

SORTILEGE DE NIVEAU 6

Destruction

Sortilège d'attaque ; portée : 15 m.

Ce sortilège silencieux qu'une victime peu expérimentée. S'il porte, elle est totalement détruite et ne peut ressusciter, quelle que soit la méthode employée.

Folie

Portée : 2 m.

Ce sortilège ne s'emploie que les nuits de pleine lune. Le regard du seigneur de la guerre brûle un instant de l'étrange lueur argentée de la lune. Toute personne l'affrontant en combat rapproché risque dans 80% des cas de croiser son regard. La victime subit une Epouvante (intensité 21). Cette Epouvante ne tue pas la victime, mais la plonge dans un état de folie incurable.

Note : C sortilège aveugle le seigneur de la guerre pendant l'assaut au cours duquel il est lancé, provoquant une perte de 8 points de Parade.

Blindage*

Permanent (d20).

Une force invisible entoure le seigneur de la guerre, assurant un bonus de 2 à sa protection.

Destinée

Permanent (durée : une journée).

Le seigneur de la guerre influe sur son propre destin ou celui de la personne de son choix pour les 24 heures à venir. Il prédit pour cela un événement qui, grâce à la Destinée, ne pourra se réaliser. La prédiction concerne généralement un événement pouvant entraîner la mort. Si la situation envisagée survient dans les 24 heures, la Destinée modifie le cours des événements.

La prédiction doit indiquer les raisons précises de la mort, de la blessure ou de l'échec, pour que le sortilège puisse opérer. La prédiction peut concerner :

Une arme : le type d'arme doit être spécifié. La Destinée annule le coup fatal porté par l'arme.

Un adversaire : il doit être nommé, mais il n'est pas nécessaire de spécifier la nature de son attaque.

Un sortilège : le nom du sortilège doit être indiqué.

Un jet de dés manqué concernant l'Agilité, la Force ou l'Astuce. La caractéristique doit être nommée pour que la Destinée transforme le jet de dés manqués en jet réussi.

Le sortilège ne concerne qu'une seule personne et n'opère qu'une fois. Il n'est pas, par exemple, permis de prédire qu'on sera blessé par un squelette et acquérir de cette manière une totale invulnérabilité contre les squelettes que l'on rencontre dans les 24 heures. Le sort ne peut influencer que sur des effets directs, instantanés et manifestes. Exemple : le seigneur de la guerre prédit qu'il succombera sous les coups d'une épée. Il subit, plus tard, la blessure d'une épée, le coup n'est, le coup n'est pas fatal, mais il s'avère que la lame est empoisonnée. Le poison entraîne le mort dans les heures qui suivent. En l'occurrence, ce n'est pas l'épée qui a provoqué la mort, mais le poison.

Vaporisation

Permanent (d20).

Le seigneur de la guerre se métamorphose en nuée de vapeur rougeâtre. Sous cette forme, il est insensible aux armes ordinaires et aux sortilèges tels que la Force Rouge. Il peut se déplacer de 3 mètres par assaut et se glisser dans les moindres interstices. Seuls les obstacles hermétiques, un sortilège de Bastion par exemple, empêchent sa progression. Dans son état vaporeux, le seigneur de la guerre ne peut jeter de sortilèges, mais les sortilèges permanents qu'il lancés demeurent opérants.