

Modificateur de DC de Sauvegarde magique	
---	--

Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Sorts / Jour										
Bonus de sorts	0									
DC de sauvegarde magique										

Nom du Sort	N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
Sorts de niveau 0									
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Assistance divine	0	X	X	-	1 action	Toucher	≤1 min	-	1attaque, sauvegarde, compétence +1
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Aube ^{MN}	0	X	-	-	1 action	4,5mR	Inst.	VIG, annule	Réveille endormis et inconscients
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Création d'eau	0	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	-	≤ 8 litres d'eau / niveau
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Conservation d'organe ^{CI}	0	X	X	FD	10 min	Contact	24h	-	Conserve tel quel un organe
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Détection de la magie	0	X	X	-	1 action	18	≤1m/n T	-	1rd présence 2rd nb+intens. 3rd précis
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Détection du poison	0	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1j	-	1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,5m
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Détection croisements ^{MN}	0	X	X	-	1 action	18m / 1,5km	10min/n	-	Vue ou direction si trop loin
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Épouvantail ^{MN}	0	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	VOL, annule	Animal : action d20 à -2
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Force du bélier ^{MF}	0	X	X	-	1 action	Personnelle	1 min/n	-	Mains durcissent : dmg légal
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Graine d'ombre ^{MN}	0	X	-	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	REF, annule	Plante : dmg 1 + 1 / h
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Hébètement animal ^{MN}	0	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1rd	VOL, annule	Animal ≤ 5DV : inactif
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Illumination	0	X	-	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	VIG, annule	1 cible : att -1 pendant 1 min
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Lecture de la magie	0	X	X	Prisme	1 action	Personnelle	10min/n	-	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Lumière	0	X	-	FD	1 action	Contact	10m/n T	-	6mR
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Perception nature ^{MFCD}	0	-	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	10min/n	-	État animal/plante
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Purification de nourriture et d'eau	0	X	X	-	1 action	3	Inst.	VOL, annule	30dm ³ / niveau
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Regard de feu ^{MN}	0	X	-	FD	1 action	Contact	10min/n	VOL, annule	Permet de voir à travers la fumée
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Réparation	0	X	X	-	1 action	3	Inst.	VOL, annule	1 objet pesant jusqu'à 500g
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Repérage	0	X	X	-	1 action	Personnelle	Inst.	-	Druide sait où se trouve le Nord
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Résistance	0	X	X	FD	1 action	Contact	1 min	VOL, annule	Jets de sauvegarde : +1
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Soins superficiels	0	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	VOL, ½ dmg	Soigne 1 PV
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Stimulant	0	X	X	FD	1 action	Contact	1min	-	+1 PV temporaire

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐	Tour animal ^{MN}	0	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	VOL, annule	Compagnon réalise un tour inconnu
Sorts de niveau 1										
☐☐☐	Apaisement des animaux	1	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1min/n	VOL, annule	Calme créatures Int≤2 9mR 2d4+nDV
☐☐☐	Baie nourricière	1	X	X	FD	1 action	Contact	1j / n	-	2d4 bais fraîches → 1 PV / baie
☐☐☐	Brume de dissimulation	1	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1min/n	-	Brouillard 9mR centré druide 6m haut
☐☐☐	Camouflage ^{MN MF CD}	1	X	X	-	1 action	Personnelle	10min/n	-	Discretion + 10
☐☐☐	Charme personne ou animal	1	X	X	-	1 action c.	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoke une créature niveau 4 ou 1d3 niveau 3 ou 1d4+1 de niveau ≤ 2
☐☐☐	Communication animaux	1	X	X	-	1 action	Personnelle	1min/n	-	Permet de discuter avec des animaux
☐☐☐	Convocation d'alliés naturels I	1	X	X	FD	1 action c.	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoke une créature de niveau 1
☐☐☐	Création de Bogun ^{MN CD}	1	X	X	Poupée25PX	1 action	Contact	Inst.	-	Bogun : voir p.85 MN ou p.160 CD
☐☐☐	Détection faune & flore	1	X	X	-	1 action	120 + 12/n	10m/n T	-	1 type de plante ou d'animal / rd
☐☐☐	Détection collets & fosses	1	X	X	-	1 action	18	10m/n T	-	1rd présence 2rd nb+local. 3rd+ précis
☐☐☐	Extrait de drogue ^{CI}	1	X	X	matériau	1 min	Contact	Perm.	-	Crée 1 dose drogue suivant matériau
☐☐☐	Enchevêtrement	1	X	X	FD	1 action	120 + 12/n	1min/n	REF, dépl/2	Att-2, DEX-4, Sorts : concentra° DD15
☐☐☐	Endurance aux énergies destructives	1	X	X	-	1 action	Contact	24 h	-	Choisir : acide, feu, froid, électricité ou son. Dmg -5
☐☐☐	Esprit des bois ^{MN CD}	1	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1h / n	-	Serviteur (For2, porte10kg, traîne50kg)
☐☐☐	Flammes	1	X	X	-	1 action	0	1rd/n(T)	-	Éclaire 6mR,dmg1d4+1/2n (max.+10)
☐☐☐	Gourdin magique	1	X	X	FD	1 action	Contact	1min/n	VOL, annule	Gourdin / bâton: Att +1, dmg=1d10+1
☐☐☐	Griffes argentées ^{CS}	1	X	X	FD	1 action	Contact	1min/n	VOL, annule	Attaque Naturelle = Argent
☐☐☐	Griffes de la bête ^{MF}	1	X	X	-	1 action	Personnelle	1 rd/n	-	Dmg mains nues = 1d6 ; armé
☐☐☐	Grand pas	1	X	X	Boue	1 action	Personnelle	1h / n	-	Déplacement terrestre +3m
☐☐☐	Invisibilité pour animaux	1	-	X	FD	1 action	Contact	10m/n T	-	
☐☐☐	Lueur féérique	1	X	X	FD	1 action	120 + 12/n	1min/n	-	1,5 mR entoure les cibles
☐☐☐	Main araignée ^{CI}	1	X	X	-	1 action	Personnelle	1min/n	-	Concentration, dist. araignée < 6m/n
☐☐☐	Main de feu ^{MF}	1	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	-	Luminosité, 1 att/n : 1d4+1/n (max. 5)
☐☐☐	Mauvais augure ^{CD}	1	X	X	-	1 action	Personnelle	Inst.	-	Idée dangerosité avenir immédiat
☐☐☐	Monture du voyageur ^{CD}	1	X	X	-	1 action	Contact	1 h/n	VOL, annule	VD +3m, footing, pas d'attaque

