

Jardinier Elfe

« Les plantes sont bien plus bavardes que vous pouvez le croire. »

Depuis des millénaires, le royaume du Therian forme des lanceurs de sorts d'un type tout à fait particulier. Les postulants suivent une initiation pendant laquelle ils n'apprennent pas seulement à aimer la nature, mais aussi à ne faire plus qu'un avec elle. La notion de « règne végétal » prend tout son sens quand observe un Jardinier Elfe en action. Ce sont eux qui, entres autres, ont permis la construction de la capitale Elfe Razihokio, située sur le Père des Arbres.

Dés de vie : d4

Jardinier Elfe


Niveau	Bonus de base à l'attaque	Jets de Réflexes	Jets de Vigueur	Jets de Volonté	Spécial	Niveau de lanceur de sort
1	+ 0	+ 0	+ 0	+ 2	<i>Purification de nourriture et d'eau, Main Verte</i>	+ 1
2	+ 1	+ 0	+ 0	+ 3	<i>Enchevêtrement</i> , don supplémentaire, camouflage	—
3	+ 1	+ 1	+ 1	+ 3	<i>Régénération de la flore</i> , Immunité partielle au poison	+ 1
4	+ 2	+ 1	+ 1	+ 4	<i>Toile de ronces</i> , Chlorophylle	—
5	+ 2	+ 1	+ 1	+ 4	<i>Contrôle de l'eau</i> , Passage sans traces	+ 1
6	+ 3	+ 2	+ 2	+ 5	<i>Voyage par les arbres</i> , Commandement des plantes	—
7	+ 3	+ 2	+ 2	+ 5	<i>Chêne gardien</i> , Familier végétal	+ 1
8	+ 4	+ 2	+ 2	+ 6	<i>Transmutation du métal en bois</i> , Enracinement	—
9	+ 4	+ 3	+ 3	+ 6	<i>Contrôle des plantes</i> , Convocation végétale	+ 1
10	+ 5	+ 3	+ 3	+ 7	<i>Le grand Tertre</i> , Transcendance végétale	—

Conditions

Pour devenir Jardinier Elfe, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race : Elfe Sylvain ou Demi-Elfe Sylvain du Therian

Connaissances (mystères) : 6 degrés de maîtrise



Connaissances (nature) : 8 degrés de maîtrise
Profession (jardinier) : 8 degrés de maîtrise
Don : Répulsion des plantes (voir *Les Maîtres de la nature*, p. 25)
Sorts : faculté de lancer des sorts profanes de 4^{ème} niveau
Spécial : Suivre une formation d'un an à Razihio.

Compétences de classe

Les compétences du Jardinier Elfe et la caractéristique dont dépend chacune sont : Artisanat (Int), Art de la Magie (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (folklore local) (Int), Connaissances (nature) (Int), Profession (Sag), Survie (Sag).

Points de compétences à chaque niveau : 2 + modificateur d'Intelligence.

Particularités de la classe

Les particularités de la classe de Jardinier Elfe :

Armes et armures. Le Jardinier Elfe apprend le maniement de la serpe. Il n'a en revanche aucune connaissance supplémentaire des armures et boucliers.

Pouvoirs magiques (Mag). A chaque nouveau niveau de Jardinier Elfe, le personnage apprend un pouvoir magique en rapport avec la flore. Il peut utiliser alors ces pouvoirs une fois par jour. Le niveau de lanceur de ces pouvoirs est égal à 10 + le niveau de Jardinier Elfe du personnage. Le DD est de 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du personnage. Les pouvoirs magiques obtenus sont :

Au niveau 1 : *Purification de nourriture et d'eau*

Au niveau 2 : *Enchevêtrement* (immobilise et ralenti les créatures dans une zone)

Au niveau 3 : *Régénération de la flore* (soigne les plantes et les créatures de type plante et de type végétal ; voir plus bas)

Au niveau 4 : *Toile de ronces* (*Enchevêtrement* infligeant des dégâts)

Au niveau 5 : *Contrôle de l'eau*

Au niveau 6 : *Voyage par les arbres* (*Téléportation*, distance parcourue dépendant du type d'arbre)

Au niveau 7 : *Chêne gardien* (un chêne se transforme en Sylvanien)

Au niveau 8 : *Transmutation du métal en bois*

Au niveau 9 : *Contrôle des plantes* (contrôle des créatures végétales)

Au niveau 10 : *Le grand Tertre*

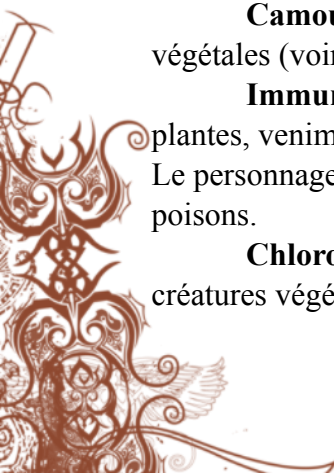
Main verte (Mag). Tout végétal planté par un Jardinier Elfe est automatiquement affecté par le sort *Croissance végétale*.


