

---

**SORTS DE DRUIDE**


---

**Sorts de niveau 0 (oraisons).**

- Assistance divine (mj).** +1 à un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence.
- Aube (mn).** Réveille les créatures endormies.
- Conservation d'organe (ci).** Garde un organe isolé à l'abri de la décomposition.
- Création d'eau (mj).** Crée 8 litres d'eau pure/niv.
- Détection de la magie (mj).** Détecte effets et objets magiques à 20 m à la ronde.
- Détection du poison (mj).** Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
- Epouvantail (mn).** Un animal est secoué.
- Graine d'ombre (mn).** Tue lentement les plantes.
- Hébètement (mj).** Fait perdre 1 action à la cible.
- Hébètement animal (mn).** Un animal perd 1 action.
- Illumination (mj).** Aveugle la cible (-1 action).
- Lecture de la magie (mj).** Permet de lire parchemins et livres de sorts.
- Lumière (mj).** Fait briller un objet comme une torche.
- Purification de nourriture et d'eau (mj).** Purifies 30 dm3/niv de nourriture et d'eau.
- Regard de feu (mn).** Le personnage voit au travers du feu, de la fumée et du brouillard naturels.
- Réparation (mj).** Répare sommairement un objet.
- Repérage (mj).** Le PJ sait où se trouve le nord.
- Résistance (mj).** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
- Soins superficiels (mj).** Rend 1 pv à la cible.
- Stimulant (mj).** Confère 1 pv temporaire à la cible.
- Tour animal (mn).** Un compagnon animal réalise un tour.

**Sorts du 1<sup>er</sup> niveau.**

- Amitié avec les animaux (mj).** Permet de gagner l'amitié des animaux.
- Apaisement des animaux (mj).** Calme 2d4 DV (+1/niv.) d'animaux, monstres primitifs et créatures magiques.
- Baie nourricière (mj).** 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 h).
- Brume de dissimulation (mj).** Le PJ est entouré de brouillard.
- Camouflage (mn).** Confère un bonus de +10 aux jets de Discretion.
- Convocation d'alliés naturels I (mj).** Appelle une créature luttant pour le PJ.
- Création de bogun.** Crée un homoncule naturel.
- Détection de la faune cru de la flore (mj).** Détecte espèces de plantes ou d'animaux.
- Détection des collets et des fosses (mj).** Détecte pièges naturels ou primitifs.
- Enchevêtrement (mj).** La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
- Endurance aux énergies destructives (mj).** Protège (-5 pts de dégâts/rd) contre un type d'énergie.
- Esprit des bois (mn).** Invoque un esprit mineur de la nature.

- Extrait de drogue (ci).** Prépare de la drogue à partir d'un objet inanimé.
- Gourdin magique (mj).** Transforme gourdin ou bâton en arme +1 (1d10 pts de dégâts) pendant 1 mn/niv.
- Invisibilité pour les animaux (mj).** Les animaux ne voient pas 1 sujet/niv.
- Lueur féérique (mj).** Illumine le sujet (annule flou, camouflage, etc.).
- Main-araignée (ci).** La main du lanceur de sorts se transforme en araignée monstrueuse de taille P.
- Morsure magique (mj).** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts.
- Œil de faucon (mn).** Augmente les facteurs de portée.
- Passage sans trace (mj).** Les sujets (1/niv) ne laissent pas de traces.
- Régénération des blessures légères (mn).** La cible recouvre 1 pv/rd.
- Rémission (ci).** Empêche la maladie d'affecter la créature pendant 24 heures.
- Soins légers (mj).** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niv. (max. +5).
- Souffle de sable (mn).** Crée une brève tempête de sable en arc de cercle.
- Vision puissante (mn).** Détermine les DV ou le niveau d'une créature.