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
□□□	Morsure magique	1	X	X	FD	1 action	Contact	1min/n	VOL, annule	Arme naturelle : att+1, dmg+1
□□□	Natation véloce ^{MF}	1	X	X	Pagaie miniature	1 action	7,5 + 1,5/2n	1m/n (T)	-	Nage 9m ∇ armure, natation +8
□□□	Œil de faucon ^{MN CD}	1	X	-	-	1 action	Personnelle	10min/n	-	Portée+50% ; Détection +5
□□□	Passage sans traces	1	X	X	FD	1 action	1 créature/n	10min/n	VOL, annule	
□□□	Pierre magique	1	X	X	FD	1 action	Contact	≤30 min	VOL, annule	3 pierres, attaque et dégâts : +1
□□□	Régénéra° bless. légères ^{MN}	1	X	X	-	1 action	Contact	10r+1/n	VOL, annule	Soigne 1 pv/rd si blessure pdt sort
□□□	Rémission ^{CI}	1	X	X	Goutte bile	1 action	Contact	24 h	VIG, annule	Arrêt temporaire d'une maladie
□□□	Saut	1	X	X	sauterelle	1 action	Contact	1 min/n	VOL, annule	Saut : +10 ; +20(n5) ; +30 (n9)
□□□	Soins légers	1	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	VOL, ½ dmg	Soigne 1d8 PV +1 / n (max. +5)
□□□	Souffle de sable ^{MN CD}	1	X	X	FD	1 action	Personnelle	Inst.	REF, ½ dmg	Dégâts temporaires=1d6 ½ cercle3mR
□□□	Vision puissante ^{MN}	1	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	-	Révèle le total de DV ou niveaux
□□□	Vigueur mineure ^{CD}	1	X	X	-	1 action	Contact	10r+1/n	VOL, annule	Guérison accélérée (1)
□□□	Yeux de l'avoral ^{CS}	1	-	X	-	1 action	Contact	10 min/n	VOL, annule	Détection +8
Sorts de niveau 2										
□□□	Annulation dépendance ^{CS}	2	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	VIG, annule	Soigne toutes les dépendances
□□□	Barrière végétale ^{MN}	2	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1rd/n	-	FOR(DD15) pour traverser. Feu 1rd
□□□	Bourrasque	2	X	X	-	1 action	18 m	1 rd	VIG, annule	Violente rafale de vent (75km/h)
□□□	Cercle nauséux ^{CI}	2	X	X	Cercle (1h)	1 action	Personnelle	1 min/n	VIG, annule	
□□□	Convocation d'alliés naturels II	2	X	X	FD	1 action c.	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoque une créature de niveau 2 ou 1d3 de niveau 1
□□□	Corps solaire ^{MN CD}	2	X	X	FD	1 action	1,5mR	1rd/n	REF, ½ dmg	Dégâts de feu = 1d4+1
□□□	Création sentier ^{MF}	2	X	X	-	1 action	Personnelle	1h/n(T)	-	Piste dans cône 9m ; pistage DD+5
□□□	Décomposition ^{MN CD}	2	X	X	FD	1 action	15mR	1rd/n	-	Infecte les blessures (+1pv/rd)
□□□	Distorsion du bois	2	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	VOL, annule	500g de bois / n dans 6mR
□□□	Endurance de l'ours	2	X	X	FD	1 action	Contact	1 min/n	VOL, annule	Constitution +4
□□□	Façonnage du bois	2	X	X	FD	1 action	Contact	Inst.	VOL, annule	0,3m ³ + 30 dm ³ /n
□□□	Force du chêne ^{MN}	2	X	X	FD	1 action	Contact	10min/n	VOL, annule	Force +4, Dextérité -2
□□□	Force de taureau	2	X	X	FD	1 action	Contact	1 min/n	VOL, annule	Force +4
□□□	Forme d'arbre	2	X	X	FD	1 action	Personnelle	1h/n(T)	-	Corps + vêtements → arbre
□□□	Frénésie sanguinaire ^{MF}	2	X	X	-	1 action	Personnelle	1 rd/n	-	Rage : For+2, Con+2, CA-1, fatigue
□□□	Froid rampant ^{MN CD}	2	X	X	Bol eau 25po	1 action	7,5 + 1,5/2n	3rds	VIG, ½ dmg	Dégâts = 1d6/ rd cumulatif

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐	Grâce féline	2	X	X	Poils de chat	1 action	Contact	1 min/n	VOL, annule	Dextérité +4
☐☐☐	Hypnose des animaux	2	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	Conc°	VOL, annule	Int ≤2 ; hypnotise un total de 2d6DV
☐☐☐	Immobilisation d'animal	2	X	X	-	1 action	30 + 3/n	1rd/n(T)	VOL, annule	Immobilise 1 animal
☐☐☐	Lame de feu	2	X	X	FD	1 action	0	1m/n T	-	~cimeterre dmg=1d8+1/2n, pas FOR
☐☐☐	Lien tellurien	2	X	X	-	1 action	Personnelle	1 h/n	-	+2 dans des compétences
☐☐☐	Maîtrise des airs ^{MF}	2	X	X	-	1 action	Personnelle	1 rd/n	-	Vol 27m (18 si armure intermédiaire)
☐☐☐	Masque de bêtes ^{GF}	2	X	X	-	1 action	Contact	5mn+1/n	VOL,dévoile	Animaux croient cible est des leurs
☐☐☐	Messenger animal	2	X	X	nourriture	1 action	7,5 + 1,5/2n	1j/n	-	Animal TP
☐☐☐	Métal brûlant	2	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	7 rounds	VOL, annule	1 créature/2n ds 9mR dmg : 0 à 2d4
☐☐☐	Métal gelé	2	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	7 rounds	VOL, annule	1 créature/2n ds 9mR dmg : 0 à 2d4
☐☐☐	Montée d'adrénaline ^{MN}	2	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1rd/n	VOL, annule	Créatures invoquées : Force +4
☐☐☐	Nuée grouillante	2	X	X	FD	1rd	7,5 + 1,5/2n	C°+2rd	-	Une nuée apparaît et attaque
☐☐☐	Odorat ^{MF CD}	2	X	X	Poivre...	1 action	Contact	10m/n	-	Pouvoir d'odorat (MF p119 CD p178)
☐☐☐	Partage des sens ^{MF}	2	X	X	nourriture	1 action	Contact	Concen°	VOL, annule	Partage les sens de l'animal touché
☐☐☐	Pattes d'araignées	2	X	X	bitume+arai.	1 action	Contact	10 min/n	VOL, annule	Depl ^t = 6m, pas de test d'escalade
☐☐☐	Peau d'écorce	2	X	X	FD	1 action	Contact	10min/n	-	CA : n<6 +3 ; n<12 +4 ; n≥12 +5
☐☐☐	Persistance des flots ^{MN}	2	X	X	FD	1 action	Contact	10min/n	VOL, annule	Cible : Constitution+4 & Force-2
☐☐☐	Piège à feu	2	X	X	Poudre d'or	10 min	Contact	Perm.	REF, ½ dmg	25PO dmg=1d4+1/n 1,5mR
☐☐☐	Puits du sourcier ^{GF}	2	X	X	Bêche/pelle	1 action	120+12/n	Inst.	-	Puits vers eau douce <33m dans le sol
☐☐☐	Rafale de pluie ^{MF CD}	2	X	X	-	1 round	120+12/n	10m/n T	-	30mR réduit visibilité, éteint feu...
☐☐☐	Ragoût d'Estanna ^{CS}	2	X	X	marmite50po	1 round	0 m	I / 1h	VOL, ½ dmg	1 portion / 2n :1d6+1 pv
☐☐☐	Ralentissement du poison	2	X	X	FD	1 action	Contact	1h/n	VIG, annule	Le poison ne fait pas effet pdt 1h/n
☐☐☐	Rapetissement d'animal	2	X	X	-	1 action	Contact	1h / n(T)	-	Animal consentant de taille P à TG
☐☐☐	Ramollissement de la terre et de la pierre	2	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	-	1 carré de 3m/n
☐☐☐	Régénéra° bless. Modéré. ^{MN}	2	X	X	-	1 action	Contact	10r+1/n	VOL, annule	Soigne 2 pv/rd si blessure pdt sort
☐☐☐	Remède. Modéré ^{MF}	2	X	X	-	1 action	Contact	10r+½n	VOL, annule	Soigne 2 pv/rd
☐☐☐	Renforcement ^{MF}	2	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	10m/n T	VIG, annule	PR et solidité doublés, 1 m ³ /n, pierre
☐☐☐	Résistance aux énergies destructives	2	X	X	FD	1 action	Contact	1min/n	-	Choisir : acide, feu, froid, électricité ou son. Dmg -12
☐☐☐	Réduction animale	2	X	X	-	1 action	Contact	1h/n	VOL, annule	1 animal consentant réduit d'une taille

