

**Agilité divine****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature vivante**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Donne esquive 4 et la compétence Évasion pour la durée du sort.**Arme disruptive****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une arme**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** L'arme devient éthérée et avec un bonus de +5 contre les morts-vivants seulement. Elle ne confère aucun bonus et n'est pas éthérée contre les créatures vivantes.**Blessure légère de groupe****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** 1 créature / 3 rangs**Durée:** Instant (maximum 5 secondes entre chaque créature)**Résistance:** Aucune**Description:** Inflige 5 de dommages + 1 / rang. (Maximum +5)**Bouclier énergétique****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne**Durée:** 10 minutes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Crée un bouclier qui absorbe les 40 premiers dommages de n'importe quel type d'attaque énergie (feu, froid, acide, sonique ...). Le sort prend fin soit après les 40 premiers dommages ou à la fin de la durée du sort, le premier des deux.**Bris d'enchancement****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** 1 créature / rang**Durée:** Instant / 10 minutes**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort libère la/les cibles des sorts d'enchancements, sort de transmutation et les malédictions. Si l'effet annulé provient d'un objet, il n'annule pas l'objet mais libère la créature sous l'effet de l'objet. Elle doit alors se débarrasser de l'objet en 10 minutes sinon, l'objet retrouve ses capacités.

**Brume de pureté****Niveau 5**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Annule l'effet de toutes les brumes (magiques ou non) dans un rayon de 1.5 mètres / rang pour la durée du sort.

**Changement de plan****Niveau 5**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature touchée ou maximum de 8 personnes se tenant les mains en cercle

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet d'envoyer jusqu'à 8 personnes dans un autre plan d'existence connu de l'incantateur. L'endroit ne peut pas être spécifique dans le plan.

**Cocon de jouvence****Niveau 5**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Créature consentante

**Durée:** 1 minute

**Résistance:** Aucune (la personne doit être consentante)

**Description:** La cible est entourée par un cocon qui le protège de toutes les attaques physiques et magiques. La cible se régénère de 10 points de vie / 10 secondes. À la fin du sort, la cible est libérée de tous les poisons et maladies.

**Colonne de feu****Niveau 5**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** 3 mètres de rayon

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort produit une colonne de feu qui s'élève dans les airs et inflige 4 de dommages / rang (Maximum 40 de dommages) aux créatures dans la zone d'effet. La moitié des dommages sont divins et l'autre moitié est de feu.

**Commandement majeur****Niveau 5**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une personne / 2 rangs

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Esprit impénétrable 5

**Description:** Permet de donner un ordre court tel que: approche, tombe, échappe, Sauve-toi, assis, arrête à plusieurs personnes qui doivent l'exécuter.

**Communion****Niveau 5**

**Portée:** Rituel

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 30 secondes / rang, 1 question / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet de poser des questions répondant par oui ou non à un représentant de votre dieu ou déesse. L'incantateur doit rester concentré sur l'entité et ne pas parler avec d'autres gens autour sinon le sort se termine.

**Communion avec la nature****Niveau 5**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'apprendre 3 des connaissances suivantes: type de terrain, plantes, minéraux, emplacement des cours d'eau, bâtiments, présence de créatures surnaturels, l'état de la nature et la présence d'animaux. Voir scénariste.

**Consécration majeure****Niveau 5**

**Portée:** Rituel

**Cible:** Site, bâtiment, structure

**Durée:** 1 Solstice

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de consacrer une zone comme le sort Consécration. De plus, toutes les créatures d'alignement mauvais subissent un malus de -2 au combat dans la zone. Les morts ne peuvent pas être relevés en mort-vivant dans la zone.

