

Ancre dimensionnel**Niveau 4**

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort empêche tous les sorts de mouvements tels que: clignement, floue, saut éthérée, forme gazeuse, projection astrale, porte dimensionnelle, forme éthérée, portail, labyrinthe, changement de plan et téléportation pendant la durée du sort.

Arme magique majeure**Niveau 4**

Portée: Toucher

Cible: Une arme

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend l'arme magique et confère un bonus de +1 aux dommages par 4 rangs de l'incanteur (maximum +5).

Armure de la nature**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Donne un bonus d'altération de +1 à l'armure de l'incanteur par 4 rangs (maximum +5). Rend aussi l'incanteur immunisé aux attaques surprises pour la durée du sort.

Assèchement**Niveau 4**

Portée: Toucher

Cible: Créature de type plante

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Inflige 5 de dommages par rang à la créature (maximum 45).

Bannissement**Niveau 4**

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature extra planaire

Durée: Instant

Résistance: Esprit impénétrable 4

Description: Permet de renvoyer une créature extra planaire dans son plan d'origine.

Bâton des connaissances**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Un bâton

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Donne à l'arme un bonus de dégâts magiques de +1 magique / 4 rangs (maximum +5). De plus, il confère 3 niveaux de connaissances de son choix sur un sujet précis, voir scénariste.

Blessure critique**Niveau 4**

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Inflige 20 +1 / rang de dommages (maximum de +20)

Bouclier anti-plante**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: 3 mètres de rayon

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort crée un bouclier autour de l'incanteur qui protège les personnes se trouvant dans la zone de toutes les attaques de plantes animées ou créatures de plantes dans la zone d'effet. Ces dernières ne peuvent entrer dans la zone. La zone se déplace avec l'incanteur, mais ne peut pas servir à pousser une créature qu'elle repousse.

Bouclier de la protection**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Le bouclier de l'incanteur devient indestructible et absorbe tous les dommages élémentaires lancés sur l'incanteur pour la durée du sort.

Brume meurtrière**Niveau 4**

Portée: Catalyseur

Cible: 10 mètres de rayon

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: Toutes les personnes ou créatures dans la zone d'effet ou qui y entrent pendant la durée du sort, subissent 10 points de dommages et deviennent aveugles. (Voir sort de nécromancie Aveuglement)

Camouflage de groupe**Niveau 4**

Portée: 3 mètres de rayon autour de l'incanteur

Cible: Incanteur + 1 personne / rang

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Donne la compétence Camouflage aux personnes ciblées dans la zone d'effet pour la durée du sort.

Commandements des plantes**Niveau 4**

Portée: Direct

Cible: 3 mètres de rayons autour de l'incanteur

Durée: Instant / 1 Solstice

Résistance: Aucune

Description: Permet de contrôler les créatures de plantes dans la zone d'effet et de donner des ordres simples pendant 1 solstice. Les créatures contrôlées considèrent l'incanteur comme un ami.

Dague sournoise**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Une dague

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend la dague magique et lui donne un bonus de +1 aux dommages / 4 rangs(maximum +5). De plus, la première attaque surprise qu'il effectue pendant la durée du sort aura un bonus de +20 de dommages.

Dernier souffle**Niveau 4**

Portée: Toucher

Cible: Une personne morte

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Ce sort permet de ramener à la vie une personne morte. (Annule le point de mort)
L'incantateur perd 2 points de vie / rang de la cible pour effectuer ce sort.

Dés de la chance**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur doit avoir un dé à 6 faces réglementaire sur lui pour la durée du sort. Si une personne lance le dé, sur 1 il meurt, sur 6 il donne un passe-droit pour échapper à la mort.

Discours intimidant**Niveau 4**

Portée: Direct

Cible: 20 mètres de rayon

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur doit parler (assez fort pour être entendu dans toute la zone d'effet) pendant toute la durée du sort. Tous les alliés de l'incantateur gagnent un bonus de +2 au combat (+3 pour ceux qui ont le même dieu et principe que l'incantateur). Tous les ennemis subissent un malus de -2 au combat.

Divination**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: Rituel

Résistance: Aucune

Description: Ce sort permet de savoir si une action prochaine va être bonne ou mauvaise comme le sort Augure. La réponse est plus détaillée et peut comporter un indice. Voir narrateur pour la réponse.

Enchevêtrement mortel**Niveau 4**

Portée: Catalyseur

Cible: 6 mètres de rayon

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Fonctionne comme le sort Enchevêtrement d'épines mais sur des surfaces de roche et de pierres. Il inflige 3 points de dommages / rang de l'incanteur. Il peut être fait sur tous les types de terrain solide ainsi que la roche.

Épée à deux mains de la guerre**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Une épée

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend l'épée magique et lui donne un bonus de +1 de dommages / 4 rangs (maximum +5). De plus, il donne un coup dévastateur comme la compétence Coup dévastateur.

Épée de Zaltar**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Une épée

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend l'épée magique et lui donne un bonus de +1 de dommages / 4 rangs (maximum +5). De plus, il permet de renvoyer un coup reçu en dommages éthérés vers la personne qui a donné le coup. Le coup reçu peut être de n'importe quel type (magique, à distance, éthérée, bénie, etc)

Faux de la mort**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Une faux

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend la faux magique et lui donne un bonus de +1 de dommages / 4 rangs (maximum +5). De plus, il donne un Coup critique, comme la compétence Coup critique.

