

SORTS DE DRUIDE

Sorts du niveau 0 (oraisons)

- Assistance divine (mj).** +1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.
- Création d'eau (mj).** Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
- Détection de la magie (mj).** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
- Détection du poison (mj).** Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
- Illumination (mj).** Éblouit la cible (-1 aux jets d'attaque).
- 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).** Purifie 30 dm³/niveau de nourriture et d'eau.
- Réparation (mj).** Répare sommairement un objet.
- Repérage (mj).** Le PJ sait où se trouve le nord.
- Perception de la nature (cd).** Comme perception de la mort, mais sur les animaux et les plantes.
- 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.

Sorts du 1^{er} niveau

- Animation de l'eau (M) (cp).** Transforme une petite quantité d'eau en objet animé.
- Animation du bois (M) (cp).** Transforme un objet en bois de taille P ou inférieure en objet animé.
- Apaisement des animaux (mj).** Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
- Baie nourricière (mj).** 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).
- Brume de dissimulation (mj).** Le PJ est entouré de brouillard.
- Camouflage (cd).** Confère un bonus de +10 aux tests de Discrétion.
- Charme-animal (mj).** Un animal devient l'ami du PJ.
- Communication avec les animaux (mj).** Permet de communiquer avec les animaux.
- Convocation d'alliés naturels I (mj).** Appelle une créature luttant pour le PJ.
- Création de bogun (M, PX) (cd).** Crée un serviteur de la nature de taille TP.
- Détection de la faune ou 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 des environnements chauds ou froids.
- Esprit des bois (cd).** Un esprit de la nature sert le druide.
- Flammes (mj).** 1d points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
- Fléau des plantes (ca).** Le personnage peut effectuer des attaques sournoises contre les créatures de type plante pendant 1 round.

- Gourdin magique (mj).** Transforme gourdin ou bâton en arme +1 (1d10 points de dégâts) pendant 1 minute/niveau.
- Grand pas (mj).** Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.
- Griffes argentées (cs).** Les attaques naturelles de la cible sont considérées comme des armes en argent.
- Invisibilité pour les animaux (mj).** Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.
- Lueur féérique (mj).** Illumine le sujet (annule *flou*, camouflage, etc.).
- Mauvais augure (F) (cd).** Le druide sait si des dangers l'attendent.
- Monture du voyageur (cd).** La créature se déplace plus rapidement mais ne peut pas attaquer.
- Morsure magique (mj).** Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
- Œil de faucon (cd) (ca).** Accroît le facteur de portée de 50%, +5 aux tests de Détection.
- Passage sans traces (mj).** Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
- Pierre magique (mj).** 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.
- Repos bienfaisant (ca).** Le sujet guérit deux fois plus vite que la normale.
- Saut (mj).** Confère un bonus aux tests de Saut.
- Soins légers (mj).** Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
- Souffle de sable (cd).** Le druide jette du sable brûlant qui inflige 1d6 points de dégâts non-létaux et étourdit les ennemis.
- Vigueur mineure (cd).** La cible recouvre 1 pv/round (15 rounds max.).
- Yeux de Pastoral (cs).** Le sujet obtient +8 aux tests de Détection.

Sorts du 2^e niveau

- Animal de cirque (ca).** L'animal affecté gagne un nombre de tours supplémentaires égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts pendant 1 heure/niveau.
- Animation du feu (M) (cp).** Transforme un feu de taille P ou inférieure en objet animé.
- Annulation de dépendance (cs).** Annule tout phénomène de dépendance à une drogue.
- Bourrasque (mj).** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
- Branche à branche (ca).** Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +10 aux tests d'Escalade dans les arbres et peut se balancer de branche en branche dans la forêt.
- Caresse des tourments (ca).** Inflige 1d6 points de dégâts +1/niveau, et le personnage inflige également des dégâts d'attaque sournoise s'il en dispose.
- Convocation d'alliés naturels II (mj).** Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Corps solaire (cd). Le corps du druide dégage des flammes infligeant 1d4+1 points de dégâts.

Création de sentier (ca). Le personnage crée un sentier temporaire dans n'importe quel type de broussailles ou de sous-bois.

Décomposition (cd). Les blessures infligent 1 point de dégâts supplémentaire par round.

Distorsion du bois (mj). Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).

Endurance de l'ours (mj). Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.

Équilibre intuitif (ca). Le personnage gagne un bonus de +4 aux tests d'Équilibre et peut rester en équilibre sur des surfaces impossibles s'il a un degré de maîtrise de 5 ou plus dans cette compétence.

Étreinte naturelle (ca). Le personnage dispose des sens d'un animal pendant 10 minutes/niveau.

Façonnage du bois (mj). Permet de modeler le bois.