Don supplémentaire. Au niveau 2, le Jardinier Elfe gagne un des 2 dons suivants : Agilité du singe ou Pistage. Il faut remplir les conditions nécessaires pour sélectionner un de ces 2 dons.

Camouflage. Le Jardinier Elfe acquiert au niveau 2 le pouvoir de Camouflage des créatures végétales (voir plus bas).

Immunité partielle au poison. Le Jardinier Elfe est tellement habitué à la manipulation de plantes, venimeuses ou non, qu'il devient immunisé, au niveau 3, à tout poison d'origine végétale. Le personnage obtient également un bonus de + 2 aux jets de sauvegarde contre tous les autres poisons.

Chlorophylle (Sur). Le Jardinier Elfe acquiert au niveau 4 le pouvoir de Chlorophylle des créatures végétales (voir plus bas).





Absence de trace. Au niveau 5, le Jardinier Elfe ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

Commandement des plantes. Au niveau 6, le personnage acquiert le don Commandement des plantes (voir *Les Maîtres de la nature*, p. 22), même si il ne remplit pas les conditions requises.

Familier végétal. Lorsque le Jardinier Elfe atteint le niveau 7, son familier (s'il en possède un) acquiert l'archétype végétal (voir plus bas) en plus des pouvoirs normaux pour un familier dont le maître a atteint ce niveau. Le familier n'est pas remplacé. L'original présente de plus en plus d'aspects végétaux et la transformation est complète à cet instant. Les familiers appelés par le personnage à partir de ce niveau possèdent automatiquement l'archétype végétal. Si le personnage est dépourvu de familier, ce pouvoir est sans effet.

Enracinement (Sur). Le Jardinier Elfe acquiert au niveau 8 le pouvoir d'Enracinement des créatures végétales (voir plus bas).

Convocation végétale. Quand un Jardinier Elfe du niveau 9 au supérieur lance un sort de *Convocation de monstres* ou de *Convocation d'alliés naturels* pour appeler une créature, il convoque une forme « végétale » de cette créature. Ainsi, en jetant *Convocation de monstres IV*, il pourra convoquer un loup sanguinaire végétal. Cela revient à ajouter l'archétype du même nom à la créature convoquée.

Le Jardinier Elfe renonce à la faculté de convoquer des créatures qui ne sont pas végétales à l'aide des sorts *Convocation de monstres* et *Convocation d'alliés naturels*. Par exemple, le Jardinier Elfe mentionné ci-dessus ne pourra pas appeler un méphite ou un hurleur via *Convocation de monstres IV*.

Transcendance végétale (Sur). Au niveau 10, le Jardinier Elfe transcende sa forme animale grâce aux liens qu'il entretient avec la flore, pour devenir lui-même une créature végétale. Il acquiert une réduction des dégâts de 10/magie, une résistance à l'électricité (20), l'attaque spéciale de Liane, l'immunité contre les coups critiques et devient vulnérable au feu (double les dégâts).

Après cette transformation, le Jardinier Elfe pourra faire pousser sur son corps branches, feuilles et autres brindilles de taille réduite. Ceci prend du temps, au gré du MD.

Les autres Jardiniers Elfe reconnaissent immédiatement la nature transcendée du personnage, et celui-ci bénéficie d'un bonus de circonstance de + 2 aux tests de caractéristique et de compétence relevant du Charisme lorsqu'il interagit avec de tels individus.

Créature végétale

Une créature végétale est moins constituée de muscles, de sang et de peau que de fibres, de sève et d'écorce. Elles possèdent des pouvoirs en rapport avec la flore et se fondent parfaitement dans la nature dans laquelle elles évoluent.

Création de créature végétale

L'archétype « végétal » peut être ajouté à n'importe quelle créature tangible (appelée ci-après « créature de base »)

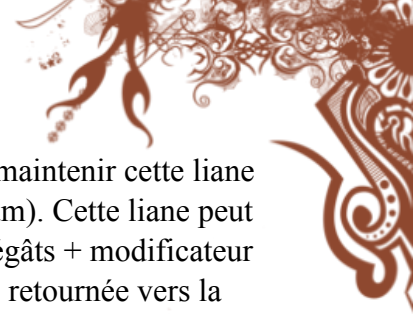
La créature végétale conserve le profil et les pouvoirs de la créature de base, exception faite de ce qui suit.