Flétrissement**Niveau 4**

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature de plante

Durée: 1 heure

Résistance: Aucune

Description: La créature subit 2 de dommages / rang de la créature et subit un malus de -2 au combat pendant la durée du sort.

Immunité au sort**Niveau 4**

Portée: Toucher

Cible: Une créature touchée

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Immunise contre les effets d'un sort spécifique / 4 rangs. Doit spécifier quel sort lors de l'incantation.

Langues**Niveau 4**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Permet de parler n'importe quelle langue pendant la durée du sort.

Langueur**Niveau 4**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: La cible est frappée d'une dépression et subit un malus de -1 aux dommages. Si elle a Force II, -2 si elle a Force I, -3 si elle n'a pas de Force et elle ne peut plus tenir d'arme ou de bouclier.

Liberté de mouvement**Niveau 4**

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: 10 minutes / rang

Résistance: Aucune

Description: Immunise contre les sorts et effets de sort de mouvement tel que: Enchevêtrement, Enchevêtrement d'épines, Enchevêtrement mortel, Paralysie, Immobilisation, etc.

Maelström élémentaire**Niveau 4**

Portée: 6 mètres de rayon autour de l'incantateur

Cible: Toutes les personnes dans la zone

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: L'incantateur doit choisir l'élément lors de l'incantation (feu, froid, électricité, acide ou sonore) Inflige 5 de dommages +2 / rang (maximum +20) de l'élément choisi. Si l'incantateur choisit de subir les dommages aussi, les cibles subissent le double des dommages normaux.

Marteau de la destruction**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Un marteau

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend le marteau magique et lui donne un bonus de +1 de dommages / 4 rangs (maximum +5). De plus, il donne une charge, comme la compétence Charge.

Masse de la vie**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Une masse

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Rend la masse magique et lui donne un bonus de +1 de dommages / 4 rangs (maximum +5). De plus, permet de faire une imposition des mains de 15 points de vie.

Message**Niveau 4**

Portée: Terrain

Cible: Personnelle

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet d'envoyer un message à une personne immédiatement sur le terrain. Voir scénariste.

Pouvoir divin**Niveau 4**

Portée: Personnelle

Cible: Personnelle

Durée: 2 minutes

Résistance: Aucune

Description: Donne Force III, +1 point de vie temporaire / rang, et un coup puissant pour la durée du sort.

Protection contre la nécromancie

Niveau 4**Portée:** Toucher**Cible:** Une créature**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Immunise contre les sorts de Nécromancie pendant la durée du sort.**Restauration****Niveau 4****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 4 et moins. Permet aussi d'enlever le drain de point de compétences**Retour macabre****Niveau 4****Portée:** Toucher**Cible:** Un allié mort dans un combat**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** La cible doit être morte dans la dernière minute. Ramène la cible vivante avec la moitié de ses points de vie, +1 aux dommages et immunisé contre la peur pour continuer le combat. Il meurt lorsque le sort termine.**Soins des blessures critiques****Niveau 4****Portée:** Toucher**Cible:** 1 créature**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Guérit de 20 + 1 / rang (maximum +20)**Sphère élémentaire****Niveau 4****Portée:** Personnelle**Cible:** Personnelle**Durée:** 10 secondes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Permet à l'incantateur d'enchanter une sphère et de lui donner le pouvoir de contrôler les créatures de l'élément choisi pour la durée du sort.**Tempête de glace**

Niveau 4**Portée:** Catalyseur**Cible:** 6 mètres de rayon**Durée:** 2 minutes**Résistance:** Aucune**Description:** Inflige 10 de dommages contondants +5 de dommages de froid. Pour la durée du sort, les cibles dans la zone d'effet sont aveuglées et ne peuvent pas courir.**Toucher de rouille****Niveau 4****Portée:** Toucher**Cible:** Un objet métallique non magique**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de faire perdre jusqu'à 10 points d'arme ou d'armure sur un arme ou armure métallique. L'arme ou l'armure ainsi affectée ne peut pas être réparée. Sur une créature métallique (Ex: Golem de fer), le sort inflige 10 + 1 de dommages / rang et le sort prend fin automatiquement.**Transfert de sorts****Niveau 4****Portée:** Rituel**Cible:** Une créature**Durée:** Permanent jusqu'à déclenchement**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de donner des sorts à une autre créature selon le rang de l'incantateur:

1 et 2: donne 1 sort niveau 1

3 et 4: donne 1 ou 2 sorts niveau 1

5 et +: donne 1 ou 2 sorts niveau 1 et 1 sort niveau 2

La personne doit incanter la même incantation que le donateur lors de l'utilisation de ses sorts.

L'incantateur perd les points de magie associés au coût des sorts transférés.

Vermine géante**Niveau 4****Portée:** Toucher**Cible:** Une vermine**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Permet d'augmenter la taille d'une vermine telle qu'araignée, scorpion, scarabée, serpent etc. Donne +2 Force et +10 points de vie.