

SORTILEGE DE NIVEAU I

Yeux Ecarlates

Permanent (durée : 10 minutes).

Un faisceau de lumière rouge jaillit des yeux du seigneur de la guerre et éclaire à une distance de 20m. Il peut ainsi se déplacer dans l'obscurité ou éclairer un objet. Pendant la durée du sortilège, la Dissimulation du seigneur de la guerre est réduite de 2 points. Le faisceau lumineux lui interdit toute attaque par surprise.

Baume*

Par contact.

Ce sortilège permet de récupérer d4 points de vie en cas de blessure. On peut l'utiliser sur soi-même ou sur ses compagnons. Le baume ne peut ressusciter un mort.

Tranchoir*

Sortilège d'attaque ; par contact ; permanent (d20).

Ce sortilège n'opère que lors d'un combat à mains nues ou avec une arme de contact. Le seigneur de la guerre doit toucher sa victime à l'assaut suivant le lancement du sortilège. Sinon, le sortilège est annulé. Si le coup porte, le sortilège transperce l'armure ou les vêtements (il n'est pas nécessaire de déterminer la force de jet) et fait perdre 1 point de vie supplémentaire.

Intuition

Permanent (d20).

Ce sortilège permet de déceler la présence de la magie sur un rayon de 3 mètres. On est en mesure de dire si un objet est enchanté ou si un être vivant est sous l'emprise d'un sortilège. L'Intuition n'est toutefois pas infallible. L'intuition exige un assaut par objet ou personne qu'on scrute.

Guerrier Fantôme

Portée : 5 m ; durée : 1 assaut.

Un combattant irréel apparaît pour attaquer une cible désignée ou pour entreprendre toute autre action, à condition qu'elle ne dure pas plus d'un assaut. Le Guerrier Fantôme ne peut être blessé. Mais il peut être contré par un sortilège d'Antimagie, à condition qu'ils puissent agir avant l'attaque du guerrier. Le Guerrier Fantôme frappe à la fin de l'assaut qui a permis son apparition. Il possède une Attaque de 18 et combat à l'épée (d10, 5 points d'impact). Le Guerrier Fantôme n'attaque qu'une fois et disparaît, que son coup ait porté ou non.