



LE GRIMOIRE DE NOIRÉPINE

Le Grimoire de Noirépine est un cadeau de la Reine Alachia à l'élémentaliste humaine Van Cean, des Forces d'Explorations de sa majesté. Cette dernière a très gentiment accepté de partager ce savoir magique avec les érudits de la Bibliothèque.

Mahar, archiviste et scribe elfe, 1506 TH

Mur de Noirépine

Cercle : 1
Filaments : 1
Tissage : 10/17
Incantation : 2
Portée : 40 mètres
Durée : rang heures
Effet : Détermination

Un Élémentaliste peut créer un mur de Noirépine, une sorte de ronce spécifique au Bois de Sang, d'un mètre d'épaisseur. La longueur et la hauteur du mur ne doivent pas excéder le résultat du jet d'Effet. Par exemple, si le résultat du jet d'Effet est de 15, le mur peut faire 10 m de long pour 5 m de haut. Le mur possède 25 Points de Vie et une Protection Physique de 6. La Noirépine provoque des dommages de niveau 8 à chaque fois qu'on tente de la traverser en force (coups d'épées, charge...). La protection physique ne protège pas contre ces dommages, sauf si la victime porte une armure de métal complète.

Malédiction de la Noirépine

Cercle : 3
Filaments : 0
Tissage : NA/8
Incantation : 2
Portée : Toucher
Durée : rang minutes
Effet : Détermination + 3

La Malédiction de la Noirépine doit être lancée sur une zone de terre (elle est inefficace sur la roche nue). Des buissons de Noirépine se propagent sur le sol selon la forme voulue par l'Élémentaliste, sur une surface égale au maximum à 1000 fois le résultat du Jet d'Effet, en mètres carrés.

Les buissons s'enracinent dans le sol, et poussent jusqu'à une hauteur de 1 mètre environ lors de l'incantation. Les déplacements ne sont sûrs qu'à une vitesse égale à 1/3 du Mouvement de Combat pour toutes les personnes dans la zone, y compris l'Élémentaliste. Tout déplacement plus rapide entraîne des blessures de niveau 8 contre lesquelles l'armure est inefficace, sauf si la victime porte une armure de métal

complète. Les animaux de montent refuseront systématiquement de s'aventurer sur une zone envahie de Noirépine. Toute tentative de les forcer se fait contre un seuil de réussite égal au Jet d'Effet.

Animation des Épines

Cercle : 4
Filaments : 2
Tissage : 8/15
Incantation : Défense Magique de la plante
Portée : 60 mètres
Durée : rang minutes
Effet : Détermination + 2

La cible de ce sortilège doit être une plante. Si le jet d'Incantation est réussi, l'Élémentaliste peut donner des ordres simples à la plante en question (griffe-le, déplace-toi, immobilise...) en désignant une cible. La plante s'animera alors et réalisera l'action voulue.

Le lancement de ce sort provoque également l'éruption d'épines longues et acérées sur toutes les tiges de la plante. Celles-ci peuvent servir comme des armes (indice de dommages : 6). Les niveaux d'Attaque et d'Initiative de la plante animée sont égaux au résultat du Jet d'Effet. A la fin du sortilège, les épines demeurent en place et provoquent la mort du végétal.

Pont de Ronces

Cercle : 5
Filaments : 3
Tissage : 9/16
Incantation : 2
Portée : 100 mètres
Durée : rang heures
Effet : Détermination + 3

Invoke un pont fait de ronces et de végétaux mêlés sur une épaisseur de 1 mètre. Le résultat du Jet d'Effet correspond aux Points de Vie du pont de ronces. Les dimensions du Pont de Ronces ne doivent pas excéder Rang x 10 mètres en longueur pour Rang mètres de large. Il peut supporter un poids ne dépassant pas rang x 1000 kg.

