

NIVEAU 2

Détection de l'Aura

Permanent (2d6)

Ce sortilège permet de détecter l'aura surnaturelle qui émane des objets magiques et des êtres ensorcelés.

Conjuration des Morts

Permanent (2d6)

Ce sortilège crée une zone de 2 mètres de rayon autour du magicien. Celle-ci affecte tout mort vivant plus faible ou de puissance égale au lanceur de sortilège. Le mort vivant qui pénètre cette zone subit une attaque magique qui, si elle porte, l'empêche d'approcher le magicien pour la durée du sortilège.

Blessure

Sortilège d'attaque ; portée : 3 m.

Ce sortilège inflige une perte de 5 points de vie à la victime désignée. L'armure, dans ce cas, n'offre aucune protection.

Transcrutation

Portée : 20 m ; permanent (2d6).

Le magicien doit, avant de lancer ce sortilège, en spécifier la direction et la portée. Il peut alors voir tout ce qui existe sur un périmètre de 3 mètres autour du point désigné. Ce sortilège a la faculté de traverser les murs et les planchers, à moins que ceux-ci ne soient faits de métal ; une paroi métallique d'une épaisseur de plus de 2 centimètres fait obstacle à la Transcrutation. Le magicien ne peut se déplacer pendant le sortilège, sous peine d'interrompre la vision.

Racines

Vitesse : 14 ; portée : 15 m ; permanent (2d6).

Ce sortilège ne peut être dirigé que contre une seule personne. Il fait pousser de longues racines qui jaillissent brusquement du sol et ensèrent les jambes de la victime. Celle-ci se trouve immobilisée, à moins qu'elle n'ait esquivé l'attaque. Ce sortilège est utile pour entraver un poursuivant, ou immobiliser la cible dans l'attente d'un sortilège plus dévastateur.

Protection

Permanent (2d6).

Ce sortilège favorise la chance du magicien au combat ; tout adversaire qui attaque le lanceur de sortilège au corps à corps ou bien avec une arme de jet retire 2 points à sa force de jet.

Main brûlante

Vitesse: 12; portée: 3m

La main du magicien s'enflamme et projette une vague de feu en forme de V. il peut atteindre jusqu'à 3 personnes. Le victime du centre perd $d8+2$ points de vie moins la protection, les 2 autres $d8$ points de vie moins la protection.

Saut

Permanent (2d6)

La magicien peut sauter jusqu'à 10m en hauteur ou en longueur avec 3m d'élan.