

SORTILEGE DE NIVEAU 3

Supercherie

Par contact ; durée : une journée.

On peut lancer ce sortilège contre un être vivant (y compris soi-même) ou un objet, de manière à tromper les sortilèges de Détection. Par exemple , la Supercherie, appliquée à un talisman, le fait apparaître à la Détection de l'Aura comme un bijou ordinaire. Les perceptions extrasensorielles et la prémonition des prêtres, la Détection de l'Aura, l'Oracle, la Détection de l'enchantement, l'Evaluation, l'Intuition et l'Alarme sont affectés.

Vigueur*

Permanent (d20).

Ce sortilège accroît temporairement la Force et l'Agilité. Si ces caractéristiques sont inférieures ou égales à 17, elles passent à 18 ; si elles sont de 18, elles passent à 19. Lorsque le sortilège disparaît, la Force et Agilité sont réduites de 1 point jusqu'au crépuscule. Le seigneur de la guerre peut utiliser ce sortilège à plusieurs reprises dans une même journée, mais il perd à chaque fois 1 point de Force et d'Agilité. Ces totaux ne peuvent descendre en dessous de 1.

Ravage

Vitesse : 14 ; portée : 12 m.

Une énergie étincelante submerge la cible. Ceux qui en ont réchappé affirment avoir vu dans le flot d'énergie un aigle fantomatique. Si la victime ne peut esquiver l'attaque, elle perd 3d10 points de vie, moins la valeur de protection de son armure.

Illusion

Permanent (d20) ; portée : 20 m.

Ce sortilège engendre une illusion dont le volume ne peut excéder la taille d'un cheval. Malgré un examen attentif, la tromperie ne peut être décelée que dans de rare cas. L'Illusion abuse tous les sens, paraît solide au toucher et émet des sons. Elle porte des coups, même si elle n'est pas en mesure de blesser. L'Illusion peut être jetée sur un personnage, y compris sur le lanceur du sortilège et devenir un déguisement parfait.

Telekinesie

Permanent (d20) ; portée : 25 m.

Ce sortilège permet de soulever et de déplacer un petit objet par la pensée. Le poids de l'objet ne doit pas dépasser 500 grammes. La Télékinésie ne permet pas de déplacements rapides (Vitesse : 8) et le contrôle des mouvements est hasardeux. Si le seigneur de la guerre jette un couteau par Télékinésie, son total d'Attaque est réduit de moitié et les dégâts sont de 2 points de vie.