

Alarme**Niveau 1**

Portée: 6 mètres de rayon

Cible: Personnel

Durée: 1 heure / rang

Résistance: Aucune

Description: Crée une alarme qui avertie l'incanteur lorsqu'une personne non autorisée entre dans la zone protégée. Si l'incanteur dort ou autre situation semblable, les personnes pénétrant dans les lieux doivent reprendre la scène à 6 mètres.

Apaisement de la peur**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: 1 créature

Durée: 10 minutes

Résistance: Aucune

Description: Ce sort donne Résistance à la peur 2.

Apaisement des animaux**Niveau 1**

Portée: Catalyseur

Cible: 1 animal

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort permet de calmer un animal qui est agressive, en rage ou énervée. Toute action offensive contre la cible durant le sort, annule le sort.

Arme magique**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend l'arme magique et lui confère un bonus de +1 de dommages.

Baies magiques**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: 4 bais ou petits fruits

Durée: 1 Solstice

Résistance: Aucune

Description: Ce sort permet de créer des baies qui nourrissent comme un repas complet et redonne 1 points de vie / baies ou petits fruits.

Bénédition**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Sur une personne d'alignement bonne, confère un bonus de +1 au dommage. Sur une personne d'alignement mauvaise, confère un malus de -1 au dommage. N'a aucun effet sur les personnes d'alignement neutre.

Bénédition de l'eau**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une fiole

Durée: 1 solstice

Résistance: Aucune

Description: Bénit de l'eau qui fait 10 points de dommages aux mort-vivants. Peut servir d'ingrédient dans un rituel.

Bénédition des armes**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend l'arme bénite seulement. Elle fait des dégâts de type béni pour la durée du sort.

Blessure légère**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Inflige 5 de dommages + 1 / rang. (Maximum +5)

Bouclier de la Foi**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 1 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Crée un bouclier intangible qui augmente l'armure de la cible de 2 + 1 / 6 rangs.

Bouclier entropique**Niveau 1**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Pendant la durée du sort, le bénéficiaire ne reçoit que la moitié des dommages de la première attaque à distance, rayon ou toute attaque à distance.

Camouflage**Niveau 1**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Donne la compétence Camouflage pour la durée du sort.

Cercle de protection**Niveau 1**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Protège des attaques physiques et des sortilèges de niveau 1 et 2 pendant la durée du sort. La personne ne peut pas se déplacer ni incanter d'autres sorts.

Charme animal**Niveau 1**

Portée: Catalyseur

Cible: Un animal

Durée: 1 Solstice

Résistance: Volonté de fer 1

Description: Permet de charmer un animal pour qu'il devienne amical, l'animal vous considèrera comme un ami mais n'est pas soumis. Toute action hostile envers l'animal par l'incanteur dissipe instantanément le sort.

Commandement**Niveau 1**

Portée: Catalyseur

Cible: Une personne

Durée: 10 secondes

Résistance: Esprit impénétrable 1

Description: Permet de donner un ordre court tel que : approche, tombe, échappe, Sauve-toi, assis, arrête à une personne qui doit l'exécuter.

Compréhension des langues**Niveau 1**

Portée: Personnel

Cible: Personnel

Durée: 10 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de comprendre et lire toutes les langues pendant la durée du sort. Ne permet pas de les parler.

Condamner**Niveau 1**

Portée: Catalyseur

Cible: Une personne

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Esprit impénétrable 1

Description: Permet de faire croire la créature qu'elle est condamnée et que la Mort vient le chercher. Elle est ébranlée et ne peut entreprendre d'action offensive pour la durée du sort.

Corruption d'arme**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Donne +1 de dommage contre les personnes d'alignement bonnes. Cumulable avec autre sort de bonus aux dommages.

Détection de la magie**Niveau 1**

Portée: 10 mètres

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de voir toutes les émanations magiques de la cible.

Détection des morts-vivants**Niveau 1**

Portée: 10 mètres

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de savoir si la cible est un mort-vivant.

Détection du bien**Niveau 1**

Portée: 10 mètres

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de savoir si la personne est d'alignement bon. La personne doit répondre par oui ou non.

Détection du mal**Niveau 1**

Portée: 10 mètres

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de savoir si la personne est d'alignement mauvais. La personne doit répondre par oui ou non.

