

**Aide****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La créature touchée gagne 5 points de vie temporaires +1 / rang de l'incanteur. Ce sont les premiers points de vie qui partent.

**Alignement indétectable****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne ou objet

**Durée:** 1 Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Le sort protège la personne ou l'objet de toutes formes de divination contre son alignement.

**Apaisement des émotions****Niveau 2**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** 1 créature

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

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

**Augure****Niveau 2**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Rituel

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet de savoir si une action que vous décidez de prendre va être bonne ou mauvaise. Voir scénariste pour la réponse.

**Barrière végétale****Niveau 2**

**Portée:** Direct

**Cible:** Mur de 6m de large / 3m de haut / 30cm d'épais

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort crée une barrière végétale devant le prêtre qui empêche les créatures de passer. Pour passer, les personnes doivent avoir Force 1.

**Blessure modérée****Niveau 2****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Inflige 10 +1 / rang de dommages (maximum de +10)**Bouclier de la personne****Niveau 2****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne**Durée:** 10 minutes / rang**Résistance:** Aucun**Description:** L'incantateur doit rester à moins de 3 mètres de la cible. L'incantateur reçoit la moitié des dommages infligés à la cible pour la durée du sort. Si l'incantateur se retrouve à plus de 3 mètres de la cible, le sort se dissipe.**Cône de dagues****Niveau 2****Portée:** Direct**Cible:** Cône de 10 mètres**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Crée un cône de dagues qui infligent 5 + 1 / rang, maximum de +5, à tous les cibles se trouvant dans le cône.**Consécration****Niveau 2****Portée:** Zone**Cible:** 5 mètres de rayon**Durée:** 1 Solstice**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de consacrer une zone contre les mort-vivants, ils ne peuvent pas y pénétrer ou permet d'annuler l'effet du sort désécration (Prêtre niveau 2). La zone ne peut pas se déplacer ou être déplacée.**Corps solaire****Niveau 2****Portée:** Personnelle**Cible:** Personnelle**Durée:** 10 secondes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Des flammes se dégagent du corps de l'incantateur infligeant 5 + 1 / rang de dommage de feu à toutes les créatures le touchant pendant la durée du sort.

**Courant d'air****Niveau 2**

**Portée:** Direct

**Cible:** Couloir de 1 mètre x 10 mètres

**Durée:** 10 secondes

**Résistance:** Aucune

**Description:** Toutes les créatures petites ou moyennes (ex: humanoïdes) sont projetées à 3 mètres.

**Cri de la banshee****Niveau 2**

**Portée:** 10 mètres de rayon

**Cible:** 1 créature / 3 rangs

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Résistance à la peur 2

**Description:** Les créatures affectées se sauvent de peur. L'incantateur doit pousser un cri après l'incantation.

**Décomposition****Niveau 2**

**Portée:** Direct

**Cible:** 5 mètres autour de l'incantateur

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Lorsqu'une personne subit des dommages dans la zone affectée, la blessure s'infecte et il subit 1 dommage supplémentaire / 10 secondes.

**Désécration****Niveau 2**

**Portée:** Zone

**Cible:** 5 mètres de rayon

**Durée:** 1 Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de consacrer une zone contre les vivants (à l'exception de l'incantateur), ils ne peuvent pas y pénétrer ou permet d'annuler l'effet du sort désécration (Prêtre niveau 2). La zone ne peut pas se déplacer ou être déplacée.

**Détection des pièges****Niveau 2**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Zone de 10 mètres

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de savoir s'il y a un piège dans la zone

**Discours captivant****Niveau 2**

**Portée:** Direct

**Cible:** 5 mètres de rayon autour de l'incanteur

**Durée:** Discours (maximum 1 heure)

**Résistance:** Volonté de Fer 2

**Description:** L'incanteur doit faire un discours (parler ou chanter) pendant toute la durée du sort. Les personnes dans la zone d'effet sont captivées par le discours et adoptent une attitude amicale avec l'incanteur. Si une personne est attaquée, le sort prend fin immédiatement.

**Distorsion du bois****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un objet ou surface en bois (non-magique)

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet de distordre le bois pour rendre une arme de bois inutilisable ou créer une ouverture dans un mur ou une porte.