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐	Restauration partielle	2	X	X	-	3r entiers	Contact	Inst.	VOL, annule	
☐☐☐	Ronces ^{GF CD}	2	X	X	épine	1 action	Contact	1rd/n	-	Arme cont. bois: att+1, dmg+1/n (≤10)
☐☐☐	Sagesse du hibou	2	X	X	FD	1 action	Contact	1 min/n	VOL, annule	Sagesse +4
☐☐☐	Sphère de feu	2	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	1rd/n	REF, annule	Sphère 1mR depl.=10m/rd dmg=2d6
☐☐☐	Toile de ronces ^{MN GF CD}	2	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	1min/n	REF, annule	Dmg : 2d6 + enchevêtrement
☐☐☐	Vitesse du vent ^{MN}	2	X	X	-	1 action	Contact	10min/n	VOL, annule	Dextérité +4 ; constitution -2
Sorts de niveau 3										
☐☐☐	Affection ^{CS}	3	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	VIG, annule	vs créature maléfique, cf. p90
☐☐☐	Ailes de feu ^{CD}	3	X	X	Plume+amul.	1 round	Personnelle	1min/n	-	Bras= ailes de feu, VD=18m, dmg2d6
☐☐☐	Anneau de régénération ^{MN}	3	X	X	-	1 action	6 mR	10rd+ 1rd/2n	VOL, annule	+1pv/round pour tout dégât subit dans la durée du sort
☐☐☐	Appel de la foudre	3	X	X	-	1round	120 + 12/n	1min/n	REF, ½ dmg	1 éclair/n/rd max=10 dmg=3d6 3mR
☐☐☐	Arme tueuse de MV ^{MF}	3	X	X	FD	1 action	Contact	1 h/n	VOL, annule	1 arme : att&dmg +2 ; MV :+2d6
☐☐☐	Bravade illusoire ^{MN}	3	X	X	Fmiroir peint	1 action	7,5+1,5/2n	3r+Con	VOL, annule	1 créature : rage berserker
☐☐☐	Barbelures ^{GF CD}	3	X	X	épine	1 action	Contact	1h/n	Aucun	Cf. Ronces: att+2, proba critique x2
☐☐☐	Busard ^{GF}	3	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1rd/n	Aucun	Oiseau intangible qui combat
☐☐☐	Déferlante ^{MN CD}	3	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	10min/n	REF, annule	Crée 1 vague à partir d'eau
☐☐☐	Carapace de tortue ^{MF}	3	X	X	carapace tortue	1 action	7,5 + 1,5/2n	10min/n	-	Crée 1 protection ½ sphérique 1,5mR
☐☐☐	Collet	3	X	X	FD	3 rounds	Contact	Usage	-	Collet magique (actions : DD23)
☐☐☐	Communication plantes	3	X	X	-	1 action	Personnelle	1min/n	-	Permet de parler avec les plantes
☐☐☐	Contagion	3	X	X	-	1 action	Toucher	Inst.	VIG, annule	Sujet contracte une maladie
☐☐☐	Contre-lune ^{MN}	3	X	X	F poils cible	1 action	7,5 + 1,5/2n	12h	VOL, annule	Empêche un lycanthrope de changer
☐☐☐	Convocation d'alliés naturels III	3	X	X	FD	1 action complexe	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoque une créature de niveau 3 ou 1d3 de niveau 2 ou 1d4+1 de niveau 1
☐☐☐	Croissance d'épines	3	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	1h/n(T)	REF, partiel	1d4 PV / 1,5m ; Détection DD28
☐☐☐	Croissance végétale	3	X	X	FD	1 action	Var.	Inst.	-	jungle (30mR) ou engrais (1kmR)
☐☐☐	Danse du cercle ^{MF}	3	X	X	-	1 min.	Personnelle	Inst.	-	Direction et santé personne connue
☐☐☐	Dard curatif ^{MF}	3	X	X	5 guêpes sec.	1 action	Contact	Inst.	VIG, annule	Cible : dmg 1d6+1/n soignent druide
☐☐☐	Déferlante ^{MN}	3	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	10min/n	REF, annule	1 créature se déplace sur une vague
☐☐☐	Domination d'animal	3	X	X	-	1 action	30 + 3/n	1rd/n	VOL, annule	1 animal doit obéir ordres simples
☐☐☐	Empoisonnement	3	X	X	FD	1 action	Contact	Inst.	VIG, annule	CON -1d10 x2 (DD10+1/2n+SAG)

