

SORTILEGE DE NIVEAU 4

Barrage[†]

Permanent (d20).

Une protection magique qui s'active dès qu'on est sur le point d'être touché par une arme ou un sortilège indirect. Dans ce cas, le seigneur de la guerre jette un d6. L'attaque est contrée avec un résultat de 6.

Antipoison

Permanent (d20) ; par contact.

On peut utiliser ce sortilège pour soi-même ou en faire bénéficier ses compagnons. Il neutralise tous les poisons présents dans l'organisme. Employé après que la victime a été empoisonnée, le sortilège ne restitue pas les points de vie perdus.

Oracle

Permanent (durée : 1 minute).

Le seigneur de la guerre invoque les esprits des morts. Les questions qu'il lui pose doivent être formulées de manière qu'il puisse y répondre par oui ou non. Les esprits sont en mesure de répondre dans la plupart des cas. Les questions concernant le futur ou les pensées d'une personne ne sont pas prises en considération, les esprits n'ayant connaissance que des faits tangibles.

Allégeance

Sortilège d'attaque ; portée : 5 m ; permanent (d20).

Si le sortilège porte, un adversaire désigné à l'avance se retourne contre les siens. Ce sortilège ne peut être lancé qu'en cours de combat et à condition que la victime ne soit pas seule. La victime du sortilège ne perd pas pour autant son hostilité à l'égard du jeteur de sort ; si elle élimine les siens avant que le sortilège cesse, elle reporte son agressivité sur le seigneur de la guerre.

Vitalité[†]

Ce sortilège permet de récupérer 2d6 points de vie. Ce sortilège ne s'applique qu'à soi-même.