|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Druide  +1V  +1Mag  +1sym  Capacité de base : résonnance environnementale (si foret , possibilité de se regen en utilisant les arbres)(- 5sym) | Druide de Loess (terre) : | 50%de psn (-1 sym)  50% de gros recul (-1sym ;-2Man)  Création de mur : -4mana  Création de stalagmite de terre :-5mana |
|
|
| Druide du Zéphire (air) : | 15% de stun(-2sym)  Minivol (quand tu veux ;+15dext + éjection -5mana)  Vent violent (-2sym – 2mana : fait reculer les ennemis grouper + dispersement) |
|
|
|
| Druide fioruisge (eau) : | 50%de tranchant (dégâts/4 sur un ennemis proche)  Contrôle de l’eau  Changement d’etat (-5mana) eau ->gaz, liquide , solide |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Loess | Zéphire | Fioruisge |
| Vie | 9 | 5 | 7 |
| Force | 3 | 2 | 1 |
| Dext | 9 | 14 | 11 |
| Init | 7 | 11 | 9 |
| Mag | 2 | 4 | 3 |
| Man | 4 | 7 | 5 |
| Symbiose | 4 | 6 | 5 |
| Armure | 0.5 | 0 | 0 |
| Taille | 2m40 | 1m80 | 2m10 |