



## SORTS DE CHAMAN

L'élémentaliste se sert de sa magie pour manipuler les éléments. Ses sorts touchent le plus souvent un ou plusieurs éléments, mais d'autres affectent plutôt les conditions climatiques et la nature. À travers eux, il communique avec les esprits élémentaires qui peuplent le monde.

### SORTS DU PREMIER CERCLE

#### Sensation Astrale

Filaments : 2  
Seuil de Tissage : 5/15  
Portée : 60 mètres  
Durée : 10 + rang minutes  
Effet : Détermination + 6  
Seuil d'Incantation : 6 (voir texte)

Ce sort permet au sorcier de sentir les présences dans l'espace astrale. Il peut s'agir de personnes, de créatures, de portes magiques, d'objets magiques et ainsi de suite. Le seuil d'Incantation correspond à la Défense Magique de l'espace astral, qui est de 6 dans la plupart des cas, mais qui peut être plus élevée en certains endroits magiquement actifs. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet. Si le résultat est supérieur ou égal à la Défense Magique d'une cible à portée, le sorcier détecte sa présence. Il a droit à un test d'effet par tour, ce qui l'autorise à sentir une nouvelle présence à chaque tour. Si plusieurs cibles se trouvent à portée, le sorcier commence par repérer celle qui a la plus faible Défense Magique. Une fois détectée, la cible le reste tant qu'elle demeure dans la portée de la Sensation Astrale.

Quand il lance le sort, le sorcier prend souvent une petite minute pour sentir les membres de son groupe et s'assurer ainsi qu'une présence astrale ne provient pas d'un compagnon. Une fois tous les membres repérés, il est certain que la prochaine présence qu'il sentira ne proviendra pas de quelqu'un du groupe.

Le test d'effet n'interdit pas au sorcier d'accomplir une autre action dans le même tour. Il peut également essayer de lancer un sort sur une cible qu'il sent astralement, même s'il est incapable de la voir.

Les sorciers trouvent de nombreuses applications à ce sort, les plus communes étant de déterminer si un objet possède ou non une présence astrale, ou si des entités ou des Horreurs sont présentes à proximité.

#### Danse des Os

Filaments : 1  
Seuil de Tissage : 7/15  
Portée : 25 mètres  
Durée : 3 + rang tours  
Effet : Détermination + 4  
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le nécromancien se livre à une danse chaotique et désordonnée en tissant le filament, puis pointe le doigt vers la cible au moment de lancer le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, la Danse des Os éveille dans le squelette de la cible une force de vie autonome qui le fait se mouvoir indépendamment de sa volonté. On lance alors les dés d'effet. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de Force de la cible, le nécromancien peut contrôler ses mouvements. Dans le cas contraire, la cible demeure libre de ses gestes mais subit néanmoins un malus égal au rang d'Incantation du nécromancien.

Le nécromancien doit se concentrer pendant toute la durée de ce sort pour affecter la cible à travers sa Danse. Il ne peut que la faire se déplacer au hasard dans un cercle de 1D6 mètres de diamètre.

#### Détection des Morts-Vivants

Filaments : Aucun  
Seuil de Tissage : NA/7  
Portée : 25 mètres  
Durée : 3 + rang minutes  
Effet : Détermination + 5  
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet à la cible de détecter les morts-vivants. Quand il prépare ce sort, le nécromancien doit toucher la cible et frotter sur son sourcil un peu de terre ou de poussière. L'usage de ce sort réclame la concentration de la cible, mais seulement pendant les tours de détection active.

En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre la Défense Magique la plus élevée de tous les morts-vivants dans les limites de la portée. Une réussite indique le nombre de morts-vivants présents, sans révéler leur position exacte. Si le bénéficiaire du sort n'est pas le nécromancien, il utilise sa propre Volonté ou Détermination pour le test d'effet.

