

Avatar de la Nature**Niveau 9****Portée:** Toucher**Cible:** Un animal**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort confère un bonus de 10 aux dégâts de plus, 3 points d'armure naturelle, il donne 5 points de vie temporaire / rang. L'animal est possédé par l'esprit de la nature.**Drain d'énergie****Niveau 9****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature**Durée:** Instant**Résistance:** Esprit impénétrable 9**Description:** Ce sort draine 100 points de compétences futurs de la cible. Ce drain peut être guéri par une Restauration mineur, Restauration majeur ou une guérison totale. Les points de compétences sont perdus de manière permanente à moins d'une guérison. Si la cible acquiert un total de pénalité de points de compétences égal à son total actuel, elle devient un spectre (voir scénariste)**Emprisonnement de l'âme****Niveau 9****Portée:** Toucher**Cible:** Un corps mort**Durée:** Permanent**Résistance:** Aucune**Description:** Permet d'enfermer l'âme d'une personne décédée dans un saphir noir, ce qui empêche de faire les sorts suivants sur le corps: Clone, Animation de morts-vivants, Réincarnation, Résurrection, Miracle et même souhait. Pour libérer l'âme, le saphir doit être détruit.**Guérison totale de groupe****Niveau 9****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne / rang**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...**Implosion****Niveau 9****Portée:** Catalyseur**Cible:** Une personne**Durée:** Instant**Résistance:** Volonté de fer 9**Description:** La cible implode, elle reçoit un point de mort automatiquement.

Invulnérabilité contre les énergies destructives**Niveau 9****Portée :** Toucher**Cible :** Une créature**Durée :** 10 minutes / rang**Résistance :** Aucune**Description :** Ce sort immunise contre tous les dommages élémentaires (feu, froid, acide, électricité, poison, sonique, etc.)**Miracle****Niveau 9****Portée:** Personnelle**Cible:** Personnelle**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de faire interagir son Dieu, ce qui entraîne une action du Dieu inverse. Voir scénariste.**Nuée de Foudre****Niveau 9****Portée :** Catalyseur**Cible :** Une créature touchée**Durée :** 1 minute / rang**Résistance :** Aucune**Description :** Ce sort fait tomber un éclair / 30 secondes (maximum 20 éclairs) qui foudroie une cible et inflige 15 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.**Portail****Niveau 9****Portée:** Rituel**Cible:** Rituel**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Crée un portail entre le plan matériel et un autre plan connu par l'incantateur. Voir scénariste.**Prison****Niveau 9****Portée:** Toucher**Cible:** Une créature**Durée:** Permanent**Résistance:** Esprit impénétrable 9**Description:** Permet d'enfermer une personne dans une pierre précieuse.

Projection astrale**Niveau 9****Portée:** Toucher**Cible:** L'incantateur + 1 personne / 2 rangs**Durée:** Selon narrateur**Résistance:** Aucune**Description:** Permet de voyager dans le plan astral. Voir narrateur.**Saut éthéré de groupe****Niveau 9****Portée:** Toucher**Cible:** Une personne + 1 / 3 rang**Durée:** 1 minute / rang**Résistance:** Aucune**Description:** Rend l'incantateur et les personnes touchées intangibles et invisibles, ils sont dans le plan éthéré. Ils ne peuvent ni être affectés, ni affecter le plan matériel. Par contre, si une personne réussit à les voir (sort divination), les projectiles magiques ainsi que les sorts de force les affectent (tel que mur de force)**Tempête Vengeresse****Niveau 9****Portée:** Catalyseur**Cible:** Zone de 30 mètre de rayon**Durée:** concentration**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort créer un immense nuage sombre au dessus de la zone ciblé, les effets produit sont en fonction du temps de concentration.*Au moment ou le sort est lancé :* Des éclairs résonne, rendant sourd toute personne se trouvant dans la zone*20 seconde après le lancement du sort:* Une pluie d'acide tombe, infligeant 3 de dégâts d'acide chaque 10 seconde (ou jusqu'à ce que le lanceur cesse de se concentré)*30 seconde après le lancement du sort:* 6 éclair tombe du ciel, vous choisissez les cibles, un éclair maximum par cible, les éclairs inflige 30 par l'électricité(double si la cible porte une armure de métal).**Voyage****Niveau 9****Portée:** Illimitée**Cible:** L'incantateur + 2 personnes / rang**Durée:** Instant**Résistance:** Aucune**Description:** Ce sort permet d'effectuer un voyage vers une destination au choix de l'incantateur.

L'endroit peut être inconnu de l'incantateur, tant qu'il sait dans quel direction ou connaît des détails précis de l'endroit (exemple : nom d'une ville, d'une ruine, d'un île, situation géographique, race habitante, etc.)

Vraie résurrection

Niveau 9

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 partie de la personne cheveu, barbe, dent ou autres. Le sort passe au-delà des blocages comme désintégration et autres.