**Sorts du 2<sup>e</sup> niveau.**

- Barrière végétale (mn).** Crée un mur de matière végétale.
- Cercle nauséux (ci).** Les ennemis ne peuvent entreprendre d'actions ou subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence.
- Charme-personne ou animal (mj).** Fait d'une personne ou d'un animal l'ami du PJ.
- Communication avec les animaux (mj).** Permet de communiquer avec les animaux.
- Convocation d'alliés naturels II (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
- Corps solaire (mn).** Flamme et lumière s'étendent sur 1,50 m autour du lanceur de sorts.
- Décomposition (mn).** Les créatures blessées perdent 1 pv supplémentaire/round.
- Distorsion du bois (mj).** Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).
- Façonnage du bois (mj).** Permet de modeler le bois.
- Filtre (es).** Le sujet devient résistant aux substances toxiques inhalées.
- Flammes (mj).** 1d4 pts de dégâts, +1/2 niv, contact ou lancer.
- Force du chêne (mn).** Confère un bonus de +4 en For et un malus de -2 en Con.
- Forme d'arbre (mj).** Transforme le PJ en arbre pendant 1 h/niv.
- Froid rampant (mn).** Inflige des dégâts de froid progressifs (+1d6/round).
- Hypnose des animaux (mj).** Fascine 2d6 DV d'animaux.

**Immobilisation d'animal (mj).** Immobilise un animal pour 1 rd/niv

**Lame de feu (mj).** Attaque infligeant 1d8 pts de dégâts, +1/2 niv.

**Masque des bêtes (gf).** Les animaux et les monstres primitifs croient que le sujet est des leurs.

**Messenger animal (mj).** Envoie un animal très petit en un lieu donné.

**Métal brûlant (mj).** Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

**Métal gelé (mj).** Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.

**Montée d'adrénaline (mn).** Confère un bonus de +4 en For aux créatures invoquées du personnage.

**Nuée grouillante (mj).** Convoque une nuée de créatures belliqueuses.

**Peau d'écorce (mj).** Confère un bonus d'armure naturelle de +3 (ou plus).

**Persistance des flots (mn).** Confère un bonus de +4 en Con et un malus de -2 en For.

**Piège à feu (mj).** L'objet piégé inflige 1d4 pts de dégâts, +1/niv.

**Puits du sourcier (gf).** Crée un puits vers de l'eau douce à une distance de 33 m dans le sol.

**Ralentissement du poison (mj).** Neutralise le poison pendant 1 h/niv.

**Ramollissement de la terre et de la pierre (mj).** Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.

**Réduction animale (mn).** La taille d'un animal est réduite.

**Régénération des blessures modérées (mn)** La cible recouvre 2 pv/round.

**Résistance aux effets planaires (mp).** La cible est épargnée par les effets naturels d'un plan précis.

**Résistance aux énergies destructives (mj)** Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 12 pts de dégâts par round.

**Restauration partielle (mj).** Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4pts de caractéristique perdus.

**Ronces (gf).** Une arme contondante en bois acquiert +1 à l'attaque, +1 dégât/niv. (max. +10).

**Sphère de feu (mj).** Roule au sol, 2d6 pts de dégâts, dure 1 rd/niv.

**Toile de ronces (mn).(gf)** Comme enchevêtrement, mais les ronces occasionnent des dégâts à chaque round.

**Vitesse du vent (mn).** Confère un bonus de +4 en Dex et un malus de -2 en Con.

**Voile anti-regard (es).** Le sujet a 50 % de chances d'éviter les attaques de type regard.

## Sorts du 3<sup>e</sup> niveau.

**Adaptation planaire (mp).** Habitue une créature visé au plan du personnage.

**Anneau de régénération (mn).** Une créature/2 niveaux recouvre.1 pv/round.

**Appel de la foudre (mj).** Dirige les éclairs (1d10 pts de dégâts/niv).pendant les tempêtes.

**Barbelures (gf).** Comme ronces, mais le bonus d'attaque est de +2 et dure plus longtemps.

**Bravade illusoire (mn).** Provoque une sorte de rage de berserker.

**Busard (gf).** Convoque un oiseau de proie intangible qui combat pour vous.

**Collet (mj).** Crée un piège magique tout simple.

**Communication avec les plantes (mj).** Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.

**Contagion (mj).** Infecte la cible.

**Contre-lune (mn).** Enraye les changements de forme lycanthropique pendant 12 heures.

**Convocation d'alliés naturels III (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Croissance d'épines (mj).** 1d4 pts de dégâts, lenteur possible.

