

SORTILEGE DE NIVEAU 5

Volonté*

Permanent (d20).

Ce sortilège abolit toute douleur. Il ne s'évanouit plus si son total de points de vie atteint zéro et la mort ne survient que lorsqu'il atteint -20 points de vie. Le seigneur de la guerre peut de cette manière supporter des blessures et, dans le même temps, avoir recours aux sortilèges de Vitalité ou de Baume, avant que la Volonté ne disparaisse. Bien entendu si le sortilège expire alors que les points de vie du seigneur de la guerre sont inférieurs ou égaux à -3, il meurt sur le champ.

Incendie

Sortilège d'attaque ; portée : 15 m ; durée indéfinie.

La créature ou la personne qui subit ce sortilège s'embrase. Les flammes infligent une perte de 3d6 points de vie à chaque assaut jusqu'à ce que l'Incendie soit éteint. L'armure n'assure aucune protection puisque les flammes s'attaquent directement au corps. Une armure ordinaire subit elle aussi les ravages du feu et perd à chaque assaut 1 point de protection. L'incendie peut être contré par un sortilège d'Antimagie. Il est bien entendu possible de combattre les flammes par des moyens physiques. Toute personne qui s'approche à moins de 2 mètres subit une brûlure de d6 points de vie (moins la protection de l'armure).

Ralenti

Sortilège d'attaque ; portée : 12 m ; permanent (d20).

Ce sortilège affecte jusqu'à 8 personnes. Les victimes voient leurs vitesses de déplacement et de pensées réduites de moitié. Un personnage ralenti ne combat donc plus qu'un assaut sur deux. A moins de disposer d'une Agilité supérieure à celle du seigneur de la guerre, (en supposant qu'elle ait commencé à agir avant le début du sortilège), la victime est incapable de la moindre réaction l'assaut au cours duquel le sortilège est lancé.

Destruction mentale

Vitesse : 17 ; portée : 15 m.

Le seigneur de la guerre engendre un rayon d'énergie noire qui affecte les pouvoirs psychiques de la victime. La cible atteinte par le rayon perd 2d8 points d'Attaque magique (si elle en a) et de Défense magique. Si la victime porte une armure enchantée, le bonus est retranché des deux résultats. Aucun des deux totaux ne peut descendre en dessous de zéro et la victime récupère ses facultés à raison de 1 point par assaut. La Destruction Mentale, sortilège d'attaque, ne saurait être contré par un Ecran Magique ou une Aura Protectrice.

Antimagie

Portée : 5 m.

L'Antimagie permet d'annuler un sortilège permanent. Le sort est sans effet sur un autre sortilège exigeant un total de point de magie supérieur au sien. Si l'Antimagie est dirigé contre un personnage disposant de plusieurs sortilèges permanents en action, il faut spécifier lequel on tente d'annuler.