

**Blasphème****Niveau 7**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** 10 mètres autour de l'incanteur

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Les effets sont attribués en fonction du rang du lanceur et du rang des cibles.

Les cibles de rang supérieur au lanceur : Le sort ne fait rien

Les cibles de rang égal au lanceur : Étourdissement

1 rang inférieur au lanceur : Étourdissement, Affaiblissement

5 rang inférieur au lanceur : Étourdissement, affaiblissement, paralysie

10 rang inférieur au lanceur : Mort

*Étourdissement* : la cible est étourdit et ne peut plus faire d'acte offensif, elle peut néanmoins se défendre, l'effet dure 10 seconde

*Affaiblissement* : la cible perd toute sa force, l'effet dure 1 minute

*Paralysie* : la cible est paralysée, l'effet dure 5 minutes

*Mort* : la cible est tuée, les morts-vivants sont détruit

**Ce sort n'affecte que les créatures d'alignement bon**

**Blessure sérieuse de groupe****Niveau 7**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature / 3 rangs

**Durée:** Instant (maximum 5 secondes entre chaque créature)

**Résistance:** Aucune

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

**Destruction****Niveau 7**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une cible

**Durée:** Instant

**Résistance:** aucun

**Description:** La cible subit 5 de dégât par rang du lanceur, si la cible meurt de se sort elle explose et reçoit un point de mort. La cible ne peut être ramenée à la vie que par une vraie résurrection ou un miracle.

**Forme éthérée****Niveau 7**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Rend l'incanteur intangible et invisible, il est dans le plan éthéré. Il ne peut ni être affecté, ni affecté dans le plan matériel. Par contre, si une personne réussit à le voir (sort divination), les projectiles magiques ainsi que les sorts de force l'affectent (tel que mur de force)

**Fureur des fidèles****Niveau 7**

**Portée:** 10 mètres de rayon autour de l'incanteur

**Cible:** Tous les alliés dans le rayon

**Durée:** 30 secondes / rang

**Résistance:** Aucune

**Description:** Donne 5 points de vie temporaire +1 / rang, un bonus de +1 aux dommages et un bonus de +1 de Résistance à la peur à tous les alliés dans la zone d'effet. Aux priants du même dieu et principe que l'incanteur dans la zone d'effet, ils gagnent aussi un coup puissant, +2 additionnel aux dommages, +2 additionnel à Volonté de fer, Esprit impénétrable et Résistance à la peur et un additionnel 5 points de vie temporaire +1 / rang de l'incanteur. De plus, s'ils sont affectés par un sort ou effet mental, ils ajoutent +3 niveaux de résistances contre ce sort. À la fin du sort, tous les personnes affectés par ce sort sont fatiguées pendant 10 minutes, elles ne peuvent pas courir, ni attaquer mais peuvent se défendre.

**Mot Sacré****Niveau 7**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** 10 mètres autour de l'incanteur

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Les effets sont attribués en fonction du rang du lanceur et du rang des cibles.

Les cibles de rang supérieur au lanceur : Le sort ne fait rien

Les cibles de rang égal au lanceur : Étourdissement

1 rang inférieur au lanceur : Étourdissement, Affaiblissement

5 rang inférieur au lanceur : Étourdissement, affaiblissement, paralysie

10 rang inférieur au lanceur : Mort

*Étourdissement* : la cible est étourdit et ne peut plus faire d'acte offensif, elle peut néanmoins se défendre, l'effet dure 10 seconde

*Affaiblissement* : la cible perd toute sa force, l'effet dure 1 minute

*Paralysie* : la cible est paralysée, l'effet dure 5 minutes

*Mort* : la cible est tuée, les morts-vivants sont détruits

**Ce sort n'affecte que les créatures d'alignement mauvais**

**Rayon de Soleil****Niveau 7**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** Une cible par 3 rangs

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Permet de faire descendre des rayons directement du soleil sur ses cible, chaque rayon aveugle de façon permanente et inflige 15 de dégât divin. Les morts vivant subissent 5 de dégâts divins additionnels par rang.

**Régénération****Niveau 7**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** Spécial

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort fais repoussé les membres coupés d'une personne en 10 secondes si les membres sont présent et touche le reste du corps, sinon il faut 1 minute. Le sort guéris également de 20 points de vie et enlève tout effet de fatigue sur la cible.

**Répulsion****Niveau 7**

**Portée:** Personnelle

**Cible:** Personnelle

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** Volonté de Fer 7

**Description:** Ce sort crée une zone de 10 mètres de rayon autour de l'incanteur qui repousse toutes les personnes lors de l'incantation. Cette zone ne peut pas bouger et ne protège pas contre les sorts ou attaque à distance.

**Restauration majeure****Niveau 7**

**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 7 et moins. Permet aussi d'enlever le drain de point de compétences

**Résurrection****Niveau 7**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une personne

**Durée:** Instant

**Résistance:** Aucune

**Description:** Ce sort permet de ramener une personne à la vie peu importe le temps de la mort. Doit posséder une partir de la personne cheveu, barbe, dent ou autres.

**Soins des blessures sérieuses de groupe****Niveau 7****Portée:** Toucher**Cible:** 1 créature / rang**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Guérit de 15 + 1 / rang (maximum +15)**Symbole de Faiblesse****Niveau 7****Portée:** Rituel**Cible:** Une rune**Durée:** Permanent / 10 minutes 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, perdent toutes leurs compétences de Force et se sentent faibles pendant la durée du sort.**Symbole d'Étourdissement****Niveau 7****Portée:** Rituel**Cible:** Une rune**Durée:** Permanent / 1 minute après déclenchement**Résistance:** Esprit Impénétrable 7**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, deviennent Étourdies. Ils ne peuvent entreprendre aucune action physique.**Tempête de Feu****Niveau 7****Portée:** Catalyseur**Cible:** 1 mètre / rang**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort fait tombée une tempête de flamme sur une zone. Le sort inflige 5 de dommage par le feu / rang.

**Transmutation du métal en bois****Niveau 7**

**Portée:** Toucher

**Cible:** Une créature ou un objet de métal

**Durée:** Permanent

**Résistance:** Aucune

**Description:** La cible (métallique) est transformée en bois, si la cible est une arme ou armure, celle-ci se fracassera au prochain coup qu'elle donne ou reçoit.

**Vague de Limon****Niveau 7**

**Portée:** Catalyseur

**Cible:** 3 mètres de rayon

**Durée:** 10 secondes / rang

**Résistance:** aucune

**Description:** Le sort crée un amas de limon dans la zone, cet amas prend une forme de vague et frappe toute créature et objet se trouvant dans sa zone. Le limon s'attache aux objets non magiques et les détruit en 10 secondes. Les créatures vivantes voient leur chair fondre à vue d'œil, infligeant 1 de dommage par rang de l'incantateur, et ce à toutes les 10 secondes. Le limon peut être enlevé de sur les gens et objets, il faut sortir de la zone et gratter le limon pour s'en débarrasser. Le limon durcit rapidement, après 30 secondes il ne peut plus être gratté, il faut alors le brûler, le couper ou le geler, la cible subissant les mêmes dommages.