2, ou bien augmenter deux valeurs de caractéristique de votre choix de +1. Vous ne pouvez cependant pas augmenter une caractéristique au-delà de 20 par ce biais.

Jeunesse éternelle

À partir du niveau 18, la magie primordiale qui vous parcourt ralentit le vieillissement de votre corps. Vous ne prenez qu'un an d'âge toutes les dix années écoulées.

Incantation animale

À partir du niveau 18, vous pouvez lancer sous votre Forme sauvage la plupart de vos sorts de druide. Vous pouvez réaliser les composantes somatiques et verbales d'un sort de druide lorsque vous êtes sous forme de bête, mais vous ne pouvez pas utiliser de composante matérielle.

Archidruide

Au niveau 20, vous pouvez utiliser Forme sauvage un nombre illimité de fois par jour. De plus, vous pouvez ignorer les composantes verbales et somatiques de vos sorts de même que toute composante matérielle non coûteuse qui n'est consommée par le sort. Vous gagnez ces avantages que vous soyez sous votre forme normale ou sous votre forme de bête de Forme sauvage.

➔Cercles druidiques

Bien que leur organisation soit invisible pour la plupart des étrangers, les druides appartiennent à une société qui s'étend sur tout le territoire, ignorant les frontières politiques. Tout druide est membre à part entière de cette société druidique, même si certains sont si isolés qu'ils n'ont jamais vu un membre de haut rang de la société ou participé à des rassemblements druidiques. Les druides se reconnaissent mutuellement comme frères et sœurs. Mais tout comme les créatures des étendues sauvages, les druides sont parfois en concurrence entre eux, voire même s'affrontent. À l'échelle locale, les druides sont organisés en cercles qui partagent certains points de vue sur la nature, l'équilibre, et la vision de ce qu'est un druide.

➔Cercle de la lune

Les druides du cercle de la lune sont les féroces gardiens du monde sauvage. Leur ordre se réunit lors des pleines lunes pour partager des informations et échanger des avis et avertissements. Ils fréquentent les plus profondes régions des territoires sauvages, où ils peuvent rester des semaines sans croiser le chemin d'une autre créature humanoïde, et encore moins d'un druide. Changeant comme la lune, un druide de ce cercle peut, une nuit, rôder silencieusement comme un chat, survoler la cime des arbres comme un aigle le jour suivant, et débouler au travers des broussailles sous forme d'ours pour chasser un monstre indésirable. Le druide a le monde sauvage dans le sang.

Forme sauvage de combat

Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous obtenez la possibilité d'utiliser Forme sauvage durant votre tour par une action bonus, au lieu d'une action. De plus, lorsque vous êtes transformé via Forme sauvage, vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser un emplacement de sort et récupérer ainsi 1d8 points de vie par niveau d'emplacement de sort dépensé.

Formes du cercle

Les rites de votre cercle vous permettent de prendre la forme d'animaux plus dangereux. À partir du niveau 2, vous pouvez utiliser Forme sauvage pour vous transformer en une bête de facteur de puissance inférieur ou égal à 1 (ignorez la colonne FP maximum de la table Types de bêtes, vous êtes cependant toujours soumis aux autres restrictions).

À partir du niveau 6, vous pouvez vous transformer en une bête de facteur de puissance inférieur ou égal à votre niveau de druide divisé par 3, arrondi à l'entier inférieur.

LES DRUIDES ET LES DIEUX

Nombre de druides vénèrent les forces de la nature elles-mêmes, mais plus nombreux encore sont ceux qui se dévouent à l'une des multiples divinités de la nature adorées dans le multivers. Le culte de ces divinités est souvent considéré comme une tradition antérieure aux croyances des clercs et des populations urbaines.

Dans le monde des Royaumes Oubliés, les cercles druidiques ne sont généralement pas liés à la foi d'une seule divinité de la nature. Par exemple, les cercles présentés pourraient inclure les druides qui vénèrent Sylvanus, Mailikki, Eldath, Chauntéa, ou même les dieux de la Fureur comme Talos, Malar, Aurile et Umberlie. Ces dieux de la nature sont souvent appelés le Premier Cercle, le premier pour les druides, et bon nombre de druides vénèrent tous ces dieux, même les plus violents d'entre eux.

Frappe primitive

À partir du niveau 6, vos attaques sous forme de bête comptent comme des attaques magiques pour ce qui est de surmonter la résistance et l'immunité aux attaques et dégâts non magiques.

Forme sauvage élémentaire

Au niveau 10, vous pouvez dépenser deux utilisations de Forme sauvage en même temps pour vous transformer en un élémentaire de l'air, de l'eau, de la terre ou du feu.

Mille formes

Au niveau 14, vous avez appris à utiliser la magie pour améliorer votre forme physique de façon plus subtile. Vous pouvez lancer le sort *modification d'apparence* à volonté.

→ Cercle de la terre

Le cercle de la terre est constitué de mystiques et de sages qui perpétuent des rites et d'anciens savoirs au travers d'une vaste tradition orale. Ces druides se rencontrent dans ces cercles d'arbres sacrés ou de pierres levées pour se chuchoter des secrets primordiaux en druidique. Les membres les plus sages du cercle officient, en tant que grands prêtres, dans les communautés qui respectent la Vieille Foi et servent de conseillers auprès de leurs dirigeants. En tant que membre de ce cercle, votre magie est influencée par la terre qui vous a vu initié aux rites mystérieux du cercle.

