

Appel de la foudre suprême**Niveau 6**

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature touchée

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Ce sort fait tomber un éclair / 30 secondes (maximum 15 éclairs) qui foudroient une cible et inflige 10 de dommage par l'électricité. Si la cible porte une armure de métal, elle inflige le double de dommages. Il doit y avoir des nuages dans le ciel pour utiliser ce sort.

Bannissement majeur**Niveau 6**

Portée: Catalyseur

Cible: Une créature extra planaire / 3 rangs

Durée: Instant

Résistance: Esprit impénétrable 6

Description: Permet de renvoyer une ou plusieurs créatures extra planaire dans leur plan d'origine.

Barrière de lame**Niveau 6**

Portée: Direct

Cible: Mur de 10 mètres de long et 2 mètres de large

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucune

Description: Invoque un mur de lames. Les cibles dans la zone reçoivent 3 points de dommages physiques / rang de l'incantateur. Si une cible tente de traverser le mur, il s'inflige les mêmes dommages. Aucune attaque physique ne peut traverser le mur.

Bâton à sort**Niveau 6**

Portée: Toucher

Cible: Un bâton

Durée: Permanent ou utilisation

Résistance: Aucune

Description: Permet d'emmagasiner un sort divin dans le bâton jusqu'à utilisation de ce sort. L'incantateur ne perd pas de points de magie lorsqu'il utilise la charge dans le bâton, seulement lorsqu'il incante le sort. Le bâton perd le sort lorsqu'il est utilisé.

Blessure modérée de groupe**Niveau 6**

Portée: Toucher

Cible: Une créature / 3 rangs

Durée: Instant (maximum 5 secondes entre chaque créature)

Résistance: Aucune

Description: Inflige 10 +1 / rang de dommages (maximum de +10)

Blessure totale**Niveau 6**

Portée: Toucher

Cible: Une créature

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Inflige 5 de dommages / rang (maximum 75 de dommages)

Bois de fer**Niveau 6**

Portée: Toucher

Cible: Un objet ou une créature fait en bois

Durée: 1 heure / rang

Résistance: aucune

Description: Rend le bois indestructible pour la durée du sort mais il est encore affecté par les sorts affectant le métal. De plus, une créature fait en bois qui subit ce sort doit se déplacer très lentement.

Bouclier anti-vie**Niveau 6**

Portée: Personnelle

Cible: 3 mètres de rayon

Durée: 5 minutes / rang

Résistance: Aucune

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

Contact contagieux**Niveau 6****Portée:** Personnelle**Cible:** Personnelle**Durée:** 5 minutes**Résistance:** Santé Divine**Description:** Ce sort affecte toutes les personnes que l'incantateur touche de l'une de ses maladies. La maladie est présente jusqu'à ce qu'un sort de guérison des maladies ait été lancé sur la cible.

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.

Toutes les cibles transmettent leurs maladies à chaque personne qu'elles touchent.**Création de morts-vivants****Niveau 6****Portée:** Rituel**Cible:** Un corps**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de créer à partir d'un corps un mort-vivant plus puissant selon le rang de l'incantateur. Les morts vivants ne sont pas contrôlés à la création mais ignore l'incantateur au moment du rituel.

Rang 11 et moins: une goule

Rang 12 à 14: une ghastr

Rang 15 à 17: une momie

Rang 18 et plus: un mohrg

Dissipation de la magie majeure**Niveau 6****Portée:** Catalyseur**Cible:** Rayon de 3 mètres**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort dissipe tout les effets magiques et les sorts de niveau 1 à 9.**Endurance de l'ours de groupe****Niveau 6****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne / rang**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucun**Description:** Donne 2 points de vie / rang de la cible de plus pour la durée du sort

Glyphe de garde majeure**Niveau 6**

Portée: Toucher

Cible: Un objet

Durée: Solstice ou charge

Résistance: Aucune

Description: Protège un objet et inflige 5 points de dommages / rang de l'incanteur ou d'y placé un sort de niveau 1 à 6 qui sera lancé lorsque le glyphe sera déclenché.

Grâce féline de groupe**Niveau 6**

Portée: Toucher

Cible: Une personne / rang

Durée: 1 minute / rang

Résistance: Aucun

Description: Donne esquive II pour la durée du sort.

Grains de feu**Niveau 6**

Portée: Toucher

Cible: 1 cocotte de pin / 4 rangs (maximum 5 cocottes)

Durée: 10 minutes / rang ou utilisation

Résistance: Aucun

Description: L'incanteur peut transformer les cocottes de pin en grenades qui infligent 5 de dommages par le feu / rang de l'incanteur. (Maximum 60 de dommages)

Guérison totale**Niveau 6**

Portée: Toucher

Cible: Une personne

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de guérir 10 points de vie / rang maximum 120 et tous les effets comme les poisons, les maladies, les malédictions, la paralysie, l'aveuglement et autres...

