

Animation de mort-vivants**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Un cadavre / 2 rangs

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Ce sort permet de lever un cadavre / 2 rangs en squelette ou en zombie; ou lever un squelette ou zombie de la moitié du rang de l'incantateur. Voir narrateur pour les feuilles de personnages squelettes et zombies.

L'incantateur peut avoir un niveau maximum de squelettes et zombies équivalent à deux fois son rang, exemple: rang 3 peut avoir un maximum de 6 squelettes ou zombies à la fois sous son contrôle. Ce sort donne 1 point de mort automatique à celui ou celle qui est levé en mort-vivant.

Appel de la foudre**Niveau 3**

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature touchée

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort fait tomber un éclair / minute (maximum 10 éclairs) qui foudroient une cible et inflige 10 de dommage par l'électricité. Si la cible porte une armure métallique, elle inflige le double de dommages. Il doit y avoir des nuages dans le ciel pour utiliser ce sort.

Augmentation de plantes**Niveau 3**

Portée: Direct

Cible: 30 mètres de rayon ou créature de plante

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Dans la zone d'effet, les plantes augmentent au point que personne ne peut courir dans cette zone. Sur une créature de plantes, augmente les points de vie de 4 / rang.

Aveuglement**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Scénario

Résistance: Aucune

Description: Rend la cible aveugle.

Bénédictio du Roi dragon**Niveau 3**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Donne une réduction des dommages de 10 / magique sur les dommages physiques fait par une arme. Si les dommages sont faits avec des armes non magiques, enlevez 10 aux dommages subis. Si les dommages sont faits avec des armes magiques, vous subissez les dommages au complet. Ce sort ne donne pas de réduction contre les dommages faits par les sorts.

Blessure sérieuse**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Inflige 15 +1 / rang de dommage (maximum de +15)

Bras de feu**Niveau 3**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Le bras de l'incanteur devient en flamme et inflige 6 de dommages par le feu lorsqu'il touche une personne avec son bras. Il ne peut pas effectuer de tâches simples avec son bras.

Cercle magique contre le bien**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: 3 mètres de rayon autour de la cible

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Empêche toute créature d'alignement bonne d'entrer dans la zone d'effet et d'attaquer physiquement les personnes dans la zone d'effet. La zone ne peut pas se déplacer ou être déplacé.

Cercle magique contre le mal**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: 3 mètres de rayon autour de la cible

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Empêche toute créature d'alignement mauvaise d'entrer dans la zone d'effet et d'attaquer physiquement les personnes dans la zone d'effet. La zone ne peut pas se déplacer ou être déplacé.

Contagion**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Santé Divine

Description: Ce sort donne une des maladies suivantes:

Fièvre rouge: la cible ne peut ni courir, ni crier

Épuisement du Pacha: la cible frappe a -2 de dommages avec son arme

La grêle: la cible perd 2 points de vie / rang de manière permanente jusqu'à la guérison de la maladie.

Il transmet la maladie à toutes les personnes qu'il touche.

Création de pièges**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Corde, lianes ou autre lien de 3 mètres carrés

Durée: jusqu'à déclenchement ou bris

Résistance: Aucune

Description: Ce sort fonctionne comme la compétence Fabrication de pièges 3.

Détection du mensonge**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de savoir si la personne touchée ment. Ce sort ne permet pas de savoir la vérité, ne découvre pas les inexactitudes non-intentionnelles et ne dévoilent pas les tentatives d'évasions.

Dévastation**Niveau 3**

Portée: Direct

Cible: Cône de 10 mètres

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Esprit impénétrable 3

Description: Les personnes dans la zone d'effet sont tristes, désespérées et dévastées. Ils subissent un malus de -2 aux dommages pendant la durée du sort.

Dissipation de la magie**Niveau 3**

Portée: Catalyseur

Cible: Sorts sur une créature ou sur un objet, ou un effet de zone.

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Ce sort dissipe n'importe quel sort de niveau inférieur ou égal à la moitié du rang de l'incantateur, à l'exception des sorts à durée 'Instant' ou qui ne peuvent pas être dissipés.

Domination des animaux**Niveau 3**

Portée: Catalyseur

Cible: Un animal

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Volonté de fer 3

Description: Permet de dominer un animal et de lui donner un ordre simple comme: attaque, va chercher, assis, couché, cour. Permet aussi de lui faire effectuer des tâches simples comme ramasser un objet, pousser ou bouger un objet.

Enchevêtrement d'épines**Niveau 3**

Portée: Catalyseur

Cible: 6 mètres de rayon

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Fonctionne comme le sort Enchevêtrement mais avec des épines qui infligent 2 points de dommages / rang de l'incantateur. Il peut être utilisé dans n'importe quel type de terrain sauf sur l'eau, la glace, la neige, le désert ou de la roche solide.

Enlever l'aveuglement**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une personne aveuglée

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Libère la cible de l'aveuglement.

Enlever la malédiction**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une personne ou objet

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Libère la personne de sa malédiction et neutralise la malédiction sur un objet temporairement (10 minutes).

Enlever la surdité**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Libère la cible de la surdité.

Enlever les maladies**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Libère la personne de la maladie.

Extinction d'objet magique**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Un objet magique

Durée: 2 heures

Résistance: Aucune

Description: Annule les effets magiques d'un objet pendant la durée du sort.

Faveur de la nature**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Un animal

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: L'animal touchée gagne, un bonus de +1 / 2 rang de l'incantateur, aux dégâts.

Flamme de la Foi**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une arme non magique

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: L'arme devient +3 de feu.

