

## NIVEAU 6

### **Armure**

Permanent (2d6).

Le magicien se pare d'une armure de plaques d'un noir insondable et obtient ainsi une protection de 6. Contrairement aux autres armures, celle-ci ne le gêne aucunement. Si le magicien porte déjà une armure, c'est elle qui se trouve transformée pour la durée du sortilège. Il est donc impossible de revêtir l'armure magique par-dessus une armure de plaques et de revendiquer ensuite une protection de 11...

### **Guerison**

Portée : 1 m.

Le bénéficiaire de ce sortilège est aussitôt guéri de toutes les maladies qui l'affectent, qu'elles soient d'origine naturelle ou magique. Les séquelles de la maladie ne sont cependant pas effacées.

### **Coeur de pierre**

Sortilège d'attaque ; portée : 30 m.

Le cœur de la victime se fige et provoque une mort instantanée. Naturellement, ce sortilège est sans effet sur les morts-vivants ou les créatures qui n'ont pas de cœur (ou qui cesse de battre). Si le sortilège ne porte pas, la cible perd quand même d4 points de vie, comme à la suite d'un coup violent à la poitrine.

### **Rétromagie**

Portée : 5 m.

La Rétromagie annule tous les sortilèges permanents en action dans son périmètre (à l'exception des sortilèges dont la mise en œuvre a nécessité plus de points de magie que la Rétromagie et ceux du lanceur).

### **Phantasme**

Permanent (2d6).

Le magicien invoque le monde de la nuit et matérialise un ectoplasme qu'il façonne à son gré. Il engendre ainsi n'importe quelle créature, à condition, toutefois, que sa taille ne dépasse pas le double d'un humain. Quelle que soit son apparence, le Phantasme possède toujours les mêmes caractéristiques : Défense magique 8, Esquive 5, Protection 4, points de Vie 4d6.

La somme des totaux d'Attaque et de Parade est de 28, mais le magicien peut, dans cette limite, assigner la valeur de son choix à ces deux caractéristiques. Lors des combats, le Phantasme détermine toujours ses points d'impact avec un d10 et fait perdre 5 points de vie. Le déplacement du Phantasme correspond à celui de son image (m/assaut).

### **Epee de Damocles**

Portée : 10 m ; permanent.

Une épée étincelante apparaît au-dessus de la victime désignée. Elle ne peut être endommagée ni ôtée par des moyens physiques. Cette épée suit la cible dans tous ses déplacements jusqu'à ce que le magicien décide de la laisser tomber (vitesse : 17). Si le coup porte, lancer un d6+2 pour les points d'impact : l'épée fait perdre 4d6 points de vie. Elle disparaît après la première attaque, réussie ou non. Le magicien, s'il le désire, ne lâche l'épée qu'à certaines conditions (par exemple : « Frappe si l'on me tue ! »). Cette menace latente constitue un excellent argument.

### **Silence**

Permanent (2d6), Portée : 10 m

Le mage crée une zone de 10 m autour de lui dans laquelle personne ne peut plus dire un mot (à l'exception du mage). Il est désormais impossible de lancer un sort (sauf pour les prêtres, chevaliers de la Chapelle et Inquisiteurs) et d'activer certains objets magiques (parchemins, amulettes, anneaux...).

### **Toile d'Araignée**

Sortilège indirect, Vitesse : 16, Portée : 5 m

Des toiles d'araignée jaillissent des mains du mage. Celles-ci enveloppent jusqu'à 3 victimes. Les victimes se retrouvent ligotées par les toiles. Une personne avec 20 en Force se libère en 1 assauts, 3 assauts pour une Force de 19, 5 assauts pour une Force de 18, les autres prennent 2d6+3 assauts. La toile d'araignée est sensible au feu et à tout ce qui est tranchant (réduit le temps de libération).