Détection du poison**Niveau 1**

Portée: 10 mètres

Cible: Un objet ou une personne

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de savoir si la personne est affectée par un poison ou si l'objet contient du poison.

Enchevêtrement**Niveau 1**

Portée: Catalyseur

Cible: 6 mètres de rayon

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort doit être effectué dans une zone boisée pour fonctionner. Les cibles sont immobilisées par des racines et des branches et ne peuvent pas bouger les jambes pendant la durée du sort.

Endurer les éléments**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet à la personne touchée de soustraire 5 dommages de l'élément choisi (feu, froid, électricité, acide, sonic) par coup reçu de cet élément.

Estimation de la mort**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Esprit impénétrable 1

Description: Permet de savoir combien la cible a de points de vie et son rang, si la cible résiste, permet de savoir uniquement son rang.

Faveur divine**Niveau 1**

Portée: Personnel

Cible: Personnel

Durée: 1 minute

Résistance: Aucune

Description: Donne un +1 aux dommages de l'arme / 3 rangs, maximum +3

Invisibilité aux animaux**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 5 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet à une personne d'être invisible aux animaux. Ils ne peuvent ni la voir, ni la sentir, ni l'entendre. Si la personne touchée tente de repousser, attaquer, contrôler ou toucher un animal, le sort prend fin.

Invisibilité aux morts-vivants**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 5 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet à une personne d'être invisible aux mort-vivants. Ils ne peuvent ni la voir, ni la sentir, ni l'entendre. Si la personne touchée tente de repousser, attaquer, contrôler ou toucher un mort-vivant, le sort prend fin.

Langage animal**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de communiquer avec les animaux.

Lumière
Niveau 1

Portée: Toucher

Cible: Un objet ou une personne

Durée: 10 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer une lumière et d'utiliser une lampe de poche.

Maudissement
Niveau 1

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Sur une personne d'alignement mauvaise, confère un bonus de +1 au dommage. Sur une personne d'alignement bonne, confère un malus de -1 au dommage. N'a aucun effet sur les personnes d'alignement neutre.

Maudissement de l'eau
Niveau 1

Portée: Toucher

Cible: Une fiole

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Maudit de l'eau qui guérit de 5 points les mort-vivants. Peut servir d'ingrédient dans un rituel.

Maudissement des armes
Niveau 1

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend une arme maudite, celle-ci fait maintenant des dégâts de type maudit pour la durée du sort.

Peur
Niveau 1

Portée: Catalyseur

Cible: Une personne

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Résistance à la Peur 1

Description: La cible fuit l'incantateur pendant la durée du sort.

Production de feu**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Une flamme apparaît dans la main de l'incantateur et inflige 5 de dommages de feu + 1 / rang au toucher par une personne autre que l'incantateur. (Maximum +5)

Purification de l'eau et de la nourriture**Niveau 1**

Portée: 3 mètres de rayon

Cible: Nourriture et eau

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de purifier la nourriture et l'eau pour une personne / rang. La nourriture et l'eau deviennent fraîches et comestibles, exempte de toute contamination, maladie ou poison.

Régénération mineure**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 1 minute + 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Redonne 1 point de vie / 10 secondes.

Sacrifice divin**Niveau 1**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute/rang

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur peut sacrifier des points de vie pour faire plus de dommages lors de sa prochaine attaque. Pour chaque 2 points de vie sacrifiés, il peut infliger 1 point de dommages supplémentaires pour un maximum de 20 points de vie donc +10 de dommages. Le sort prend fin lorsqu'il réussit une attaque ou que le sort se termine. Cumulable avec n'importe quelle compétence de combat.

Sanctuaire**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Volonté de fer 1

Description: Si les adversaires n'ont pas volonté de fer 1, ils ignorent la cible. Le bénéficiaire ne peut que faire des actes défensifs comme des soins, sinon le sanctuaire se dissipe.

Saut**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: La cible gagne la compétence Saut 1 pour la durée du sort.

Soins de blessures légères**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Guérit de 5 +1 / rang (maximum +5)

Vigueur mineure**Niveau 1**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 1 minute

Résistance: Aucune

Description: La personne touchée regagne 1 points de vie / 10 secondes pendant la durée du sort et donne 5 points de vie temporaire. Ne permet pas de faire repousser un membre ou guérir la fatigue, la faim ou l'épuisement.