

NIVEAU 3

Appel aux Loups

Permanent (2d6).

Ce sortilège ne peut être utilisé qu'en extérieur ; dans une contrée sauvage. Il appelle un loup pour qu'il combatte à son côté. Celui-ci le rejoint après l'incantation et demeure avec le magicien jusqu'à la fin du sortilège. Il n'est pas nécessaire que le loup se trouve à proximité pour que le sortilège agisse ; l'animal peut très bien parcourir des lieues en moins d'une minute, mû par la magie.

Manne

Ce sortilège sécrète une substance capable de nourrir et de désaltérer 5 personnes. En dépit de son nom, cette matière n'est guère appétissante ; les personnages n'acceptent de l'avaler que si la faim les tenaille depuis plusieurs jours.

Vision Aveugle

Portée : 15 m ; permanent (2d6).

Ce sortilège provoque l'apparition d'une boule de lumière verte au-dessus de tout objet invisible qui se trouve à portée. La boule lumineuse suit les déplacements de l'objet ou de l'être invisible et permet ainsi sa localisation.

Commandement

Sortilège d'attaque ; portée : 5 m ; permanent (2d6).

Ce sortilège n'affecte qu'une victime peu expérimentée. Si le sortilège porte, celle-ci se place sous le contrôle du magicien et obéit à tous ses ordres. Le Commandement n'entrave pas les capacités intellectuelles de la personne ensorcelée ; celle-ci peut donc exécuter des ordres complexes. La barrière des langues peut cependant poser problème : si la victime ne comprend pas les propos du magicien, elle agit selon ce qu'elle croit être les intérêts du lanceur de sortilège.

Médecine

Portée : 5 m.

Ce sortilège est une version améliorée du sortilège de Soins. Il permet à son bénéficiaire de récupérer 5 points de vie selon les mêmes conditions que le sortilège de Niveau 1.

Illusion

Portée : 20 m ; permanent (2d6).

Ce sortilège engendre une apparition dont le volume ne peut excéder 2 mètres cubes. L'illusion diffère du mirage en deux points : le magicien la déplace à son gré et elle trompe non seulement la vue, mais aussi les autres sens. Il est alors très difficile de déceler la supercherie ; un examen approfondi n'y parvient que dans 5 % des cas. Le magicien peut, s'il le désire, lancer l'illusion sur lui-même (ou sur toute personne de son choix) et obtenir un déguisement proche de la perfection. Dans ce cas, l'illusion ne peut être d'une taille inférieure à la personne qu'elle recouvre. L'illusion n'existe que dans l'esprit de ceux qu'elle abuse. Elle ne peut ni combattre, ni lancer de sortilèges ou intervenir d'une manière quelconque dans le monde réel.

Ventriloquie

Permanent (2d6)

Le magicien parle sans bouger les lèvres. Il peut dire ou imiter tous les sons ou les voix qu'il déjà entendu.

Sesame

Par contact; permanent (2d6)

Ce sort peut ouvrir de TRES lourdes portes, ou barrer une porte avec une force de 20. le sort peut être contré par la force ou un sort de Rétromagie.