**Croissance végétale (mj).** Fait pousser la végétation, améliore son rendement.

**Déferlante (mn).** Permet de se déplacer sur les flots.

**Domination d'animal (mj).** L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.

**Empoisonnement (mj).** Le sujet perd 1d10 pts de Con, idem 1 mn plus tard.

**Etreinte naturelle (mn).** Le personnage gagne les sens et compétences d'un animal.

**Façonnage de la pierre (mj).** Permet de modeler la pierre.

**Faveur de la nature (mn).** Un animal bénéficie d'un bonus à l'attaque et aux dégâts égal à +1/2 niveaux.

**Fusion dans la pierre (mj).** Permet d'entrer dans la pierre.

**Griffes bestiales (gf).** Vos mains deviennent des armes tranchantes (1d6).

**Guérison des maladies (mj).** Guérit tous les maux du sujet.

**Morsure magique aggrave (mj).** Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niv. (+5 max.).

**Neutralisation du poison (mj).** Rend le poison inoffensif.

**Perception du climat (gf).** Prévoit le temps (naturel).qu'il fera pendant la semaine.

**Protection contre les énergies destructives (mj).** Absorbe 12pts de dégâts/niv infligés par le type d'énergie choisi.

**Rabougrissement des plantes (mj).** Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.

**Résistance de groupe aux énergies destructives (es).** Comme résistance aux énergies destructives, mais sur un sujet/niveau.

**Respiration aquatique (mj).** Permet de respirer sous l'eau.

**Soins modérés (mj).** Rend 2d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +10).

## Sorts du 4<sup>e</sup> niveau.

**Apaisement de groupe (mn).** Semblable à apaisement des animaux, mais affecte de nombreuses cibles.

**Boule d'eau (mn).** L'éclaboussure inflige des dégâts temporaires.

**Chaîne de témoins (gf).** Votre perception scrutatrice passe d'une créature à une autre par simple contact.

**Colonne de feu (mj).** Feu divin (1d6 pts de dégâts/niv).

**Contrôle des plantes (mj).** Permet de contrôler plantes et thallophytes.

**Convocation d'alliés naturels IV (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Coquille antiplantes (mj).** Empêche les plantes animées d'approcher.

**Dernier souffle (mn).** Une créature tuée depuis moins d'un round est ramenée à 0 pv.

**Dissimulation forestière (mn).** Confère un bonus de +20 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion.

**Dissipation de la magie (mj).** Annule sorts et effets magiques.

**Extinction des feux (mj).** Eteint les feux non magiques ou un objet magique.

**Flacon de fumée (mn).** Crée une monture constituée de fumée.

**Flétrissure végétale (mn).(gf).** Inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale, ou étiole une étendue de 30 m.

**Force de l'ours (gf).** Un allié/niv gagne +4 en Force et 1d4 points de vie temporaires par niv.

**Griffes du sauvage (ci).** Le sujet acquiert des griffes dont les dégâts dépendent de sa taille.

**Langueur (mn).** Provoque une perte de For et un ralentissement temporaires.

**Liberté de mouvement (mj).** La cible bouge normalement malgré les entraves.

**Miasme (mn).** Un nuage de gaz suffoque la cible.

**Mur de feu (mj).** 2d4 pts de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m, +1/niv, en cas de traversée.

**Pierres acérées (mj).** 1d8pts de dégâts, lenteur possible.

**Plumes (mn).** Métamorphose une créature consentante en oiseau.

**Régénération des blessures graves (mn).** La cible recouvre 3 pv/round.

**Réincarnation (mj).** Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.

**Répulsif (mj).** Les insectes restent à 3 m du PJ.

**Rouille (mj).** Fait rouiller le métal d'un simple contact.

**Scrutation (mj).** Permet d'espionner le sujet à distance.

**Soins importants (mj).** Rend 3d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +15).

**Souffle d'ombre (mp).** Débarrasse une zone de tout portail ou point faible séparant le plan de l'Ombre des autres plans et empêche qu'on y accède par des sorts d'ombre.