Interdiction**Niveau 6**

Portée: Catalyseur

Cible: rayon de 30 mètres

Durée: permanent

Résistance: Aucune

Description: Ce sortilège empêche tout déplacement au travers des plans ainsi que tout effet de téléportation dans la zone, de plus, les créatures entrant dans la zone ayant un alignement inverse à celui du lanceur ressentent un malaise et subissent 30 de dégâts si elles y restent plus de 30 secondes.

Le lanceur peut choisir un mot de passe, les créatures le prononçant ne subiront pas les dégâts, toutefois, ils ne peuvent pas se téléporter ni voyager par les plans.

Mandragore**Niveau 6**

Portée: Personnelle

Cible: 5 mètres de rayon autour de l'incanteur

Durée: 10 secondes / rang

Résistance: Volonté de Fer 6

Description: Toutes les personnes dans la zone d'effet sont confuses pendant toute la durée du sort. Ceux qui ont Volonté de Fer 6, gagnent les effets du sort arcane, Vision Réelle et ne sont pas affectés par la confusion.

Mort-vivant à Mort**Niveau 6**

Portée: Personnelle

Cible: 10 mètres de rayon

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Permet de créer un cercle qui tue 2 rang de mort-vivant / rang de l'incanteur. Un mort-vivant de rang 9 ne peut pas être affecté par ce sort. Ex: Un incanteur de rang 5, va tuer jusqu'à 10 rang de mort-vivant.

Mot de rappel**Niveau 6**

Portée: Toucher

Cible: Personnelle et un allié si désiré

Durée: Instant

Résistance: Aucune

Description: Le lanceur doit déterminer un lieu qui fera office de sanctuaire pour lui, ce lieu doit lui être très familier. Lorsqu'il lancera ce sort, il sera téléporté à son sanctuaire à condition qu'il soit sur le plan matériel. Il peut également emmener un allié avec lui.

Mur de pierre**Niveau 6****Portée:** Direct**Cible:** 1 mètre par rang**Durée:** permanent**Résistance:** Aucune**Description:** Crée un mur de pierre de 1mètre de large par 3mètres de haut par rang. Le mur doit recevoir 500 de dégât au même endroit pour qu'un mètre s'effondre.**Parler à la pierre****Niveau 6****Portée:** Toucher**Cible:** Une roche**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de communiquer avec les pierres et les roches.**Protection contre toutes les énergies destructives****Niveau 6****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature**Durée:** 10 minutes / rang ou épuisement**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort absorbe tous les dommages élémentaux pour un total de 15 de dommages / rang. Le sort prend fin lorsque le total est atteint ou à la fin de la durée du sort, le premier des deux.**Quête****Niveau 6****Portée:** 10 mètres**Cible:** Une créature**Durée:** La fin de semaine**Résistance:** Esprit impénétrable 6**Description:** Le lanceur de sort donne une quête réalisable dans le GN et si la cible ne la fait pas d'ici le GN suivant, elle perd la moitié de ses PV pour le GN suivant.**Soins des blessures modérées de groupe****Niveau 6****Portée:** Toucher**Cible:** 1 créature / rang**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Guérit de 10+ 1 / rang (maximum +10)

Symbole de Persuasion**Niveau 6****Portée:** Rituel**Cible:** Une rune**Durée:** Permanent / 10 minutes après déclenchement**Résistance:** Volonté de Fer 6**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, deviennent charmé comme le sort Charme personne de groupe (Enchantement Niveau 5)**Symbole de Peur****Niveau 6****Portée:** Rituel**Cible:** Une rune**Durée:** Permanent / 10 minutes après déclenchement**Résistance:** Résistance à la Peur 6**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, fuient l'incantateur comme le sort Peur. Ils le fuient pendant 10 secondes / rang de l'incantateur. La zone de peur dure 10 minutes après déclenchement autour de la rune.**Trouver le chemin****Niveau 6****Portée :** Toucher**Cible :** 1 créature**Durée :** 10 minutes / rang**Résistance :** Aucune**Description :** Permet de savoir par où aller en spécifiant un lieu. Ne permet pas de trouver la maison d'un tel ou la grotte d'un dragon précis. Permet de trouver la sortie d'un donjon, labyrinthe, souterrain, forêt etc.**Voyage par les plantes****Niveau 6****Portée:** Personnelle**Cible:** Personnelle**Durée:** 10 minutes / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de voyager d'une plante à un autre jusqu'à 300 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.