Taille et type. La taille et le type ne changent pas.

Attaques et pouvoirs spéciaux. La créature végétale conserve les attaques et pouvoirs spéciaux de la créature de base et gagne les suivants.

Liane (Sur). Une fois par jour, une créature végétale peut transformer un de ses doigts, membres,... de son corps en longue branche souple. La liane mesure jusqu'à 6m de long, possède





une solidité de 5 et dispose de 10 point de résistance. La créature végétale peut maintenir cette liane un nombre de rounds égal à son modificateur de Constitution (un round minimum). Cette liane peut servir à saisir des objets de 5kg maximum, à attaquer (attaque à distance, 1d4 dégâts + modificateur de Force), ou à tenter un croc-en-jambe. La tentative de croc-en-jambe peut être retournée vers la créature si cette dernière échoue. Si la liane est détruite, la créature végétale subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,5m occupée par la liane. Le membre reprend ensuite son apparence initiale.

Chlorophylle (Sur). La chlorophylle constituant le corps des créatures végétales a une fonction plus pratique que celle de les colorer en vert. Ces créatures peuvent retenir leur respiration pendant un nombre de rounds égal à 5 fois leur modificateur de Constitution, au lieu de 2 fois leur modificateur de Constitution. Les créatures végétales peuvent également se passer de nourriture pendant un nombre de jour égal à leur total de Constitution si elles sont en contact un minimum de 5h/jour avec la lumière solaire.

Enracinement (Sur). Les créatures végétales utilisent une technique tout à fait caractéristique pour se régénérer. Elle s'enracinent dans un sol fertile et se reposent. L'enracinement est une opération qui prend 1 minute, la créature devant utiliser une action de mouvement par round pour continuer l'enracinement. Il est possible de suspendre ce processus, mais pas de revenir en arrière (quand un enracinement est commencé, il faut le finir). Le déracinement prend lui 5min, au cours desquelles une action de mouvement par round doit être également dépensée.

Il est impossible de se déplacer une fois la créature enracinée. Dans cet état, la créature récupère 1 DV + modificateur de Con par heure (les plus petits DV en premier, le cas échéant). La créature peut dormir dans cet état.

Pour déraciner contre son gré une créature végétale enracinée, il faut réussir un jet de Force dont le DD est égal au double de la valeur de Constitution de ladite créature.

Particularités. La créature végétale conserve les particularités de la créatures de base et gagne les suivantes.

Immunité aux coups critiques. La nature des créatures végétales les immunisent contre les coups critiques.

Camouflage. En milieu végétal, ou partiellement, et au gré du MD, une créature végétale obtient un bonus de + 8 en Discrétion.

Réduction des dégâts (Ext). La créature végétale a une réduction des dégâts basée sur ses dés de vie (voir ci dessous).

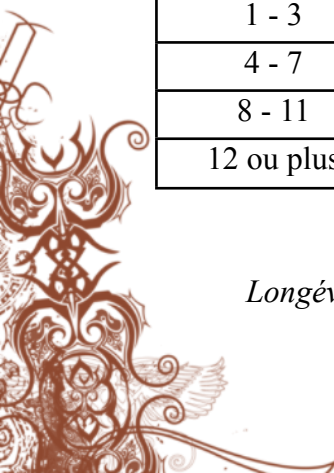
Résistance (Ext). La créature végétale a une résistance à l'électricité basée sur ses dés de vie (voir ce dessous).


Vulnérabilité au feu. Une créature végétale de plus de 3 DV est vulnérable au feu. Le feu lui inflige des dégâts doublés. En cas de réussite au jet de sauvegarde éventuel, les dégâts sont bien réduits de moitié, et non pas divisés par deux et doublés par la suite.

Créature végétale

Dés de vie	Résistance à l'électricité	Réduction des dégâts	Vulnérabilité au feu
1 - 3	5	—	non
4 - 7	10	—	oui
8 - 11	15	5/magie	oui
12 ou plus	20	10/magie	oui

Longévité (Ext). La créature végétale vit plus vieille que ses congénères normaux. Décalez





les catégories d'âge d'un cran. Pour le dernier créneau d'âge, doublez l'avant dernière (après décalage). Pour l'âge de la mort, doublez le nombre de dés à jeter. La rumeur selon laquelle l'enracinement permanent et l'ensoleillement régulier augmenteraient encore cette longévité circule depuis longtemps parmi les plus puissants Jardiniers Elfes.

Caractéristiques. Comme la créature de base.

Environnement. Forêts et autres grandes étendues végétales.

Facteur de puissance. Comme la créature de base + 1 jusqu'à 3 DV. Comme la créature de base + 2 entre 4 et 11 DV. Comme la créature de base + 3 à partir de 12 DV.