#### Contremagie

Filaments : 1  
Seuil de Tissage : 6/13  
Portée : 60 mètres  
Durée : 1 tour  
Effet : Détermination  
Seuil d'Incantation : 2

Ce sort disloque la trame et les filaments d'un autre sort. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet





contre un seuil de difficulté basé sur le cercle du sort. Sauf indication contraire dans la description du sort, reportez-vous à la table suivante pour connaître le seuil de dissipation des différents sorts.

En cas de réussite du test d'effet, le sort est dissipé. La dissipation peut également affecter d'autres capacités magiques, telles que les talents et les pouvoirs de certaines créatures. Pour déterminer le seuil de dissipation d'un talent, substituez son rang au cercle du sort. Le seuil de dissipation du pouvoir d'une créature est indiqué dans la description de la créature.

TABLE DE DISSIPATION	
Cercle du sort	Seuil de dissipation
1	7
2	9
3	10
4	12
5	13
6	14
7	15
8	17
9	18
10	20
11	21
12	22
13	24
14	25
15	26

## Divination d'Aura

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 6/14

Portée : 25 mètres

Durée : 5 + rang minutes

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet au sorcier de prédire les modifications d'aura des êtres vivants. En cas de réussite du test d'Incantation, il choisit quel changement d'aura il souhaite prédire chez la cible. Ce peut être n'importe quoi, depuis la colère aux dom·mages en passant par l'épuisement. Il faut réussir un test d'effet contre la Défense Magique de la cible pour que la prédiction soit juste.

## Camouflage

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : Toucher

Durée : Rang + 5 minutes

Effet : Détermination + 7

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet à la cible de se fondre complètement dans le décor devenant ainsi plus difficile à repérer. L'élémentaliste jette une pierre, frotte un peu de terre ou pose un caillou sur la cible. Lui et la cible doivent se tenir sur une surface de pierre ou de terre pour que le sort puisse fonctionner.

En cas de réussite du test d'Incantation, lancez les dés d'effet pour la cible. Le résultat est le seuil de difficulté des tests nécessaires pour la remarquer avec une vision normale. Cependant, le Camouflage ne dure qu'aussi longtemps que la cible reste immobile. Un personnage utilisant une forme de vision ou de perception astrale effectue son test contre la Défense Magique de la cible. Le Camouflage ne procure aucun bonus particulier à la Défense Physique.

## Langage des Plantes

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : Soi-même

Durée : 10 + rang minutes

Effet : Conversation avec les esprits des plantes

Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste pose son oreille contre une plante au moment de lancer ce sort. Le Langage des Plantes lui permet de discuter avec les esprits qui habitent les végétaux plutôt qu'avec les plantes elles-mêmes. L'intelligence de ces esprits varie grandement de l'un à l'autre, tout en restant infiniment supérieure à celle des végétaux qu'ils occupent. Leur humeur connaît les mêmes variations que celle des humains. Ils peuvent ainsi se montrer enjoués et bavards, ou maussades et taciturnes, ou encore somnolents pour être restés trop longtemps au soleil. Les esprits des plantes sont généralement au fait de ce qui s'est déroulé dans un rayon de 1 à 5 mètres autour de leurs racines. On ne les trouve que dans les végétaux vivants ; si leur plante d'accueil meurt, ils la quittent pour aller s'installer dans une autre.

## Poussière de Cristal

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 5/12

Portée : 30 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible







L'élémentaliste projette une poignée de poussière en l'air au moment de tisser le filament. La poussière se transforme en éclats de cristal qui fusent vers un adversaire au moment où le sort part. En cas de réussite du test d'Incantation, les dés d'effet déterminent le montant des dommages infligés à la cible. Ce sort puissant est assez répandu, et les combattants avisés se retirent hors de portée lorsqu'ils voient les éclats de cristal se former. L'armure protège normalement contre les effets de ce sort.

