

NIVEAU 5

Bannissement

Par contact ; permanent (jusqu'à ce qu'il soit contré).

Pour que ce sortilège agisse, le magicien doit toucher sa victime désignée à l'assaut qui suit le lancement. Il n'est pas nécessaire de la blesser. Le sortilège porte si le magicien touche l'armure ou les vêtements de sa victime. Dans ce cas, celle-ci est projetée dans les limbes et ne peut en être délivrée que par la volonté du magicien ou par un sortilège de Rétromagie lancé de l'endroit même de sa disparition. Le magicien peut communiquer par la pensée avec la personne ainsi bannie et obtient généralement toutes les informations qu'il désire en échange d'une promesse de libération.

Divination

Permanent (durée : une minute).

L'Oracle est modifié de manière que la réponse attendue ne soit pas un simple oui ou non. Le magicien ne pose plus qu'une simple question à laquelle les Esprits répondent la plupart du temps. La réponse est cependant formulée de façon obscure ou énigmatique. Le magicien ne peut faire usage de la Divination qu'une fois par jour.

Pétrification

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

Ce sortilège n'affecte qu'une seule victime. Celle-ci est transformée en statue, ainsi que ses vêtements et ses armes. La Pétrification n'affecte pas les créatures d'origine minérale ni les créatures éthérées.

Couverture

Permanent (2d6).

Une zone enchantée entoure le magicien sur un rayon de 3 mètres. Tout projectile qui pénètre cette zone voit sa course freinée et atterrit mollement aux pieds du magicien. Les projectiles magiques ou ceux dont le poids dépasse 20 kilos sont insensibles au sortilège.

Immobilisation

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

Ce sortilège paralyse le cerveau et les centres moteurs de 2d4 victimes. Celles-ci interrompent leurs occupations et demeurent immobiles jusqu'à la fin du sortilège. Après quoi, elles ne gardent aucun souvenir des événements survenus pendant l'Immobilisation et perdent la mémoire des 2 assauts qui ont précédé le sortilège. L'enchantement se dissipe aussitôt que l'on frappe une victime immobilisée.

Main de Taran

Sortilège indirect; par contact

La main du magicien se charge "d'électricité" pendant l'assaut où le sort est lancé. A l'assaut suivant, toutes personnes qu'il touche se voit infliger d12+3 points de dégâts moins sa protection (les armures métalliques n'apportent aucune protection).

Zombie

2d6 tours, portée: 5 m

Ce sortilège de nécromancie anime jusqu'à 6 cadavres humains, elfes ou bargens. Les corps deviennent des zombies contrôlés par le magicien. Ils sont doués d'une intelligence bornée, les ordres ne doivent pas excéder quatre mots.

Corde enchantée

Permanent (2d6), portée : 5 m

Une corde de 25 m apparaît et se dresse vers le ciel où le mage désire dans les 5 m. La corde ne peut soutenir qu'une personne.