

## NIVEAU 4

### **Antidote**

Portée : 5 m.

Ce sortilège réduit les effets toxiques des poisons et des drogues sur l'organisme. Les jets de poisons sont réduits de 1d6. Ce sortilège s'applique à l'assaut qui suit l'empoisonnement. Il n'intervient pas sur les dommages ou effets secondaires provoqués par le poison.

### **Malédiction**

Sortilège d'attaque ; portée : 15 m ; permanent (jusqu'à ce qu'il soit contré).

Ce sortilège affecte d4 personnes. Il a pour effets de provoquer la malchance ; tout personnage qui est le jouet d'une malédiction est pénalisé de 2 points lors de tous ses lancers de dés.

### **Maladie**

Sortilège d'attaque ; portée : 15 m.

La victime désignée contracte une terrible maladie. Elle perd 2 points de vie à chaque assaut et risque la mort si elle ne bénéficie pas à temps d'un sortilège de Médecine, de Soins ou de Guérison.

### **Oracle**

Permanent (durée : une minute).

Le magicien invoque les Esprits qui hantent l'Au-Delà et peut leur poser jusqu'à trois questions formulées de manière que la réponse soit oui ou non. Les Esprits invoqués sont en mesure de répondre à toutes questions dans la plupart des cas. Ils n'ont connaissance que des événements passés ou présents ; ils n'ont pas le pouvoir de prédire l'avenir. Ils ne peuvent non plus lire dans les pensées.

### **Foudre Noire**

Vitesse : 14 ; portée : 20 m.

Une boule d'énergie, couleur ténèbres, jaillit de la main du magicien et attaque un unique adversaire. Si celui-ci ne parvient pas à esquiver la Foudre Noire, il perd 2d6+10 points de vie. Dans ce cas, l'armure offre une protection.

### **Ecran Magique**

Permanent (2d6).

Le magicien (ou toute personne de son choix) se retrouve entouré d'une zone qui le protège des sortilèges adverses. Il peut assigner à l'écran autant de points de magie qu'il désire (le minimum étant bien sûr de 4). L'Ecran Magique absorbe autant de points de magie qu'il en compte lui-même, après quoi il disparaît. Il protège uniquement contre les sortilèges d'attaque (ceux qui font intervenir l'Attaque magique et la Défense magique). Il ne saurait arrêter les sortilèges indirects tels que la Foudre Noire. Si le sort passe l'Ecran, il peut porter mais plus faiblement qu'à l'origine (et l'Ecran disparaît).

### **Peur**

Sortilège d'attaque; portée: 10m

La magicien influe sur l'esprit des gens et fait peur à toutes personnes présentes sur un rayon de 10m. Les victimes s'enfuient terrorisées (2d6 assauts). Ce sort est inefficace contre les personnes qui sont immunisé à la peur. Une personne ne peut être qu'une fois victime de ce sort.

### **Pattes d'araignee**

Permanent (2d6); par contact

Le magicien, ou la personne de son choix, peuvent grimper au mur et au plafond. Les mouvements doivent se faire avec les mains et les pieds. Il est impossible de marcher seulement sur les pieds sans tomber.

Si la personne n'a pas les mains et les pieds nus au moment ou la sort est lancé (y compris le sol), tous ce qui est en contact avec la peau se trouve collé sur la victime. Pour combattre avec une arme collée, les pénalités sont de -2 attaque et -1 parade. Si un objet est mis en contact avec la peau après le lancement du sort, il faut une force de 13 pour le retirer (sinon, c'est impossible à enlever).