Fondre dans la pierre**Niveau 3**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur se fond dans la roche. Il ne peut être attaqué, ni vu, mais il entend tout ce qui se passe autour.

Glyphe de garde**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Un objet

Durée: Solstice ou charge

Résistance: Aucune

Description: Protège un objet et inflige 5 points de dommages / 2 rang de l'incantateur ou d'y placé un sort de niveau 1 à 3 qui sera lancé lorsque le glyphe sera déclenché.

Griffe bestiale**Niveau 3**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Les mains de l'incantateur se transforme en longues griffes et infligent 3 points de dommages par mains. (Doit avoir pièce de costume pour ce sort)

Infestation d'asticots**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une créature touchée

Durée: 10 secondes / 2 rangs

Résistance: Aucune

Description: La cible devient infestée d'asticots qui lui font perdre 5 point de vie permanent à chaque 10 secondes. Les points de vie peuvent être récupérés par une Délivrance de la maladie seulement.

Lumière du jour**Niveau 3**

Portée: Catalyseur

Cible: 3 mètres de rayon

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Crée une lumière comme s'il fait jour. Annule une zone de noirceur magique. Les elfes noirs, orcs et autres créatures affectées par la lumière du jour, ont un malus de -1 dans la zone d'effet.

Lumière solaire**Niveau 3**

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Inflige 5 de dommages / 2 rangs de l'incanteur (maximum 20). Sur un mort-vivant, ajouter 5 points de dommages / 2 rang de l'incanteur (maximum 30).

Main aidante**Niveau 3**

Portée: Terrain

Cible: Personnelle

Durée: 1 heure

Résistance: Aucune

Description: Crée une main qui va chercher une personne de votre choix sur le terrain. La personne trouvée n'est pas obligée de suivre. Voir scénariste après l'incantation.

Malédiction**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: Permanent

Résistance: Aucune

Description: Donne une malédiction à la cible. Les malédiction possibles sont: -3 de Force, -3 d'Esquive, ou -2 points de vie / rang permanent.

Métamorphose de la pierre**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: un objet en pierre non-magique

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer un trou ou ouverture dans la pierre.

Mur de vent**Niveau 3**

Portée: Direct

Cible: 10 mètres autour de l'incanteur

Durée: Concentration + 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Crée un mur de vent à 10 mètres autour de l'incanteur et immunise contre les attaques normales à distance qui passent par la zone.

Neutralisation du poison**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une créature ou objet

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de neutraliser n'importe quel poison.

Objet obscur**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Un objet

Durée: 1 Solstice

Résistance: Aucune

Description: Permet de protéger un objet contre toutes les divinations.

Parler avec les morts**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une personne morte

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de communiquer avec un mort et lui poser une question / 3 rang à laquelle il doit répondre par oui ou non et il doit répondre par la vérité.

Parler avec les plantes**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une plante

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de communiquer avec les plantes ou créature de plantes.

Poison**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: Solstice ou utilisation

Résistance: Aucune

Description: Met un poison sur une arme qui inflige 1 point de dommage / rang de l'incanteur. Ses points de dommages ne peuvent pas être guéris sans Neutralisation du poison.

Prière**Niveau 3**

Portée: 3 mètres de rayon autour de l'incanteur

Cible: Toutes créatures dans la zone

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Tous les alliés gagnent un bonus de +1 aux dommages et tous les ennemis subissent un malus de -1 aux dommages dans la zone.

Protection contre les énergies**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort donne une protection de 10 / rang (maximum de 60) de l'élément choisi. La protection diminue selon les dommages infligés par l'élément. Ex. Une protection de 30 (rang 5). La personne reçoit une boule de feu 24, il lui reste une protection de 6. Le sort termine lorsqu'il n'y a plus de protection ou après la durée du sort, le premier des deux.

Réduction des plantes**Niveau 3**

Portée: Direct

Cible: 30 mètres de rayon ou une créature de plantes

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Dans la zone d'effet, les plantes diminuent et annule le sort Augmentation des plantes. Sur une créature de plantes, réduit les points de vie de 4 / rang de l'incanteur.

Répulsion de la vermine**Niveau 3**

Portée: 3 mètres autour de l'incanteur

Cible: Rat, souris, vermine, araignée

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Empêche toutes formes de vermine de s'approcher à moins de 3 mètres de l'incanteur pendant la durée du sort.

Soins des blessures sérieuses**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: 1 créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Guérit de $15 + 1 / \text{rang}$ (maximum +15)

Surdité**Niveau 3**

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: Scénario

Résistance: Aucune

Description: Rend la cible sourde.

Ténèbres**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Un objet stationnaire

Durée: 1 Solstice

Résistance: Aucune

Description: Crée une zone de noirceur autour de l'objet de 10 mètres de rayon. La zone est fixe et ne peut pas se déplacer. L'infravision ne permet pas de voir dans la zone de ténèbres.

Vêtement magique**Niveau 3**

Portée: Toucher

Cible: Une armure

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend l'armure magique $+1 / 4$ rangs de l'incanteur.

Vigueur
Niveau 3**Portée:** Toucher**Cible:** Une personne**Durée:** 1 minute**Résistance:** Aucune**Description:** La personne touchée regagne 2 points de vie / 10 secondes pendant la durée du sort et donne 10 points de vie temporaire. Ne permet pas de faire repousser un membre ou guérir la fatigue, la faim ou l'épuisement.**Vigueur mineure de groupe**
Niveau 3**Portée:** Toucher**Cible:** Une personne / 2 rang**Durée:** 1 minute**Résistance:** Aucune**Description:** Les personnes touchées regagnent 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.