Faveur de la nature (ca). L'animal touché gagne un bonus de chance égal à +1/3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.

Force de taureau (mj). Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.

Forme d'arbre (mj). Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.

Froid rampant (F) (cd). La cible ressent un froid glacé s'intensifiant à chaque round.

Grâce féline (mj). Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.

Homochromie (cp). Le sujet gagne +10 aux tests de Discrétion.

Hypnose des animaux (mj). Fascine 2d6 DV d'animaux.

Immobilisation d'animal (mj). Immobilise un animal pour 1 round/niveau.

Intuition auditive (ca). Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 aux tests de Perception auditive, et de perception aveugle ou vision aveugle s'il a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Perception auditive.

Intuition du guérisseur (ca). Si le personnage a un degré de maîtrise de 5 ou plus en Premiers secours, il peut annuler les états préjudiciables avec des sorts d'invocation (guérison).

Lame de feu (mj). Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.

Messager animal (mj). Envoie un animal de taille TP 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.

Nage (M) (cp). Le sujet gagne une VD à la nage et +8 aux tests de Natation.

Nappe de brouillard (mj). Brume gênant la visibilité.

Nuée grouillante (mj). Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.

Odorat (cd). Confère le pouvoir spécial d'odorat.

Pattes d'araignée (mj). Permet de grimper aux murs.

Peau d'écorce (mj). Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).

Piège à feu (M) (mj). L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.

Posture enchantelame (ca). Le personnage bénéficie d'un bonus d'intuition de +2 aux jets d'attaque et de dégâts s'il effectue une attaque à outrance, RM de 5 + niveau de lanceur de sorts s'il se bat sur la défensive, et RD de 5/magie s'il utilise l'action défense totale.

Rafale de pluie (cd). Obscurcit la vision, détourne les projectiles et éteint les feux.

Ragoût d'Estanna (F) (cs). Invoque du ragoût qui restitue 1d6+1 pv par portion.

Ralentissement du poison (mj). Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.

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

Rapetissement d'animal (mj). Réduit la taille d'un animal consentant.

Résistance aux énergies destructives (mj). Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

Restauration partielle (mj). Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.

Ronces (M) (cd). Une arme en bois se couvre d'épines et inflige +1 point de dégâts/niveau de lanceur de sorts (+10 max.).

Sagesse du hibou (mj). Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.

Sphère de feu (mj). Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.

Toile de ronces (cd). Enchevêtre les créatures et inflige 2d6 points de dégâts.

Sorts du 3^e niveau

Affection (cs). Infecte un sujet maléfique à l'aide d'une affection.

Ailes de feu (F, M) (cd). Les bras du druide se transforment en ailes qui lui permettent de voler et infligent 2d6 points de dégâts.

Appel de la foudre (mj). Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).

Barbelures (cd). Comme *ronces*, mais l'arme gagne un bonus de +2 et sa zone de critique possible est doublée.

Bâton d'enchevêtrement (ca). Un bâton gagne la capacité étreinte et peut enserrer un adversaire capturé.

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.

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

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

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

Déferlante (cd). Propulse une embarcation ou une créature nageant.

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

Empoisonnement (mj). Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.

Étreinte naturelle (F) (cd). Le druide gagne les sens et compétences d'un animal.

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

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

Faveur de la nature (cd). L'animal visé gagne un bonus à l'attaque et aux dégâts de +1/2 niveaux.

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

Griffes bestiales (M) (cd). Les mains du druide deviennent des armes tranchantes naturelles.

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

Infestation d'asticots (M) (cd). Les attaques de contact du druide infligent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Con par round.

Lumière du jour (mj). Vive lumière sur 18 m de rayon.

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

Mur de vent (mj). Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

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

Peau d'épines (M) (cp). Le druide inflige 1d6 points de dégâts à mains nues ; les adversaires usant d'attaques naturelles ou de combat à mains nues subissent 1d4 points de dégâts.

Perception du climat (M) (cd). Prévoit le temps qu'il fera pendant la semaine à venir.

Potion explosive (M) (cs). Transforme une potion en grenade qui inflige des dégâts d'énergie destructive dans un rayonnement de 3 m de rayon.

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

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

Résistance aux énergies destructives de groupe (cp). Les créatures visées ignorent les dégâts issus d'un type précis d'énergie destructive.

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

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

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

Vigueur (cd). Comme *vigueur mineure*, mais 2 pv/round (25 rounds max.).

Vigueur mineure de groupe (cd). Comme *vigueur mineure*, mais affecte plusieurs cibles (25 rounds max.).

Vol rapide (ca). Confère une vitesse de déplacement en vol de 18 m pendant 1 round.

Sorts du 4^e niveau

Arc de foudre (cp). Crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 points de dégâts/niveau).