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
□□□	Étreinte naturelle ^{MN CD}	3	X	X	Bout animal	1 action	Personnelle	10min/n	-	Druide prend capacités de l'animal
□□□	Extinction des feux	3	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	Inst.	Aucun/VOL	Cube 6m/n
□□□	Façonnage de la pierre	3	X	X	Argile + FD	1 action	Contact	Inst.	-	0,3m ³ + 30 dm ³ /n
□□□	Faveur de la nature ^{MN CD}	3	X	X	FD	1 action	Contact	1 min/n	VOL, annule	Animal : Attaques & dégâts +1 / 2n
□□□	Flacon de fumée ^{MN}	3	X	X	Flacon 50po	10 min	Contact	1h/n	-	Cheval de fumée (dplt=6m/n, max.72)
□□□	Flamme verte ^{IO}	3	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	1 rd	REF, ½ dmg	3m ³ /n, dmg 2d6+1/n (max. 10) acide
□□□	Fusion dans la pierre	3	X	X	FD	1 action	Personnelle	10min/n	-	
□□□	Griffes bestiales ^{GF CD}	3	X	X	serre	1 action	Personnelle	1rd/n	-	Mains => armes tranchantes (1d6)
□□□	Griffes du sauvage ^{CI}	3	X	X	-	1 action	Contact	1 min/n	-	Crée griffes magiques +2 (dmg var)
□□□	Guérison des maladies	3	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	VIG, annule	
□□□	Infestation d'asticots ^{MF CD}	3	X	X	mouches	1 action	Contact	1 rd/2n	VIG, annule	Con : -1d4 / rd
□□□	Mur de vent	3	X	X	FD	1 action	30+3/n	1rd/n	-	Mur L=3m/n;H=1,5m/n Dévie projec.
□□□	Morsure du serpent ^{MF}	3	X	X	-	1 action	Personnelle	1r/n (T)	var	Dmg=1d3 + venin (1d6 Con/1d6 Con)
□□□	Morsure magique aggravée	3	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1 min/n	VOL, annule	Attaque et dégâts : +1/3 niv. (max.+5)
□□□	Neutralisation du poison	3	X	X	FD	1 action	Contact	Inst.	VOL, annule	
□□□	Perception du climat ^{GF CD}	3	X	X	FD, encens	1 h	1,5km+/n	Inst.	-	Prévoit temps naturel pour la semaine
□□□	Piquants empoisonnés ^{MF}	3	X	X	-	1 action	Personnelle	1 rd	-	Dmg 1d8+/2n (max 5) + poison
□□□	Potion explosive ^{CS}	3	X	X	Potion magiq	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	REF, ½ dmg	Dmg=1d6/n sort potion (max3) 3mR
□□□	Protection contre les énergies destructives	3	X	X	FD	1 action	Contact	10min/n	-	Choisir : acide, feu, froid, électricité ou son. Dmg -12/n
□□□	Rabougrissement plantes	3	X	X	FD	1 action	var	Inst.	-	Taille ou interruption de croissance
□□□	Respiration aquatique	3	X	X	FD	1 action	Contact	2h/n	VOL, annule	
□□□	Soins modérés	3	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	VOL, ½ dmg	Soigne 2d8 PV +1 / n (max. +10)
□□□	Tempête de neige	3	X	X	FD	1 action	120 + 12/n	1rd/n	REF, partiel	
□□□	Vigueur ^{CD}	3	X	X	FD	1 action	Contact	10r+1/n	VOL, annule	Guérison accélérée (2)
□□□	Vigueur mineure groupe ^{CD}	3	X	X	FD	1 action	Contact	10r+1/n	VOL, annule	Guérison acc. (1), 1 créature/2n, 9mR
□□□	Vision aveugle ^{MF}	3	X	X	-	1 action	Contact	1h/n	VOL, annule	Pouvoir Vision aveugle sur 18m
Sorts de niveau 4										
□□□	Apaisement de groupe ^{MN}	4	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1min/n	VOL, annule	Int≤2 ; rend les animaux inoffensifs
□□□	Boule d'eau ^{MN}	4	X	X	Outre d'eau	1 action	120+12/n	Inst.	REF, ½ dmg	6mR ; dmg = 1d6/n (10d6 max)
□□□	Beauté aveuglante ^{CS}	4	X	X	abstinence	1 action	Personnelle	1rd/n.	-	18mR, VIG ou cécité

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐	Brume meurtrière ^{MF CD}	4	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1rd/n.	VOL, annule	9mR 6mH dmg=2d6+aveugle VD3m
☐☐☐	Camouflage de groupe ^{MF CD}	4	X	X	-	1 action	30 + 3/n	10min/n	-	Discré° +10 créatures désirées 18mR
☐☐☐	Chaîne de témoins ^{GF CD}	4	X	X	-	1 action	Contact	1 h/n.	VOL, annule	Druide utilise vue de créature touchée
☐☐☐	Colonne de feu	4	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	Inst.	REF, ½ dmg	12m h, 3mR ; dmg=1d6/n (15d6 max)
☐☐☐	Contrôle de l'eau	4	X	X	FD	1 action	120+12/n	10 min/n	-	Abaissement ou élévation des eaux
☐☐☐	Contrôle des plantes	4	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1min/n	VOL, annule	7,5mR+1,5m/n
☐☐☐	Convocation d'alliés naturels IV	4	X	X	FD	1 action c.	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoke une créature niveau 4 ou 1d3 niveau 3 ou 1d4+1 de niveau ≤ 2
☐☐☐	Coquille antiplantes	4	X	X	FD	1 action	3	10m/n T	-	Sphère de 3mR protégeant des plantes
☐☐☐	Dernier souffle ^{MN CD}	4	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	-	Mort 1rd: Vie(0pv)Druide:1d4/n cible
☐☐☐	Dissimula° forestière ^{MN CD}	4	X	X	-	1 action	Perso + 3mR	10min/n	-	Discretion & déplace ^t silencieux+ 20
☐☐☐	Dissipation de la magie	4	X	X	-	1 action	30 + 3/n	Inst.	-	Ciblée (DD11+n), zone ou contresort
☐☐☐	Entrailles de la pierre ^{MF}	4	X	X	-	1 action	Contact	10m/n T	VOL, annule	Protège sous terre
☐☐☐	Équilibre naturel ^{MF}	4	X	X	-	1 action	Contact	1 h/n	VIG, annule	Druide carac -1d4+1 ; cible carac+
☐☐☐	Étoiles d'Arvandor ^{CS}	4	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1 min/n	-	1 étoile/n (max10) : 1d8 dmg
☐☐☐	Flacon de fumée ^{MN CD}	4	X	X	Flacon 50po	10 min	Contact	1h/n	-	Fumée→cheval (VD = 6m/n max72)
☐☐☐	Flétrissure végétal ^{GF MJ MN}	4	X	X	FD	1 action	Spécial	Inst.	VIG, annule	30mR(mort)/1plante(1d6/nmax15d6)
☐☐☐	Force de l'ours ^{GF}	4	X	X	-	1 action	6,5 m	1rd/n	VOL, annule	1 allié/niv : For+4, +1d4 PV, fatigue
☐☐☐	Langueur ^{MN CD}	4	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/n	1rd/n	VOL, annule	Lent, For-(1d6-1)/2n min0 max-10
☐☐☐	Liberté de mouvement	4	X	X	Lanière, FD	1 action	Contact	10min/n	-	
☐☐☐	Mâchoire du loup ^{MF}	4	X	X	1 sculpt/loup	1 action	7,5+1,5/2n	1r/n (T)	-	1 loup/2n + présence terrifiante
☐☐☐	Maelström énergie destr. ^{CD}	4	X	X	-	1 action	6 mR	Inst.	REF, ½ dmg	Dmg 1d8+1/n (max.+20) 1 énergie
☐☐☐	Marche dans les airs	4	X	X	FD	1 action	Contact	10min/n	-	Angle ≤45° ; déplacement / 2
☐☐☐	Miasme ^{MN}	4	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	5rds/n	Spécial	Asphyxie : Inconscience+suffocation
☐☐☐	Pierres acérées	4	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	1h/n(T)	REF, partiel	Carré de 6m/n dmg : 1d8/1,5 m
☐☐☐	Plumes ^{MN}	4	X	X	FD	1 action	7,5+1,5/2n	1h/n(T)	-	Métamorphose en oiseau
☐☐☐	Régénéra° bless. graves ^{MN}	4	X	X	-	1 action	Contact	10r+1/n	VOL, annule	Soigne 3 pv/rd si blessure pdt sort
☐☐☐	Réincarnation	4	X	X	FD	10 min	Contact	Inst.	-	1d100
☐☐☐	Répulsif	4	X	X	FD	1 action	3	10min/n	VOL, 2d6	DV ≤ n/3
☐☐☐	Rouille	4	X	X	FD	1 action	Contact	var	-	Rouille / (3d6+1/n (max.15))pdt 1rd/n
☐☐☐	Scrutation	4	X	X	FD F	1 h	-	1min/n.	-	Bassin naturel, espionne une créature