**Tempête de neige (mj).** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

**Vermine géante (mj).** Transforme les insectes en vermine géante.

## Sorts du 5<sup>e</sup> niveau.

**Baiser mortel (mn).** Crée un poison réutilisable, délivré par une attaque de contact.

**Bosquet druidique (mn).** Des arbres emmagasinent des sorts pendant 24 heures.

**Ciel voilé (mn).** Des esprits du ciel suscitent la terreur.

**Communion avec la nature (mj).** Permet de connaître les environs (1,5km/niv).

**Contrôle des vents (mj).** Modifie la direction et la force du vent.

**Convocation d'alliés naturels V (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Croissance animale (mj).** Double la taille et les DV de 1 animal/2 niv.

**Eveil (mj).** Rend un animal ou un arbre intelligent.

**Fléau d'insectes (mj).** Nuée d'insectes réduisant la visibilité, infligeant des dégâts et faisant fuir les créatures faibles.

**Mante marine (mn).** Confère respiration aquatique, liberté de mouvement et flou dans l'eau.

**Mur d'épines (mj).** Epines blessant quiconque tente de passer.

**Pénitence (mj).** Permet au sujet d'expier ses fautes.

**Protection contre la mort (mj).** Immunise contre les sorts de mort.

**Régénération des blessures critiques (mn).** La cible recouvre 4 pv/round.

**Sanctification (mj).** Rend un site sacré.

**Sanctification maléfique (mj).** Rend un site maudit.

**Soins intensifs (mj).** Rend 4d8 pv au sujet, +1 par niveau (max. +20).

**Tempête de grêle (mj).** . 5d6 pts de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

**Transe de groupe (mn).** Semblable à hypnose des animaux, mais affecte de nombreuses cibles.

**Transmutation de la boue en pierre (mj).** Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niv.

**Transmutation de la pierre en boue (mj).** Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niv.

**Voyage par les arbres (mj).** Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

## Sorts du 6<sup>e</sup> niveau.

**Appel de la foudre suprême (mn).** Semblable à appel de la foudre, mais produit deux fois plus d'éclairs.

**Bâton à sort (mj).** Permet de stocker un sort dans un bâton.

**Bois de fer (mj).** Rend le bois aussi dur que le fer.

**Cercle de guérison (mj).** Rend 1d8 pv, +1/niv, à 6 m à la ronde.

**Cercle de régénération (mn).** Une créature/2 niveaux recouvre 3 pv/round.

**Changement de plan (mj).** Permet de changer de plan (8 sujets max.).

**Chêne animé (mj).** Transforme un chêne en sylvanien.

**Contact contagieux (mn).** Infecte une créature touchée/round à l'aide d'une maladie au choix.

**Convocation d'alliés naturels VI (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Coquille antivie (mj).** Tient les créatures vivantes à distance (3 m).

**Dissipation suprême (mj).** Comme dissipation de la magie, mais à +20.

**Eloignement du bois (mj).** Repousse les objets en bois.

**Germes de feu (mj).** Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.

**Immunité contre une énergie destructive (es).** Le sujet est immunisé contre les dégâts causés par une forme d'énergie destructive.

**Mandragore (mn).** Assourdit ceux qui ratent leur jet de Volonté, confère vision lucide aux autres.

**Mur de pierre (mj).** 20 pts de résistance/4 niv. Peut être façonné.

**Orientation (mj).** Indique comment se rendre à l'endroit choisi.

**Pierres commères (mj).** Permet de communiquer avec la pierre.

**Protection contre toutes les énergies destructives (mn).** Réduit les effets de tous les sorts élémentaires.

**Syphilis (ci).** 1 créature/niv subit une diminution permanente de 1d4 pts de en Con.

**Voie végétale (mj).** Le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

## Sorts du 7<sup>e</sup> niveau.

**Bâton Sylvanien (mj).** Transforme le bâton du PJ en sylvanien.

**Contrôle du climat (mj).** Modifie le climat local.

**Convocation d'alliés naturels VII (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Froid rampant suprême (mn).** Semblable à froid rampant, mais inflige davantage de dégâts.

