

NIVEAU I

Souffle de Dragon

Vitesse : 12 ; portée : 20 m.

Un mince jet de flammes jaillit des mains du magicien. Le Souffle de Dragon ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Si la victime désignée ne parvient pas à esquiver l'attaque, elle perd $d6+6$ points de vie. La protection, cependant, en atténue les effets.

Mirage

Portée : 20 m ; permanent

Le magicien projette une image en relief dont la taille ne peut dépasser celle d'un humain. L'illusion est presque parfaite et n'est détectée que dans 10% des cas. Le mirage ne peut quitter l'endroit où il a été créé. Il disparaît si on le touche ou si le sortilège est contré.

Soins

Par contact

Le bénéficiaire récupère 2 points de vie. Le total de points repris ne peut, bien sûr, dépasser le total de départ. Ce sortilège ne permet pas de ressusciter un mort ; la résurrection est l'une des phases ultimes de la magie.

Halo Lunaire

Permanent (durée : 10 minutes)

Un cercle de lumière entoure le magicien sur un rayon de 5 mètres. L'intensité du halo égale la luminosité de la pleine lune. Mais, contrairement aux torches, la lumière ainsi produite est suffisamment diffuse pour ne pas alerter ses ennemis. Un groupe qui n'utilise pas d'autres sources lumineuse que le Halo Lunaire peut attaquer ses adversaires par surprise (en obtenant 1 avec un $d6$).

Sesame

Par contact ; permanent

Ce sortilège s'utilise de deux manières. D'une part il permet d'ouvrir une porte qui, en temps normal, serait fracassée par un personnage dont la force est de 16 ou plus. Il permet d'autre part de refermer et de condamner une ouverture. Ce sortilège est permanent ; ses effets ne peuvent être contrés que par la force physique ou bien par le sortilège de Rétromagie.

Affaiblissement

Sortilège d'attaque ; portée : 20 m ; permanent (2d6)

La victime de ce sortilège ressent une fatigue accablante. Elle perd temporairement 2 points d'Attaque et les dommages qu'elle occasionne lors d'un combat sont réduits de 1 point.

Compréhension des Langues

Permanent (2d6)

Le magicien est en mesure de comprendre les langues les plus obscures (ex: orques, elfes, bargens).

Détection des morts-vivants

Portée: 20 m; permanent (2d6)

Le magicien scrute une créature et il est en mesure de dire si c'est un mort-vivant (90% des cas).