Nom du Sort	N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐ Soins importants	4	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	VOL, ½dmg	Soigne 3d8 PV +1 / n (max. +15)
☐☐☐ Tempête de grêle	4	X	X	FD	1 action	120 + 12/n	Inst.	-	Dmg 5d6 dans cylindre 6mR 12m h
☐☐☐ Vent arrière ^{MF}	4	X	X	-	1 action	30 + 3/n	1 j	-	2 créatures/n, 15mR, déplacement x 2
☐☐☐ Vermine géante	4	X	X	FD	1 action	7,5+1,5/2n	1min/n	Aucun	≤3 vermines géantes, 10mR
Sorts de niveau 5									
☐☐☐ Appel de la tempête	5	X	X	-	1 rd	120m+12/n	1min/n	REF, ½ dmg	1 éclair/n/rd max=10 dmg=5d6 3mR
☐☐☐ Baiser mortel ^{MN}	5	X	X	FD	1 action	Personnelle	1rd/n	VIG, annule	0-1min : CON-1d10, DD10+n/2+Sag
☐☐☐ Bosquet de lierre ^{MF}	5	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	10m/n	var	1 effet parmi 5 au choix (cf. p. 83)
☐☐☐ Bosquet druidique ^{MN}	5	X	X	-	≥10min	7,5+1,5/2n	1j/n	-	Stocke un sort comme parchemin
☐☐☐ Brasier ^{MF}	5	X	X	Cire abeille	1 action	7,5+1,5/2n	1r/n(T)	VIG, annule	1 créature ; dmg = 2d6/rd
☐☐☐ Brume de pureté ^{CD}	5	X	X	-	1 action	Personnelle	1m/n(T)	-	Purifie l'air sur 1,5 mR/n
☐☐☐ Cerf fantôme ^{CD}	5	X	X	-	1 action	0	1 h/n	var	VD9m CA20 PV40 att+10 dmg1d8+9
☐☐☐ Ciel voilé ^{MN}	5	X	X	FD	1 action	9 mR	1rd/n	VOL, annule	Att+2, Terreur+4, sort Terreur
☐☐☐ Cocon de jouvence ^{CD}	5	X	X	Cocon	1 action	Contact	2 rds	VOL, annule	Soigne 10pv/n, poisons et maladies
☐☐☐ Communion avec nature	5	X	X	-	10min	Personnelle	Inst.	-	Extérieur(1,5kmR/n)ss-terre(30mR/n)
☐☐☐ Contrôle des vents	5	X	X	-	1 action	12mR/n	10min/n	VIG, annule	12mR/n force du vent : ± 1 cran / n
☐☐☐ Convocation d'alliés naturels V	5	X	X	FD	1 action complexe	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoke une créature niveau 5 ou 1d3 niveau 4 ou 1d4+1 de niveau ≤ 3
☐☐☐ Crâne d'observation ^{MF}	5	X	X	crâne	1 action	crâne	1h/n(T)	-	Déplace perception dans crâne
☐☐☐ Croissance animale	5	X	X	-	1 action	30 + 3/n	1min/n	-	Tx2 (catégorie+1) Pds x8 DVx2
☐☐☐ Énergie de guérison ^{CS}	5	X	X	FD	1 action	Contact	10min/n	-	Protection + soins vs énergie destruct.
☐☐☐ Épines empoisonnées ^{CD}	5	X	-	-	1 action	Personnelle	1rd/n(T)	-	Attaquant : dmg 1d6+For -1d4 For
☐☐☐ Éveil	5	X	X	F, 250PX	1 jour	Contact	Inst.	VOL, annule	Rend conscient 1 arbre ou 1 animal
☐☐☐ Explosion de piquants ^{CD}	5	X	X	Piq. porc-ép.	1 action	6mR	Inst.	REF, ½ dmg	Dmg fonction taille de la cible (p.169)
☐☐☐ Fléau d'insectes	5	X	X	FD	1r entier	120 + 12/n	1min/n	Variable	Nuage 27mR, dmg :1PV/rd + fuite
☐☐☐ Lance de Valarian ^{CS}	5	X	X	-	1 action	1 arme	1rd/n	VIG, annule	Lance Ag+1/+3 tueuse créatures mag.
☐☐☐ Mante marine ^{MN}	5	X	X	FD	1 action	Contact	1h/n(T)	VOL, annule	Flou+liberté mvt+respira° aquatique
☐☐☐ Métamorphose funeste	5	X	X	-	1 action	7,5+1,5/2n	P	VIG, annule	Transforme en animal de taille P
☐☐☐ Mur d'épines	5	X	X	-	1 action	30 + 3/n	10m/n T	-	Dmg : 25-CA épais=1,5m surf=3x3m
☐☐☐ Mur de feu	5	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	C°+1r/n	spécial	2d4≤3m 1d4≤6m 2d6+1/n (max +20)
☐☐☐ Peau de pierre	5	X	X	250 po diam	1 action	Contact	10min/n	VOL, annule	10/adamantium Dmg≤ 10PV/n (≤150)

