# 🌿 Set du Cœur Sylvestre — *L’Héritage du Premier Arbre* 🌿

**Nombre d’objets** : 5  
**Type** : Objets magiques légendaires  
**Thème** : Vie, régénération, saisons, lien animal, communion naturelle  
**Effet complet** : Fusion temporaire avec l’esprit du monde vivant (Gaïa, Silvanus, ou une entité primordiale selon ton monde) 🌍

## 🧥 1. Manteau de l’Écorce Vivante *(Cape/armure druidique, légendaire)*

**Effet** :

* 🌱 **CA de base 16 + DEX**, vous bénéficiez d’**avantage** contre les attaques de plantes, d’élémentaires et de bêtes hostiles.
* 🌿 Chaque fois que vous subissez des dégâts, la cape pousse des **ronces** qui infligent **1d6 dégâts nécrotiques** à l’assaillant.
* 🌳 Vous pouvez vous **cacher instantanément** dans un arbre (comme *marche sylvestre*).

**Visuel** : Une cape vivante tissée de mousse, de lianes et de feuillages qui réagissent au climat, ondulant doucement comme une forêt vivante.

## 🪵 2. Bâton des Quatre Saisons *(Bâton, artefact)*

**Effet variable selon la saison** (ou au choix par **action bonus 1/jour**) :

* 🌸 **Printemps** : **Soins doublés**. Accès à *croissance végétale* **1/jour**.
* ☀️ **Été** : Vos sorts de feu infligent **+2d6**. Accès à *mur de feu*.
* 🍂 **Automne** : Ennemis dans un rayon de **3 m** doivent réussir un **jet de CON** ou être **affaiblis**. Accès à *ralentissement*.
* ❄️ **Hiver** : **Résistance au froid**. Accès à *tempête de neige* (homebrew).

**Spécial** : Peut canaliser *tempête d’éléments* (mélange feu/froid/foudre) **1/semaine**.

**Visuel** : Un bâton noueux orné de bourgeons, de flammes, de feuilles mortes ou de givre selon la saison choisie.

## 🐾 3. Anneau de l’Âme Totémique *(Bague, très rare)*

**Effet** :

* 🦌 Vous pouvez **communiquer télépathiquement** avec toutes les bêtes.
* 🦅 **2x/jour**, fusionnez brièvement avec un esprit animal (ours, cerf, corbeau, etc.) pour gagner une capacité spécifique (ex. : vol, charge, vision).
* 🐺 En forme animale, vous êtes considéré comme **magique** pour surmonter les résistances.

**Visuel** : Une bague sculptée de motifs animaux entrelacés, brillant d’une lueur fauve.

## 🪶 4. Amulette du Souffle Verdoyant *(Collier, rare)*

**Effet** :

* 🌬️ **1/long rest**, libérez une **brume curative** : tous les alliés dans un rayon de **9 m** récupèrent **4d8 + Sagesse PV**.
* 🛡️ **Avantage** aux jets contre poison, maladie, corruption ou effet artificiel.
* 🌿 Vos sorts druidiques **ne peuvent pas être contrecarrés** par magie non-naturelle.

**Visuel** : Un pendentif en forme de feuille délicate, pulsant d’une douce lumière verte.

## 🌸 5. Fleur du Premier Jardin *(Objet de tête, légendaire)*

**Effet** :

* 🌼 Vous pouvez **faire fleurir la terre** autour de vous : toute zone de **18 m** devient un **terrain bénéfique** (soins +2, inspiration naturelle, refuge).
* 🌱 **1/mois** : *Renaissance de la Vie* — vous pouvez ramener à la vie toutes les créatures mortes dans un rayon de **30 m** durant les dernières **10 minutes**.
* 🌿 Placée sur le front, vous **ne vieillissez plus** et êtes **protégé de toute magie de mort naturelle**.

**Visuel** : Une couronne de fleurs éclatantes, vibrant d’une énergie vitale et éternelle.

## 🌿 Effet de Set — *Communion Primordiale*

Lorsque les **5 objets** sont réunis, le druide peut activer **l’Héritage du Premier Arbre** :

* 🌍 **Durée** : 10 minutes (**1/semaine**)
* Vous devenez une **incarnation vivante de la nature** :
  + 🐾 Toutes vos **formes de druide** sont fusionnées (combinez jusqu’à **2 formes animales**).
  + 😱 Les créatures hostiles à la nature (morts-vivants, artificiels, corrompus) doivent réussir un **jet de Sagesse DD 20** ou **fuir**.
  + 🦋 Toutes les créatures naturelles (bêtes, fées, élémentaires) deviennent vos **alliées** pendant cette période.
  + 🌳 À la fin de l’effet : vous laissez un **sanctuaire naturel permanent** là où vous avez activé le pouvoir.

**Visuel** : Une aura verdoyante enveloppe le druide, des racines et des fleurs éphémères jaillissant du sol à chacun de ses pas.