Sort mineur supplémentaire

Lorsque vous choisissez ce cercle au niveau 2, vous apprenez un sort mineur de druide supplémentaire de votre choix. Ce sort mineur ne compte pas dans le nombre de sorts mineurs de druide que vous connaissez.

Récupération naturelle

À partir du niveau 2, vous pouvez récupérer une partie de votre énergie magique en méditant et communiant avec la nature. Lors d'un repos court, vous choisissez les emplacements de sorts que vous souhaitez récupérer. Les emplacements de sorts doivent avoir un niveau cumulé inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de druide (arrondi à l'entier supérieur), et aucun de ces emplacements ne doit être de niveau 6 ou supérieur. Vous ne pouvez pas utiliser de nouveau cette capacité avant d'avoir terminé un repos long. Par exemple, si vous êtes un druide de niveau 4, vous pouvez récupérer jusqu'à deux niveaux d'emplacement de sort. Vous pouvez soit choisir un emplacement de sort de niveau 2, soit deux emplacements de sorts de niveau 1.

Sorts de cercle

Votre connexion mystique à la terre vous permet de lancer certains sorts. Aux niveaux 3, 5, 7 et 9, vous accédez à des sorts de cercle liés à la terre qui vous a vu devenir druide. Choisissez ce terrain (arctique, désert, forêt, littoral, marais, montagne, Outreterre ou plaine) et consultez la liste de sorts associée. Une fois que vous avez accès à un sort de cercle, ce sort est constamment préparé et ne compte pas dans le total de sorts que vous pouvez préparer chaque jour. Si vous accédez à un sort qui n'apparaît pas dans la liste de sorts du druide, ce sort est néanmoins considéré comme étant un sort de druide pour vous.

Arctique

Niveau

de druide	Sorts de cercle
3	<i>croissance d'épines, immobilisation de personne</i>
5	<i>lenteur, tempête de neige</i>
7	<i>liberté de mouvement, tempête de grêle</i>
9	<i>communion avec la nature, cône de froid</i>

Désert

Niveau

de druide	Sorts de cercle
3	<i>flou, silence</i>
5	<i>création de nourriture et d'eau, protection contre une énergie</i>
7	<i>flétrissement, terrain hallucinatoire</i>

9 fléau d'insectes, mur de pierre

Forêt

Niveau

de druide Sorts de cercle

3 pattes d'araignée, peau d'écorce

5 appel de la foudre, croissance végétale

7 divination, liberté de mouvement

9 communion avec la nature, passage par les arbres

Littoral

Niveau

de druide Sorts de cercle

3 foulée brumeuse, image miroir

5 marche sur l'eau, respiration aquatique

7 contrôle de l'eau, liberté de mouvement

9 invocation d'élémentaire, scrutation

Marais

Niveau

de druide Sorts de cercle

3 flèche acide de Melf, ténèbres

5 marche sur l'eau, nuage nauséabond

7 liberté de mouvement, localisation de créature

9 fléau d'insectes, scrutation

Montagne

Niveau

de druide Sorts de cercle

3 croissance d'épines, pattes d'araignée

5 éclair, fusion dans la pierre

7 façonnage de la pierre, peau de pierre

9 mur de pierre, passe-muraille

Outreterre

Niveau

de druide Sorts de cercle

3 pattes d'araignée, toile d'araignée

5 forme gazeuse, nuage nauséabond

7 façonnage de la pierre, invisibilité supérieure

9 brume mortelle, fléau d'insectes

Plaine

Niveau

de druide Sorts de cercle

3 invisibilité, passage sans trace

5 hâte, lumière du jour

7 divination, liberté de mouvement

9 fléau d'insectes, songe

Foulée tellurique

À partir du niveau 6, vous déplacer sur un terrain difficile non magique ne vous coûte pas de déplacement supplémentaire. Vous pouvez également traverser la végétation non magique sans être ralenti et sans subir de dégâts si elle est constituée d'épines, de pointes ou d'autres inconvénients similaires. De plus, vous avez un avantage aux jets de sauvegarde contre les plantes qui ont été créées magiquement ou manipulées pour empêcher les mouvements, comme celles créées par le sort *enchevêtrement*.

Protégé de dame Nature

Lorsque vous atteignez le niveau 10, vous ne pouvez plus être charmé ou effrayé par les élémentaires ou les fées, et vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.

Sanctuaire de dame Nature

Lorsque vous atteignez le niveau 14, les créatures du monde naturel ressentent votre connexion avec la nature et hésitent à vous attaquer. Quand une bête ou une plante vous attaque, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse contre votre DD de sort de druide. Si elle échoue, la créature doit choisir une autre cible, ou bien l'attaque rate automatiquement. En cas de jet de sauvegarde réussi, la créature est immunisée à cet effet pour 24 heures. La créature est consciente de cet effet avant qu'elle n'effectue son attaque contre vous.