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐	Pénitence	5	X	X	encens FD...	1h	Contact	Inst.	-	500PX
☐☐☐	Perspicacité du hibou ^{MF}	5	X	X	-	1 action	Contact	1 h	VIG, annule	Sagesse + niveau/2
☐☐☐	Pourriture spirituelle ^{MF}	5	X	X	-	1 action	7,5+1,5/2n	Inst.	VIG, annule	Intelligence -1d6, -1/rd
☐☐☐	Protection contre la mort	5	X	X	F = diamant	1 action	1créat./4n	10min/n	VOL, annule	Diamant de 1000po/bénéficiaire
☐☐☐	Régéné ^o bless. critiques ^{MN}	5	X	X	-	1 action	Contact	10r+1/n	VOL, annule	Soigne 4 pv/rd si blessure pdt sort
☐☐☐	Régéné ^o monstrueuse ^{MF}	5	X	X	-	1 action	Contact	1rd/2n	VOL, annule	Soigne 4 pv/rd
☐☐☐	Sanctification	5	X	X	herbes	1j	Contact	Inst.	-	1000po+1000/n sort 3mR/n
☐☐☐	Sanctification maléfique	5	X	X	herbes	1j	Contact	Inst.	-	1000po+1000/n sort 3mR/n
☐☐☐	Soins intensifs	5	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	VOL, ½dmg	Soigne 4d8 PV +1 / n (max. +20)
☐☐☐	Toile dansante ^{CS}	5	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	Inst.	REF, ½ dmg	6mR, dmg NL 1d6/n (max10) enchev
☐☐☐	Transmutation boue->pierre	5	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	Perm.	Var	≤ 2 cubes de 3m d'arête / niveau (F)
☐☐☐	Transmutation pierre->boue	5	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	Perm.	Var	≤ 2 cubes de 3m d'arête / niveau (F)
☐☐☐	Transe de groupe ^{MN}	5	X	X	-	1 action	7,5+1,5/2n	Conc°	VOL, annule	Int≤2 ; fascine les cibles
☐☐☐	Tunnel de vent ^{MF}	5	X	X	-	1 action	7,5+1,5/2n	1rd/n	VIG, annule	Att. à distance : +10, portée doublée
☐☐☐	Vents paralysants ^{CD}	5	X	X	-	1 action	30 + 3/n	Conc°	REF, annule	Empêche de se déplacer, att dist -2
☐☐☐	Vigueur suprême ^{CD}	5	X	X	FD	1 action	Contact	10r+1/n	VOL, annule	Guérison accélérée (4)
☐☐☐	Voyage dans les arbres	5	X	X	FD	1 action	Personnelle	1h/n	-	Distance fonction des arbres
Sorts de niveau 6										
☐☐☐	Appel de la foudre suprême ^{MN}	6	X	X	-	10min + 1/éclair	120 + 12/n	10min/n	REF, ½ dmg	Temps orage nécessaire. 1 éclair / n (dmg 1d10/n 3mR, max 15d10)
☐☐☐	Bâton à sort	6	X	X	F(bâton)	10 min	Toucher	Perm.	VOL, annule	Stocke un seul sort dans le bâton
☐☐☐	Bois de fer	6	X	X	objet en bois	1m/500g	0	1j/n(T)	-	Bois (2,5kg/n) a la résistance du fer
☐☐☐	Carapace de tortue ^{CD}	6	X	X	FD	1 action	Contact	10m/n	-	D. armure lo. CA+6 +1/3n>11,max+9
☐☐☐	Cercle de régénération ^{MN}	6	X	X	-	1 action	6 mR	10rd+ 1rd/2n	VOL, annule	+3pv/round pour tout dégât subit dans la durée du sort
☐☐☐	Cercle de vigueur ^{CD}	6	X	X	-	1 action	6 mR	10rd+ 1rd/n	VOL, annule	Cf. Vigueur mineure de groupe sauf que guérison accélérée (3), max. 40rd
☐☐☐	Cercle de guérison	6	X	X	-	1 action	6mR	Inst.	VIG, ½ dmg	+1d8 PV + 1/n (max. +20)
☐☐☐	Chute de la comète ^{CD}	6	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	Inst.	REF, ½ dmg	Dmg 2d6/2n, 3x3m, croc-en-jambe
☐☐☐	Cocon enveloppant ^{CD}	6	X	X	Chenille viv.	1 action	30 + 3/n	1rd/n(T)	REF, annule	Enferme G solid10 res10/n, ajout sort
☐☐☐	Contact contagieux ^{MN CD}	6	X	X	-	1 action	Personnelle	1rd/n	VIG, annule	Le druide est un porteur sain

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐	Contact d'adamantium ^{CS}	6	X	X	-	1 action	Contact	1 min/n	VOL, annule	1 arme ← propriétés adamantium
☐☐☐	Chêne animé	6	X	X	-	10min	Contact	1j/n(T)	-	Transforme un chêne en gardien
☐☐☐	Convocation d'alliés naturels VI	6	X	X	FD	1 action c.	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoke une créature niveau 6 ou 1d3 niveau 5 ou 1d4+1 de niveau ≤ 4
☐☐☐	Coquille antivie	6	X	X	FD	1r entier	3mR	10m/n T	-	Sphère protégeant des créatures vivantes
☐☐☐	Courroux du soleil midi ^{CD}	6	X	X	-	1 action	3mR	Inst.	REF, annule	Aveugle 1min MVouVase dmg1d6/2n
☐☐☐	Désorienta° imaginaire ^{CD}	6	X	X	-	1 action	30 + 3/n	10m/n T	VOL, annule	Survie DD20 ou direction à 90°
☐☐☐	Dissipation suprême	6	X	X	-	1 action	30 + 3/n	Inst.	-	Ciblée (DD11+n), zone ou contresort
☐☐☐	Effritement ^{MFCD}	6	X	X	-	1 action	30 + 3/n	Inst.	VIG, partiel	Dmg 1d6/n (max.15d6) sur objet
☐☐☐	Éloignement du bois	6	X	X	-	1 action	30 + 3/n	1min/n	-	Largeur 36m, hauteur 3m/n
☐☐☐	Emprise de pierre ^{MF}	6	X	X	-	1 action	30 + 3/n	1 j/n	spécial	Carré 3m/n, lutte + dmg : 1d6+5/rd
☐☐☐	Endurance ours de groupe	6	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1 min/n	VOL, annule	Con+4 ; 1 créature/n à moins de 9m
☐☐☐	Feux purificateurs ^{CD}	6	X	X	FD	1 action	Contact	1 rd/n	REF, annule	CàC : dmg feu +1d6+1/n (max15)
☐☐☐	Force taureau de groupe	6	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1 min/n	VOL, annule	For+4 ; 1 créature/n à moins de 9m
☐☐☐	Germes de feu	6	X	X	Glands ou fruits houx	1action /fruit	Contact	≤10m/n	REF, ½ dmg	Gland explo(≤4)dmg=1d8 (max.20d8) Houx explo (≤8) 1d8+1/n 1,5mR fixe
☐☐☐	Glissement de terrain	6	X	X	Lame fer...	variable	120 + 12/n	Inst.	-	Carré 225m, 3m profondeur max.
☐☐☐	Grâce féline de groupe	6	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1 min/n	VOL, annule	Dex+4 ; 1 créature/n à moins de 9m
☐☐☐	Mandragore ^{MN}	6	X	X	Mandragore	1 action	4,5mR	1rd/n	VOL, annule	Raté : Confusion sinon Vision lucide
☐☐☐	Miasme ^{CD}	6	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	3rds/n	spécial	Asphyxie une créature
☐☐☐	Mur de pierre	6	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	Inst.	spécial	(1,5m / n) x (2,5 cm / 4n)
☐☐☐	Orientation	6	X	X	Clef laiton	3rd entier	Contact	10min/n	VOL, annule	Connaissance chemin + court destina°
☐☐☐	Pierres commères	6	X	X	FD	10 min	Personnel	1min/n	-	Fait parler les pierres
☐☐☐	Protection contre toutes énergies destructives ^{MN}	6	X	X	FD	1 action	Contact	10min/n	-	Acide, feu, froid, électricité et son. : Dmg -12
☐☐☐	Raz de marée ^{CD}	6	X	X	-	1 action	30 + 3/n	Inst.	REF, ½ dmg	6mR dmg1d8/2n max.7d8 bousculade
☐☐☐	Sagesse hibou de groupe	6	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1 min/n	VOL, annule	Sag+4 ; 1 créature/n à moins de 9m
☐☐☐	Soins légers de groupe	6	X	X	-	1 action	9 mR	Inst.	VOL, ½dmg	1d8+1/n (max. +25) 1 créature/n
☐☐☐	Syphilis ^{CI}	6	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	VIG, annule	1 créature/n <3m ; Con -1d4
☐☐☐	Voie végétale	6	X	X	-	1 action	Illimité	1rd	-	Druide se déplace végétal (M)à1 autre