**Endurance de l'ours****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucun

**Description:** Donne 2 points de vie / rang de la cible de plus pour la durée du sort

**Épée du bien****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une épée

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de rendre l'épée d'alignement bonne et donne l'habileté Coup Divin qui inflige +1 de dommage / rang sur une personne d'alignement mauvais.

**Épée du mal****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une épée

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de rendre l'épée d'alignement mauvais, et donne l'habileté Coup Divin qui inflige +1 de dommage / rang sur une personne d'alignement bon.

**Flamme divine****Niveau 2**

**Portée:** Direct

**Cible:** Zone de 3 mètres de rayon

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée une zone de protection contre les créatures du froid. Les créatures du froid subissent 2 de dommages divins / rang (maximum de 10) quand elles entrent dans la zone. Ils subissent les dommages à chaque 10 secondes qu'ils sont dans la zone d'effet.

**Force du chêne****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort donne Force III, mais fait perdre un niveau d'Esquive. Non cumulable avec Force du taureau.

**Force du taureau****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucun

**Description:** Donne Force II pour la durée du sort. Non cumulable avec Force du chêne.

**Forme d'arbre****Niveau 2**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 1 Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de prendre la forme d'un arbre ou un tronc d'arbre mort. Tout vêtement et objet sur vous inclus, vous ne pouvez pas vous déplacer. Vous gagnez une armure naturelle de 10.

**Fracassement****Niveau 2**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Un objet ou créature cristalline

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée une vibration sonique qui inflige 3 points de dommages / rang sur une créature cristalline ou brise une arme ou armure non magique instantanément.

**Grâce féline****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucun

**Description:** Donne esquive II pour la durée du sort.

**Guérison de la paralysie****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne paralysée

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de guérir la paralysie d'une personne.

**Immobilisation de la personne****Niveau 2**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une personne

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'immobiliser une personne pour la durée du sort. Elle ne peut ni bouger, ni parler.

**Immobilisation des animaux****Niveau 2**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Un animal

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'immobiliser un animal pour la durée du sort. Il ne peut pas bouger.

**Lame de glace****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une arme tranchante

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Rend la lame de glace, elle inflige +1 de dommage et fait des dégâts de froids pour la durée du sort.

**Lame enflammée****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une arme tranchante

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Rend la lame de feu, elle inflige +1 de dommage et fait des dégâts de feu pour la durée du sort.

**Localisation d'objet****Niveau 2**

**Portée:** Terrain

**Cible:** Un objet connu

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de localiser un objet connu par l'incantateur. L'incantateur doit avoir vu ou manipuler l'objet au moins une fois pour pouvoir le localiser.

**Malédiction de la malchance****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** La personne touchée fait -3 de dommages pour la durée du sort.

**Masque des bêtes****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 5 minutes + 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet à la cible de se promener parmi les animaux ou monstres qui le considère comme l'un d'eux. Le déguisement doit être déterminé au moment du sort et ne peut dépasser la grandeur de la personne ou être plus petit qu'un loup.

**Noirceur****Niveau 2**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Un objet ou une zone

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée une zone de noirceur de 3 mètres de rayon autour de la cible. La zone est fixe et ne peut pas se déplacer. Infravision ne permet pas de voir dans la zone de noirceur.

**Nuée d'insectes****Niveau 2**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Zone de 3 mètres de rayon

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Des milliers d'insectes sanguinaires attaquent toutes les créatures dans la zone d'effet, infligeant 5 de dommages / rang. (Maximum 20)

**Patte d'araignée****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 5 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne la compétence Escalade 1 pendant la durée du sort.

**Peau d'écorce****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucun

**Description:** Donne 2 d'armure naturel +1 / 3 rang (maximum +3).

**Piège de feu****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un objet qui peut s'ouvrir

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort crée un piège de feu qui inflige 5 de dommages de feu + 1 / rang (maximum +20) à la personne qui ouvre l'objet, le sort n'est pas déclenché par l'incantateur. Le sort se dissipe après l'explosion.