**Guérison suprême (mj).** Soigne dégâts, maladies et troubles mentaux.

**Mal contagieux (ci).** Le sujet est infecté par une maladie, comme tous ceux qui le touchent.

**Marche des nuages (mn).** Les nuages soutiennent des créatures, ce qui leur permet de voler.

**Mise à mal (mj).** La cible perd tous ses pv sauf 1d4.

**Mort rampante (mj).** Nuée d'insectes tuant tout sur leur passage.

**Rayon de soleil (mj).** Aveugle et inflige 3d6 pts de dégâts.

**Scrutation ultime (mj).** Comme scrutation, mais plus loin et plus longtemps.

**Tempête de feu (mj).** 1d6pts de dégâts/niv.

**Transmutation du métal en bois (mj).** Affecte tout métal à moins de 12 m.

**Vague de limon (mn).(gf)** Couvre une zone de 5 m de rayon avec du limon vert.

**Vent divin (mj).** Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

**Vision lucide (mj).** Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

## Sorts du 8<sup>e</sup> niveau.

**Communication universelle (mn).** Permet de communiquer avec tout objet ou créature.

**Convocation d'alliés naturels VIII (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Cyclone (mj).** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.

**Doigt de mort (mj).** Tue la cible.

**Eloignement du métal et de la pierre (mj).** Repousse le métal et la pierre.

**Empire végétal (mj).** Les plantes s'animent sur ordre du PJ.

**Eveil de groupe (mn).** Un animal ou arbre/3 niveaux acquiert une intelligence humaine.

**Explosion de lumière (mj).** Aveugle à moins de 3 m, 3d6 pts de dégâts.

**Inversion de la gravité (mj).** Objets et créatures tombent vers le haut.

**Métamorphose animale (mj).** 1 allié/niv se transforme en animal choisi.

**Mot de rappel (mj).** Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.

## Sorts du 9<sup>e</sup> niveau.

**Attirance (mj).** Objet ou lieu attire certaines créatures.

**Avatar de la nature (mn).** L'animal visé bénéficie d'un bonus de +10 aux jets d'attaque et de dégâts, d'une rapidité et de +1d8 pv temporaires/niveau.

**Aversion (mj).** Objet ou lieu repousse certaines créatures.

**Changement de forme (mj).** Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/rd).

**Convocation d'alliés naturels IX (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

**Emprise lycanthrope (ci).** 1d4 créatures sont atteintes de lycanthropie.

**Epidémie (mn).** Transmet une maladie au choix au sujet, qui devient alors un vecteur de propagation.

**Guérison suprême de groupe (mj).** Comme guérison suprême, mais sur plusieurs sujets.

**Invulnérabilité aux énergies destructives (mn).** Confère une immunité contre les dégâts d'énergie.

**Le grand tertre (mj).** Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.

**Miroir (mn).** Relie deux surfaces réfléchissantes à des fins de clairvoyance et de déplacement.

**Nuée de foudre (mn).** Inflige 16d6 points de dégâts de foudre, plus explosions.

**Nuée d'élémentaires (mj).** Appelle plusieurs élémentaires.

**Prémonition (mj).** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

**Réincarnation suprême (mn).** Semblable à réincarnation, mais pas besoin de restes et la forme est choisie.

**Tremblement de terre (mj).** Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.

(ci).Les chapitres interdits

(mj).Manuel des joueurs

(dd-d).Dieux et demi-dieux

(es).Par l'encre et le sang

(gf).Les gardiens de la foi

(mn).Les maîtres de la nature

(mp) Manuel des plans

(ol).D'ombre et de lumière