Sorts de niveau 7

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐	Animation des plantes	7	X	-	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1r - 1h/n	-	
☐☐☐	Aura de lumière ^{MF CD}	7	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1 rd/n	VOL, annule	1 pers/2n 9mR, dmg+n/2 (max. 10)...
☐☐☐	Aura de vitalité ^{MF}	7	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1 rd/n	VOL, annule	1 pers/3n ; For, Dex, Con +4
☐☐☐	Bâton sylvanien	7	X	X	F(bâton)	1 round	Toucher	1h/n(T)	-	Bâton préparé (28j) → ~sylvanien
☐☐☐	Contrôle du climat	7	X	X	-	10 min.	3 km	4d12h	-	Ctrl tendances générales du climat
☐☐☐	Convocation d'alliés naturels VII	7	X	X	FD	1 action c.	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoke une créature niveau 7 ou 1d3 niveau 6 ou 1d4+1 de niveau ≤ 5
☐☐☐	Création croisements... ^{MF}	7	X	X	3 500 PX	1 action	Contact	Inst.	-	Crée 2 croise ^{ts} +1 chemin de traverse
☐☐☐	Froid rampant suprê. ^{MN CD}	7	X	X	bol eau 25po	1 action	7,5 + 1,5/2n	4rds	VIG, ½ dmg	Dmg=1d6/ rd c n15→5°rd n20→6°rd
☐☐☐	Guérison suprême	7	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	-	Soigne presque tout d'un coup
☐☐☐	Lierre empoisonné ^{MF CD}	7	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	10m/n	var	~Bosquet lierre empoisonné -Dex
☐☐☐	Maîtrise de la terre ^{MF}	7	X	X	Fossile animal	1 action	Personnelle	Inst.	-	Déplacement instantané
☐☐☐	Mal contagieux ^{CI}	7	X	X	Maladie	1 action	Contact	Inst.	VIG, annule-	Con -1d4 / j permanent
☐☐☐	Marche des nuages ^{MN CD}	7	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1h/n(T)	REF, annule	1 créat./n: vertic 9m/rd, horiz: 18m/rd
☐☐☐	Mort rampante	7	X	X	-	1r entier	7,5 + 1,5/2n	1min/n	-	6x6m 3m/rd dmg : 1000
☐☐☐	Pluie de rose ^{CS}	7	X	X	1 rose rouge	1 action	120 + 12/n	1rd/n(T)	variable	Sag -1d4/rd + fièvre, cyl 24mRx24h
☐☐☐	Rayon de soleil	7	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	1rd/n	REF, annule	Larg 1,5 m 1 rayon/rd/3n MV : 1d6/n
☐☐☐	Scrutation ultime	7	X	X	-	1 action	-	1h/n.	-	Espionne une créature
☐☐☐	Soins modérés de groupe	7	X	X	-	1 action	9 mR	Inst.	VOL, ½dmg	2d8+1/n (max. +30) 1 créature/n
☐☐☐	Tempête de feu	7	X	X	-	1 round	30 + 3/n	Inst.	REF, 1/2dmg	1d6/n sur 2 cubes 3m/n (F)
☐☐☐	Tour orageuse ^{MF CD}	7	X	X	-	1 round	120 + 12/n	1rd/n(T)	-	6mR, 30mH, protège (cf. p. 131)
☐☐☐	Transmutation du métal en bois	7	X	X	FD	1 action	120 + 12/n	Inst.	-	12mR obj mag : DD20+n créateur arme : att&dmg-2 armure : CA-2
☐☐☐	Vague de limon ^{MN GF CD}	7	X	X	Eau marais	1 action	7,5 + 1,5/2n	1rd/n	REF, annule	4,5mR Con -1d6 Métal -2d6
☐☐☐	Vent divin	7	X	X	FD	1 action	Contact	1h/n	VOL, annule	Druide+1/3n vit. ≤180m/rd (110km/h)
☐☐☐	Vision lucide	7	X	X	Onguent	1 action	Contact	1min/n	VOL, annule	250po Voir choses telles quelles sont
Sorts de niveau 8										
☐☐☐	Beauté surnaturelle CS	8	X	X	abstinence	1 action	Personnelle	1rd/n.	-	18mR VIG / cécité ; 9mR VOL / mort
☐☐☐	Bombardement ^{MF}	8	X	X	Quartz	1 action	120 + 12/n	Inst.	REF, 1/2dmg	Dmg 1d8/n (max.10)
☐☐☐	Cocon ^{MF}	8	X	X	PX+cocon soie	1 round	7,5 + 1,5/2n	Inst.	VIG, annule	Cocon 100PR et solidité 10 paralysé. 1 n négatif / j. Donne pouvoirs