**Précision bénite****Niveau 2**

**Portée:** Direct

**Cible:** Zone de 3 mètres de rayon autour de l'incantateur

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort accorde un bonus de +2 aux dommages à distance (arc, arbalètes, magiques) à tous les alliés dans la zone d'effet.

**Ralentissement du poison****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 1 heure / rang

**Résistance:** Aucun

**Description:** Permet d'ignorer temporairement l'effet du poison. A la fin du sort le poison reprend effet.

**Réchauffement du métal****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** objet, arme ou armure en métal

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort rend l'objet, arme ou armure métallique très chaude rendant le maintien ou le port insupportable. Elle inflige 2 dommages / 10 secondes qu'il est encore dans la possession de la cible. Ne fonctionne pas sur un objet lié au froid.

**Refroidissement du métal****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** objet, arme ou armure en métal

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort rend l'objet, arme ou armure métallique très glaciale rendant le maintien ou le port insupportable. Elle inflige 2 dommage / 10 secondes de froid qu'il est encore dans la possession de la cible. Ne fonctionne pas sur un objet lié au feu.

**Régal de la mort****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne inconsciente ou morte

**Durée:** Instant + 10 minutes

**Résistance:** Aucune

**Description:** L'incantateur se nourrit de la vitalité de la personne l'achevant du même coup et gagne 10 points de vie temporaire et +1 au dommage pendant 10 minutes. Les effets se cumulent à chaque personne achevée.

**Régénération modérée****Niveau 2****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne**Durée:** 1 minute + 10 secondes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Redonne 2 points de vie / 10 secondes**Repos prolongé****Niveau 2****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne morte**Durée:** Solstice**Résistance:** Aucune**Description:** Permet d'arrêter la dégradation d'un corps et permet de le ramener en vie sans restriction de temps jusqu'au prochain solstice.**Résistance aux éléments****Niveau 2****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne**Durée:** 5 minutes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** L'incantateur doit choisir l'un des éléments suivants lors de l'incantation (acide, feu, froid, électricité, sonique). Le sort donne une réduction de 10 contre l'élément choisi pendant la durée du sort.**Restauration mineure****Niveau 2****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort permet de dissiper les effets des sorts de fatigue, d'affaiblissement ou de malus nécromantique de niveau 2 et moins. Permet aussi d'enlever le drain de point de compétences**Silence****Niveau 2****Portée:** Catalyseur**Cible:** Zone de 3 mètres de rayon**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Crée une zone de silence. Aucun son, bruit ou incantation n'émane dans la zone. Si le sort est jeté sur une personne ou un objet, la zone d'effet bouge avec la personne ou l'objet.

**Soins des blessures modérées****Niveau 2**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucun

**Description:** Guérit de 10 +1 / rang (maximum +10)

**Toile de ronces****Niveau 2**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** 3 mètres de rayon

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Des plantes épineuses enchevêtrent toutes les créatures dans la zone d'effet. Les créatures dans la zone d'effet ne peuvent se déplacer à moins d'avoir Force 1 alors ils subissent 5 dommages par les ronces + 1 / rang de l'incanteur.

**Vague de tristesse****Niveau 2**

**Portée:** Direct

**Cible:** Cône de 3 mètres

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Volonté de Fer 2

**Description:** Les créatures dans le cône d'effet subissent un malus de -2 aux dommages et sont tristes pendant la durée du sort.

**Vengeance divine****Niveau 2**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** L'incanteur fait appel à son dieu pour infliger une punition qui inflige 5 de dommages divins/ 2 rang de l'incanteur (maximum 15). Les dommages sont doublés sur un mort-vivant.

**Zéphyr divin**

**Niveau 2**

**Portée:** Direct

**Cible:** 3 mètres de rayon autour de l'incanteur

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Crée une protection statique contre les créatures du feu. Lorsqu'ils entrent dans la zone d'effet, ils subissent 2 de dommages divins/ rang (maximum de 10) / 10 secondes tant qu'ils restent dans la zone d'effet.

**Zone de vérité**

**Niveau 2**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Zone de 3 mètres de rayon

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Esprit Impénétrable 2

**Description:** Toutes personnes entrant dans la zone d'effet ne peuvent pas mentir.