**Contrôle des vents****Niveau 5****Portée:** Direct**Cible:** 6 mètres / rang**Durée:** 5 minutes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de contrôler la force et la direction du vent et des sorts de vent dans la zone d'effet. Voir scénariste.**Désécration majeure****Niveau 5****Portée:** Rituel**Cible:** Site, bâtiment, structure**Durée:** 1 solstice**Résistance:** Aucune**Description:** Le sort fonctionne comme le sort Désécration. De plus, tous morts ranimés en morts-vivants dans la zone bénéficient d'un bonus de deux rangs.**Dissipation du bien****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature extra planaire, un sort ou un objet**Durée:** 1 minute / rang ou utilisation**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort peut donner 3 effets:

Donne Esquive 2 contre des créatures d'alignement bon OU

Permet de renvoyer une créature extra planaire bonne dans son plan (le sort prend fin) OU

Permet d'annuler un enchantement fait par une personne d'alignement bon ou d'annuler un sort bon.

**Dissipation du mal****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature extra planaire, un sort ou un objet**Durée:** 1 minute / rang ou utilisation**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort peut donner 3 effets:

Donne Esquive 2 contre des créatures d'alignement mauvais OU

Permet de renvoyer une créature extra planaire mauvaise dans son plan (le sort prend fin) OU

Permet d'annuler un enchantement fait par une personne d'alignement mauvais ou d'annuler un sort mauvais.

**Éveiller**  
**Niveau 5**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Un animal ou un arbre

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet d'éveiller un animal ou un arbre. La cible devient intelligente et est amical avec vous. Voir narrateur.

**Explosion d'épines**  
**Niveau 5**

**Portée:** 6 mètres autour de l'incantateur

**Cible:** Toutes les créatures dans la zone

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Infligent 30 points de dommages à toutes les cibles autour de l'incantateur dans la zone d'effet. Tant qu'ils ne sont pas guéris de manière magique ou par des bandages, les cibles subissent un malus de -1 au combat.

**Force divine**  
**Niveau 5**

**Portée:** 3 mètres de rayon autour de l'incantateur

**Cible:** Alliés dans la zone

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Les alliés gagnent Force II et +3 points de vie / rang de l'incantateur temporaires (se cumulent) pendant la durée du sort. À la fin du sort, les points de vie disparaissent et les cibles subissent 1 point de dommage / rang de l'incantateur

**Marque de la Justice**  
**Niveau 5**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort place une restriction sur la cible. Si elle va à l'encontre de la restriction, la marque s'active et donne une malédiction qui doit être choisi au moment de l'incantation. (Voir sort Malédiction)

**Mur de feu****Niveau 5****Portée:** Direct**Cible:** 10 mètres autour de l'incanteur**Durée:** Concentration + 10 secondes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Crée un mur de feu à 10 mètres autour de l'incanteur et inflige 10 + 1 / rang (maximum +20) à toutes les créatures qui tentent de passer le mur.**Pacte de vigueur****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature**Durée:** Permanent jusqu'à déclenchement, 10 secondes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Lorsque la cible tombe à la moitié de ses points de vie, elle gagne 5 points de vie temporaires / rang de l'incanteur, et une réduction de dommages de 5 / magique.**Pardon****Niveau 5****Portée:** Rituel**Cible:** Une créature**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de se faire pardonner par un dieu, pour récupérer la perte de sort ou autre malus donné par un dieu.**Peau de pierre****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne**Durée:** 10 minutes / rang ou déchargement**Résistance:** Aucune**Description:** Immunise contre les attaques surprises et il gagne une réduction des dommages 10 / magique. La réduction de dommage absorbe jusqu'à 10 points de dommages / rang de l'incanteur avant de prendre fin.**Rappel à la vie****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne morte**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de ramener une personne à 1 point de vie. La personne doit être morte dans les 10 dernières minutes.

