

NIVEAU 6

Armure

Permanent (2d6).

Le magicien se pare d'une armure de plaques d'un noir insondable et obtient ainsi une protection de 6. Contrairement aux autres armures, celle-ci ne le gêne aucunement. Si le magicien porte déjà une armure, c'est elle qui se trouve transformée pour la durée du sortilège. Il est donc impossible de revêtir l'armure magique par-dessus une armure de plaques et de revendiquer ensuite une protection de 11...

Guerison

Portée : 1 m.

Le bénéficiaire de ce sortilège est aussitôt guéri de toutes les maladies qui l'affectent, qu'elles soient d'origine naturelle ou magique. Les séquelles de la maladie ne sont cependant pas effacées.

Coeur de pierre

Sortilège d'attaque ; portée : 30 m.

Le cœur de la victime se fige et provoque une mort instantanée. Naturellement, ce sortilège est sans effet sur les morts-vivants ou les créatures qui n'ont pas de cœur (ou qui cesse de battre). Si le sortilège ne porte pas, la cible perd quand même d4 points de vie, comme à la suite d'un coup violent à la poitrine.

Rétromagie

Portée : 5 m.

La Rétromagie annule tous les sortilèges permanents en action dans son périmètre (à l'exception des sortilèges dont la mise en œuvre a nécessité plus de points de magie que la Rétromagie et ceux du lanceur).

Phantasme

Permanent (2d6).

Le magicien invoque le monde de la nuit et matérialise un ectoplasme qu'il façonne à son gré. Il engendre ainsi n'importe quelle créature, à condition, toutefois, que sa taille ne dépasse pas le double d'un humain. Quelle que soit son apparence, le Phantasme possède toujours les mêmes caractéristiques : Défense magique 8, Esquive 5, Protection 4, points de Vie 4d6.

La somme des totaux d'Attaque et de Parade est de 28, mais le magicien peut, dans cette limite, assigner la valeur de son choix à ces deux caractéristiques. Lors des combats, le Phantasme détermine toujours ses points d'impact avec un d10 et fait perdre 5 points de vie. Le déplacement du Phantasme correspond à celui de son image (m/assaut).

Épée de Damocles

Portée : 10 m ; permanent.

Une épée étincelante apparaît au-dessus de la victime désignée. Elle ne peut être endommagée ni ôtée par des moyens physiques. Cette épée suit la cible dans tous ses déplacements jusqu'à ce que le magicien décide de la laisser tomber (vitesse : 17). Si le coup porte, lancer un d6+2 pour les points d'impact : l'épée fait perdre 4d6 points de vie. Elle disparaît après la première attaque, réussie ou non. Le magicien, s'il le désire, ne lâche l'épée qu'à certaines conditions (par exemple : « Frappe si l'on me tue ! »). Cette menace latente constitue un excellent argument.

Silence

Permanent (2d6), Portée : 10 m

Le mage crée une zone de 10 m autour de lui dans laquelle personne ne peut plus dire un mot (à l'exception du mage). Il est désormais impossible de lancer un sort (sauf pour les prêtres, chevaliers de la Chapelle et Inquisiteurs) et d'activer certains objets magiques (parchemins, amulettes, anneaux...).

Toile d'Araignée

Sortilège indirect, Vitesse : 16, Portée : 5 m