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐	Communica° universelle ^{MN}	8	X	X	FD	1 action c.	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	1 seule langue à la fois
☐☐☐	Convocation d'alliés naturels VIII	8	X	X	FD	1 action c.	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoke une créature niveau 8 ou 1d3 niveau 7 ou 1d4+1 de niveau ≤ 6
☐☐☐	Cyclone	8	X	X	FD	1 action	120 + 12/n	1rd/n	REF, annule	10m h, base=3mR, extr=10mR, dmg
☐☐☐	Doigt de mort	8	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	Inst.	VIG, partiel	Mort ou dmg 3d6 + 1/n
☐☐☐	Éloignement du métal et de la pierre	8	X	X	-	1 action	30 + 3/n	1rd/n	-	Largeur 36m, hauteur 3m/n
☐☐☐	Empire végétal	8	X	-	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1j/n - 1h/n	Variable	Charme/Animation/Enchevêtrement
☐☐☐	Éveil de groupe ^{MN CD}	8	X	X	250PX/créa.	1 jour	30 + 3/n	Inst.	VOL, annule	Rend conscient 1arbre ou 1 animal/3n
☐☐☐	Explosion de lumière	8	X	X	aventurine, flamme, FD	1 action	120 + 12/n	Inst.	REF, partiel	3mR/n aveugle + dmg=3d6 Morts-vivants:dmg=1d6/n(max.25d6)
☐☐☐	Inversion de la gravité	8	X	X	magnétite fer FD	1 action	30 + 3/n	1rd/n(T)	-	REF pour s'accrocher
☐☐☐	Métamorphose animale	8	X	X	FD	1 action	7,5 + 1,5/2n	1h/n(T)	-	
☐☐☐	Loup fantôme ^{CD}	8	X	X	FD	1 action	30 + 3/n	1r/n C°	-	Loup intangible terrifiant (cf. p.175)
☐☐☐	Mot de rappel	8	X	-	-	1 action	Illimitée	Inst.	VOL, annule	Druide + 25kg/n
☐☐☐	Orage fureur élémentaire ^{CD}	8	X	X	-	1 action	120 + 12/n	4rds C°	spécial	Att à dist imposs, VIG ou emporté...
☐☐☐	Rage tempête ^{CD}	8	X	X	FD	1 action	Personnelle	1m/n T	-	Vol+Mur de vent+Eclairs (max nd6)
☐☐☐	Rugissement de léonal ^{CS}	8	X	-	-	1 action	12 mR	Inst.	VIG, partiel	2d6 dmg son si alignement non bon
☐☐☐	Soins importants groupe	8	X	X	-	1 action	9 mR	Inst.	VOL, 1/2dmg	3d8+1/n (max. +35) 1 créature/n
Sorts de niveau 9										
☐☐☐	Attirance	9	X	X	Perles + miel	1 heure	7,5 + 1,5/2n	2h/n	VOL, annule	Attire créatures vers un lieu ou objet
☐☐☐	Avatar de la nature ^{MN CD}	9	X	X	FD	1 action	Contact	1min/n	VOL, annule	animal :att&dmg+10, pv+1d8/n, rapid
☐☐☐	Aversion	9	X	X	alun+vinaigr	1 heure	7,5 + 1,5/2n	2h/n	VOL, partiel	Repousse créatures d'un lieu ou objet
☐☐☐	Changement de forme	9								
☐☐☐	Convocation d'alliés naturels IX	9	X	X	FD	1 action c.	7,5 + 1,5/2n	1rd/n(T)	-	Invoke une créature niveau 9 ou 1d3 niveau 8 ou 1d4+1 de niveau ≤ 7
☐☐☐	Cyclone suprême ^{CD}	9	X	X	-	1 action	30 + 3/n	1 rd/n	VIG, partiel	Voir CD p. 162 & 163
☐☐☐	Emprise lycanthrope ^{CI}	9	X	X	Morceau lyc.	1 min	120 + 12/n	24 h	VIG, annule	Nuit, 15mR/n, transforme en lycanthr.
☐☐☐	Épidémie ^{MN}	9	X	X	-	1 action	Contact	Inst.	VIG, annule	Victime contagieuse 9mR
☐☐☐	Invulnérabilité aux énergies destructives ^{MN}	9	X	X	FD	1 action	Contact	10min/n	-	Immunité à l'acide, le feu, le froid, le son et l'électricité

Nom du Sort		N	V	G	Composant Matériel	Temps Incanta°	Portée (mètres)	Durée	Sauvegarde	Effet
☐☐☐	Le grand tertre	9	X	X		1 action	30 + 3/n	7j/7mois	-	1d4+2 tertres de 11DV
☐☐☐	Miroir ^{MN}	9	X	X	FD	1 h	30 + 3/n	1j/n	Spécial	2 bassins : clairvoyance+téléportation
☐☐☐	Nuée d'élémentaires	9	X	X	-	10min	30 + 3/n	10m/n T	-	2d4 G, 10min 1d4 TG
☐☐☐	Nuée de foudre ^{MN}	9	X	X	-	1 action	120 + 12/n	Inst.	REF, ½ dmg	Gdes (4d8) ou petites sphères (2d6)
☐☐☐	Ours fantôme ^{CD}	9	X	X	FD	1 rd entier	30 + 3/n	1r/n C°	-	Ours intangible et terrifiant (cf. p.179)
☐☐☐	Paysage d'ombre ^{CD}	9	X	X	FD	1 h	120 + 12/n	1 j/n	REF, partiel	1,5 kmR environnement + dangereux
☐☐☐	Pluie de tulipes noires ^{CS}	9	X	X	tulipe noire	1 action	120 + 12/n	1rd/n(T)	variable	Dmg 5d6 vs mauvais + nausées, cyl 24mRx24h
☐☐☐	Prémonition	9	X	X	FD	1 action	Contact	10min/n	VOL, annule	
☐☐☐	Racines inébranlables ^{CD}	9	X	X	FD	1 action	Contact	1m/n T	VIG, annule	Immob. 30pv/r VIG&VOL+4 REF-4
☐☐☐	Regard pétrifiant ^{MF}	9	X	X	-	1 action	7,5 + 1,5/2n	1r/n (T)	VOL, annule	Transforme en pierre
☐☐☐	Réincarnation suprême ^{MN}	9	X	X	FD 1000PX	10 min	Contact	Inst.	-	1d100, mort <10 ans/n, corps
☐☐☐	Régénération	9			FD	3rd entier	Contact	Inst.	VIG, annule	membre repousse+4d8pv+1/n(max35)
☐☐☐	Soins intensifs de groupe	9	X	X	-	1 action	9 mR	Inst.	VOL, ½dmg	4d8+1/n (max. +40) 1 créature/n
☐☐☐	Tempête vengeresse	9	X	X	-	1 round	120 + 12/n	10rd(T)	variable	Concentration, 108mR, cf. p.296
☐☐☐	Tremblement de terre	9	X	X	FD	1 action	120 + 12/n	1 rd	var	1,5 mR/n (F)

N : Niveau du sort

NmR : N mètres de rayon

CD : Codex Divin

IO : l'Inaccessible Orient

V : Composante verbale

n : niveau du lanceur de sort

CI : Les Chapitres Interdits

MF : Magie de Faerûn

G : Composante gestuelle

dmg : dommages

CS : Les Chapitres Sacrés

MJ : Manuel des Joueurs

FD : focalisateur divin

GF : Gardiens de la Foi

MN : les Maîtres de la Nature

VD : Vitesse de Déplacement