

NIVEAU 7

Rayon de la Mort

Vitesse : 16 ; portée : 40 m.

Un rayon d'énergie jaillit des mains du magicien et atteint jusqu'à 4 personnes. Si la cible ne parvient pas à esquiver l'attaque, elle perd $d6+10$ points de vie (moins la protection).

Asservissement

Sortilège d'attaque ; portée : 30 m ; permanent (2d6).

Ce sortilège affecte une victime, sans limite de Niveau. Celle-ci devient esclave des volontés du magicien. A la différence du Commandement, ce sortilège perturbe les capacités intellectuelles et n'agit que sur ordre. La barrière du langage ne constitue plus un obstacle. La victime comprend toujours les instructions de son maître mais les applique à la lettre. L'annulation d'un ordre prend un assaut, de même que la formulation de nouvelles instructions.

Nova

Vitesse : 18 ; portée : 5 m.

Le corps du magicien diffuse des myriades de rayons incandescents dans toutes les directions. Quiconque se trouve à portée reçoit jusqu'à trois rayons (lancez un $d6$; 1 ou 2 : un rayon, 3 ou 4 : deux rayons ; 5 ou 6 : trois rayons). Chaque rayon inflige une perte de $3d8$ points de vie (moins la valeur de protection).

Aura protectrice

Permanent (2d6).

Cette aura protège le magicien contre tout sortilège direct. Elle a pour effet d'absorber 5 points de magie du sortilège qui la traverse. A la différence de l'Ecran Magique, l'Aura Protectrice ne perd pas sa charge en absorbant les points de magie. Il est donc inutile d'assigner des points supplémentaires à ce sortilège, son effet étant invariable et non cumulable. L'Aura n'affecte que les sorts contre le magicien et non ceux qui visent à la détruire.

Stase

Sortilège d'attaque ; portée : 20 m ; permanent (jusqu'à ce qu'il soit contré).

Le magicien fige jusqu'à 3 victimes à un instant précis du temps. Toute personne ainsi emprisonnée garde la position qu'elle avait avant d'être ensorcelée, incapable de penser ou d'agir. De même, puisqu'elle se trouve à une situation dans le temps différente de celle du monde extérieur, elle ne peut être déplacée ou blessée tant qu'elle demeure en état de stase.

Epee Votive

Permanent (2d6).

Une épée se matérialise entre les mains du magicien. Sa lame a la noirceur de la nuit, un halo crépitant de flammes vertes en forme le tranchant. Cette arme augmente ses totaux d'Attaque et de Parade de 3 points, tant qu'il la manie. Les points d'impact se déterminent avec un $d8+3$ et les dégâts occasionnés sont de 7 points de vie. Si l'Epee Votive échappe aux mains du magicien, elle disparaît aussitôt. Elle ne peut non plus être cédée à quelqu'un d'autre : elle se retournerait contre lui et le frapperait avant de s'évanouir pour toujours.

Toucher Vampirique

Durée : 1 assaut

Le mage touche une personne à l'assaut suivant et fait perdre $3d8$ points de vie sans protection. Il doit cependant toucher la peau de la victime visée. Le mage peut ensuite rajouter l'énergie qu'il a fait perdre à ces points de vie sans dépasser son total de départ. Ce sort n'affecte pas les morts-vivants.

Arme enchantée

Permanent (2d6)

Le mage donne un bonus de +1 à une arme qu'il tient dans les mains. Celle-ci devient alors, temporairement, enchantée. Le sort fonctionne sur des armes déjà magiques, mais le bonus ne peut dépasser +3