**Résistance à la magie****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Donne une immunité aux sorts de niveau 1 à 3 pour la durée du sort.**Soins de blessures légères de groupe****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** 1 créature / rang**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Guérit de 5 + 1 / rang (maximum +5)**Souffle de dragon****Niveau 5****Portée:** Personnelle**Cible:** Cône, ligne**Durée:** 10 secondes / rang, un usage dans la limite de temps accordée**Résistance:** Aucune**Description:** Permet à l'incanteur d'utiliser un souffle de dragon selon l'affinité du personnage.**Blanc:** Cône de froid 5 mètres de long infligeant 5 de dégâts / 2 rang**Bleu:** Ligne électrique de 10 mètres de long par 1 mètre de large infligeant 5 de dégâts / 2 rang**Noir:** Ligne d'acide de 10 mètres de long par 1 mètre de large infligeant 5 de dégâts / 2 rang**Rouge:** Cône de feu 5 mètres de long infligeant 5 de dégâts / 2 rang**Vert:** Cône d'acide 5 mètres de long infligeant 5 de dégâts / 2 rang**Airain:** Cône de sommeil de 5 mètres de long, durée 1 minute, volonté de fer 1 résiste**Argent:** Cône de paralysie de 5 mètres de long, durée 1 minute**Bronze:** Ligne électrique de 10 mètres de long par 1 mètre de large infligeant 5 de dégâts / 2 rang**Cuivre:** Cône de langueur de 5 mètres de long, durée 1 minute**Or:** Cône de feu 5 mètres de long infligeant 5 de dégâts / 2 rang**Subversion planaire****Niveau 5****Portée:** Catalyseur**Cible:** Un extérieur**Durée:** 10 secondes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Élimine toute réduction de dégât ou résistance magique de la créature.

**Symbole de Sommeil****Niveau 5****Portée:** Rituel**Cible:** Une rune**Durée:** Permanent / 10 minutes après déclenchement**Résistance:** Volonté de Fer 5**Description:** Lors de la création de la rune, l'incantateur doit choisir un moment ou une action qui déclenchera la rune. Ex: Lorsqu'une personne touche la rune ou si fait sur soi, lorsque je tombe à 0 points de vie. Lorsque enclencher, toutes créatures se trouvant à l'intérieur de 10 mètres de rayon de la rune ou entrant dans la zone d'effet pendant la durée du sort, s'endorment.**Symbole de Souffrance****Niveau 5****Portée:** Rituel**Cible:** Une rune**Durée:** Permanent / 1 heure après déclenchement**Résistance:** Aucune**Description:** Lors de la création de la rune, l'incantateur doit choisir un moment ou une action qui déclenchera la rune. Ex: Lorsqu'une personne touche la rune ou si fait sur soi, lorsque je tombe à 0 points de vie. Lorsque enclencher, toutes créatures se trouvant à l'intérieur de 10 mètres de rayon de la rune se tordent de douleur et souffrent énormément pendant 2 minutes, ils subissent aussi un malus de -2 de dommages en combat pendant 1 heure.**Tempête de la Foudre****Niveau 5****Portée:** Catalyseur**Cible:** Une créature touchée**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort fait tomber un éclair / minute (maximum 10 éclairs) qui foudroie une cible et inflige 15 de dommages 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.**Toucher de la mort****Niveau 5****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature vivante**Durée:** Instant**Résistance:** Esprit Impénétrable 5**Description:** Si la cible a Esprit Impénétrable 5, elle subit 10 de dommages + 1 / rang de l'incantateur. Si la cible n'a pas Esprit Impénétrable, elle meurt.

**Vent paralysant****Niveau 5**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une créature

**Durée:** Concentration

**Résistance:** Aucune

**Description:** La cible est dans l'impossibilité de se déplacer. Elle ne peut pas parler, ni entendre se qui se passe autour d'elle. La cible peut quand même agir sans se déplacer.

**Vigueur Suprême****Niveau 5**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** 1 minute

**Résistance:** Aucune

**Description:** La personne touchée regagne 4 points de vie / 10 secondes pendant la durée du sort et donne 20 points de vie temporaire. Ne permet pas de faire repousser un membre ou guérir la fatigue, la faim ou l'épuisement.

**Vision réelle****Niveau 5**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne ou objet

**Durée:** 1 minute / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de voir la vraie apparence des personnes et objets aux alentours s'ils sont altérés magiquement.

**Voyage par les plantes****Niveau 5**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 10 minutes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de voyager d'un arbre à un autre jusqu'à 150 mètres dans la forêt. Le sort prend fin après le voyage. L'incantateur doit lever le poing et se rendre à l'arbre dans la forêt d'où il désire ressortir.