Beauté aveuglante (cs). Le druide est aussi beau qu'une nymphe et aveugle les humanoïdes qui le contemplent.

Brume meurtrière (cd). Un nuage de vapeur inflige 2d6 points de dégâts et aveugle les sujets.

Camouflage de groupe (cd). Comme camouflage, mais affecte plusieurs cibles.

Chaîne de témoins (cd). Le druide charge un capteur magique d'infiltrer une zone.

Colonne de feu (mj). Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau.).

Contrôle de l'eau (mj). Abaisse ou élève le niveau de l'eau.

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 (cd). Une créature tuée depuis moins de 1 round est ramenée à 0 pv.

Dissimulation forestière (cd) (ca). Le personnage bénéficie d'un bonus d'aptitude de +20 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion sur un type de terrain.

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

Empire végétal (mj). Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.

Étoiles d'Arvandor (cs). De minuscules points lumineux infligent 1d8 points de dégâts (non-létaux pour moitié), ou 1d8 points de dégâts létaux aux créatures maléfiques.

Flacon de fumée (F) (cd). Crée une monture rapide constituée de fumée.

Flétrissement végétal (mj). Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.

Langueur (cd). Un rayon ralentit la cible et réduit sa Force.

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

Maelstrom d'énergie destructive (cd). Une explosion d'énergie destructive centrée sur le druide blesse les créatures alentour.

Marche dans les airs (mj). Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.

Pierres acérées (mj). 1d8 points de dégâts, *lenteur* possible.

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

Répulsif (mj). Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.

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

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

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

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

Vermine géante (mj). Transforme les mille-pattes, scorpions et araignées en vermine géante.

Vitalité accrue (lm). Le sujet est immunisé contre la fatigue, l'épuisement et les affaiblissements temporaires et diminutions permanentes de caractéristique.

Sorts du 5^e niveau

Appel de la tempête (mj). Comme *appel de la foudre*, mais 5d6 points de dégâts par éclair.

Brume de pureté (*cd*). Une brume purifiante débarrasse l'air de la fumée, de la poussière et des poisons.

Cerf fantôme (*cd*). Un cerf magique apparaît pour 1 heure/niveau.

Cocon de jouvence (**M**) (*cd*). Un cocon d'énergie protège le sujet puis le soigne.

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

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 niveaux.

Énergie de guérison (*cs*). Cible immunisée contre un type d'énergie destructive et soignée à hauteur de 10 % des dégâts ignorés.

Épines empoisonnées (*cd*). Le druide développe des épines qui empoisonnent ses assaillants.

Éveil (**X**) (*mj*). Rend un animal ou un arbre intelligent.

Explosion de piquants (**M**) (*cd*). Le druide projette des piquants dans tous les sens, infligeant 1d6 points de dégâts et provoquant des malus.

Fléau d'insectes (*mj*). Nuée de criquets attaquant des créatures.

Lance de Valarian (*cs*). Transforme une arme normale en lance en argent +1 (+3 contre les créatures magiques, qui subissent également +2d6 points de dégâts).

Mante marine (*ca*). Le personnage gagne *flou*, *liberté de mouvement* et *respiration aquatique* quand il est dans l'eau.

Métamorphose funeste (*mj*). Transforme le sujet en animal inoffensif.

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

Mur de feu (*mj*). 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.

Peau de pierre (**M**) (*mj*). Ignore 10 points de dégâts par attaque.

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

Pourriture végétale (**M**) (*cp*). Détruit des objets en bois ou inflige 3d6 points de dégâts +1/niveau (+15 max.) aux créatures végétales.

Protection contre la mort (*mj*). Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.

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

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

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

Toile dansante (*cs*). Des filaments d'énergie infligent 1d6 points de dégâts non-létaux par niveau et enchevêtrent les créatures maléfiques pendant 1d6 rounds.

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

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

Vents paralysants (*cd*). Le vent empêche la cible de se déplacer et gêne les attaques à distance.

Vigueur suprême (*cd*). Comme *vigueur mineure*, mais 4 pv/round (25 rounds max.).

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

Sorts du 6^e niveau

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

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

Carapace de tortue (*cd*). La cible gagne +6 en armure naturelle, +1/3 niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 11.

Cercle de vigueur (*cd*). Comme *vigueur mineure de groupe*, mais 3 pv/round (40 rounds max.).

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

Chute de comète (*cd*). Une comète s'abat sur les ennemis, ce qui les blesse et les envoie à terre.

Cocon enveloppant (**M**) (*cd*). Piège une créature et la prive de jet de sauvegarde contre un sort attendant.

Contact contagieux (*cd*). Infecte une créature par round à l'aide d'une maladie au choix.

