

CHEVALIER DE LA CHAPELLE

Regeneration (1)

Le chevalier convertit son énergie psychique en influx vital. Il parvient à restaurer sa constitution et récupère 2 points de vie.

Puissance (2)

Permanent (2d6).

Ce sortilège accroît la Force. Si celle-ci est inférieure ou égale à 15, elle passe temporairement à 16. Si la Force du chevalier est supérieure ou égale à 16, elle passe à 19.

Sustentation (3)

Ce sortilège permet de ne jamais mourir de faim. Il assure l'équivalent énergétique d'une ration journalière de nourriture et d'eau.

Main de Maître (4)

Permanent (2d6).

Le chevalier, grâce à ce sortilège, atteint une cible au moyen de flèches, carreaux d'arbalètes ou dagues, même s'il est aveuglé. Sa visée n'est plus affectée par une faible luminosité ou un épais brouillard. Il peut aussi toucher une cible invisible, mais il doit, dans ce cas, avoir conscience de sa présence : il ne peut lancer quelques flèches au hasard dans l'espoir d'atteindre un hypothétique être invisible.

Champ de Force (5)

Permanent (2d6).

Le chevalier s'entoure d'une barrière protectrice. Le champ de force absorbe les coups et empêche ainsi toute blessure. La limite d'endurance du Champ de Force est de 15 points de vie, après quoi il disparaît. Cette barrière n'assure cependant aucune protection contre les armes magiques, les sortilèges ou toute forme d'agression par le feu ou des fumées toxiques.

Patte de Tigre (6)

Permanent (2d6).

L'épée du chevalier acquiert la rigidité et le tranchant d'une serre. Lors d'un combat, il inflige des dégâts plus importants : (d12)8 points de vie.

Duel (7)

Permanent.

Le chevalier doit au préalable s'engager dans un combat rapproché. Les protagonistes se trouvent alors projetés dans un espace parallèle décalé du monde réel. Seule demeure, comme trace de leur présence, une ombre fluctuante aux contours indéterminés. Tant qu'ils demeurent dans cet espace, ils ne peuvent intervenir sur le monde réel, ni être inquiétés par lui. Les deux combattants ne peuvent quitter l'espace parallèle avant la mort de l'un d'entre eux. Le sortilège expire à cet instant et renvoie le vainqueur et sa victime (ou bien deux cadavres) dans le monde réel.

Accélération (8)

Permanent (2d6).

Ce sortilège accélère le métabolisme et augmente la vitesse de mouvement. Le chevalier est, dès lors, capable d'effectuer deux actions par assaut. La première est envisagée au début de chaque assaut, la seconde déterminée normalement, en fonction de son Agilité. Le chevalier peut se déplacer et attaquer, ou bien attaquer à deux reprises. Il est cependant impossible de lancer deux sortilèges par assaut. L'Accélération n'intervient pas sur l'esprit.

Sphère Invincible

Permanent (2d6).

Le chevalier s'enferme dans un globe invisible qui interdit toute attaque physique : projectiles, coups, sortilèges indirects... De telles attaques ne sauraient traverser la sphère. Celle-ci ne peut, par contre, arrêter les sortilèges d'attaque. La sphère demeure à l'endroit de son lancement ; le prêtre ne peut donc se déplacer pendant la durée du sortilège.