Contact d'adamantium (*cs*). Larme acquiert les propriétés d'une arme en adamantium.

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

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

Courroux du soleil de midi (*cd*). Aveugle les créatures situées dans un rayon de 3 m.

Désorientation imaginaire (*cd*). Déjoue le sens de l'orientation d'une créature et rend les déplacements difficiles.

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

Effritement (*cd*). Le druide mine bâtiments et autres structures.

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

Endurance de l'ours de groupe (*mj*). Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Feux purificateurs (*cd*). La cible prend feu et devient une arme dangereuse.

Force de taureau de groupe (*mj*). Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.

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

Glissement de terrain (*mj*). Fait apparaître tranchées ou collines.

Grâce féline de groupe (*mj*). Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Immunité contre les énergies destructives (*cp*). Le sujet et son équipement sont immunisés contre les dégâts d'un type précis d'énergie destructive.

Miasme (*cd*). Un nuage de gaz entre dans la bouche de la cible et la fait suffoquer.

Mur de pierre (*mj*). Crée un mur qui peut être façonné.

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

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

Raz-de-marée (*cd*). Une vague d'eau inflige 1d8 points de dégâts/2 niveaux et effectue une attaque de bousculade.

Sagesse du hibou de groupe (mj). Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.

Soins légers de groupe (mj). Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

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

Sorts du 7^e niveau

Animation des plantes (mj). Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.

Aura de lumière (cd). Les armes des alliés deviennent des armes de lumière et ignorent les armures.

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 (F) (cd). Comme *froid rampant*, mais durée allongée et inflige davantage de dégâts.

Guérison suprême (mj). Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.

Lierre empoisonné (cd). Du lierre pousse et empoisonne les créatures qui y sont prises.

Marche des nuages (cd). Les cibles marchent sur les nuages et volent à haute altitude.

Mort rampante (mj). Nuée de mille-pattes tuant tout sur leur passage.

Pluie de Roses (M) (cs). Des roses tombent du ciel ; les créatures mauvaises subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Sagesse par round et sont fiévreuses.

Rayon de soleil (mj). Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.

Scrutation suprême (mj). Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

Soins modérés de groupe (mj). Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Tempête de feu (mj). Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.

Tour orageuse (cd). Des nuages tourbillonnants absorbent l'électricité et les projectiles magiques ; empêche les attaques à distance.

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

Vague de limon (M) (cd). Crée une étendue de limon vert de 4,50 m.

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

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

Sorts du 8^e niveau

Beauté surnaturelle (cs). Comme *beauté aveuglante*, mais les cibles meurent si elles ratent leur jet de sauvegarde.

Contrôle des plantes (mj). Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales..

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.

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

Étincelle de vie (Im). Un mort-vivant perd ses immunités.

Éveil de groupe (F, PX) (cd). Comme *éveil*, mais affecte plusieurs créatures.

Explosion de lumière (mj). Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.

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

Loup fantôme (cd). Un loup intangible combat pour le druide.

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

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

Orage de fureur élémentaire (cd). Un nuage magique crée une tornade, déverse une pluie de pierres, un déluge d'eau, puis des flammes.

Rage tempête (cd). Le druide vole et ses yeux lancent des éclairs.

Rugissement de léonal (cs). Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les sujets non bons ; inflige 2d6 points de dégâts de son.

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

Sorts du 9^e niveau

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

Avatar de la nature (cd). Un animal gagne +10 aux jets d'attaque et de dégâts, une attaque supplémentaire et 1d8 pv/niveau de lanceur de sorts.

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

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

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

Convocation de monolithe élémentaire (cp). Appelle de puissantes créatures élémentaires qui combattent pour le druide.

Cyclone suprême (cd). Comme cyclone, mais plus grand et plus destructeur.

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

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

Ours fantôme (cd). Un ours intangible combat pour le druide.

Paysage d'ombre (cd). Rend un milieu naturel plus dangereux ; crée des gardiens dociles.

Pluie de tulipes noires (M) (cs). Des tulipes noires tombent du ciel ; les créatures mauvaises subissent 5d6 points de dégâts par round et sont nauséuses.

Prémonition (mj). "Sixième sens" avertissant le PJ en cas de danger.

Protection contre la mort de groupe (Im). Comme *protection contre la mort*, mais affecte plusieurs cibles.

Racines inébranlables (*cd*). La créature s'affuble de racines qui la rendent immobiles et la soignent à chaque round.

Régénération (*mj*). Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).

Soins intensifs de groupe (*mj*). Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.

Tempête vengeresse (*mj*). Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

Transmutation de la pierre en lave (*cp*). Transforme 1 cube de 3 m de côté et inflige des dégâts de feu.