### Éclair de Feu

Filaments :1

Seuil de Tissage : 7/ 15

Portée : 25 mètres

Durée :1 tour

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique

Ce sort est une attaque physique dirigée contre une cible unique. Quand il le lance, le sorcier fait de grands gestes comme pour attiser un feu et produit des bruits de craquements et de flammes. En cas de réussite du test d'Incantation, l'Éclair de Feu inflige à la cible des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Physique est efficace contre ces dommages.

### Arme de Feu

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 5/14

Portée :10 mètres

Durée :10 + rang tours

Effet : + 1D4 au niveau des dommages de l'arme

Seuil d'Incantation : Défense Magique de l'arme cible

L'élémentaliste invoque une petite flamme en tissant le premier filament. Cette flamme vient recouvrir presque entièrement une arme choisie par l'élémentaliste, sauf à la poignée. La Défense Magique de l'arme résiste au sort ; pour la plupart des armes, elle est de 2. Le sort augmente les dommages de l'arme de 1D4, appelé le dé de flammes. Ce feu magique affecte toutes les créatures pouvant être blessées par le feu. L'armure protège contre les attaques d'une Arme de Feu.

Tant que l'arme est sous l'influence du sort, sa température est élevée, mais supportable. À chaque fois que le résultat du dé de flammes dépasse 4, cependant, son utilisateur subit 1 point de dommages du fait de la chaleur.

### Chasse-Insectes

Filaments :1

Seuil de Tissage : 6/7

Portée : Toucher

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : 2

Ce sort a pour effet de repousser les insectes de toute taille. Pendant qu'il le tisse, le nécromancien produit un bourdonnement de plus en plus léger semblable à celui d'un moustique. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet et on note le résultat. Les insectes ont alors besoin de réussir un test de Volonté pour s'en prendre à la cible.

### Lumière

Filaments :1

Seuil de Tissage : 6/ 14

Portée :10 mètres

Durée : Test de Volonté + 5 minutes

Effet : Produit de la lumière

Seuil d'Incantation : 2 (voir texte)

Ce sort produit un effet réel et non illusoire. En drainant une parcelle d'énergie astrale, l'illusionniste crée une sphère volante lumineuse de la taille d'une orange, qui éclaire dans un rayon de 10 mètres. Il contrôle le déplacement de la sphère mais le processus réclame une certaine concentration et l'empêche de lancer un autre sort dans l'intervalle. Si le résultat du test d'Illusion est supérieur ou égal à la Défense Magique de la cible, l'illusionniste peut fixer la Lumière sur une personne ou un objet ; il lui est alors impossible de la déplacer.

La Lumière peut aveugler la cible si elle est fixée sur ses yeux. La procédure est plus délicate que le simple fait d'attacher la sphère à la personne, et la Défense Magique de la cible est augmentée de 5 contre le test d'Incantation. Une personne ainsi aveuglée subit un malus de -3 à tous ses tests dans les actions où la vue est importante.

L'illusionniste peut utiliser la magie du sang pour prolonger la durée de la Lumière. En sacrifiant 1 point de dommage permanent, il étend cette durée à un an et un jour.

### Dague Mentale

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA / 7

Portée : 40 mètres

Durée :1 tour

Effet : Détermination + 2

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sort abat son bras comme s'il projetait une dague. En cas de réussite du test d'Incantation, la Dague Mentale inflige à la cible des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages, mais la Protection Physique n'est d'aucune utilité.





## Résistance au Feu

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA / 7

Portée : Toucher

Durée : 6 + rang minutes

Effet : +3 points de Protection Physique contre les dommages du feu

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste fait naître une petite flamme à l'extrémité de chacun de ses deux index. Il touche la cible au niveau des sourcils (ou de ce qui en tient lieu). Un éclair lumineux les roussit légèrement, mais sans provoquer aucun dommage. Le sort procure alors un bonus de +3 à la Protection Physique de la cible contre les dommages du feu ou les attaques basées sur le feu.

Une même cible ne peut bénéficier que d'un seul sort de Résistance au Feu à la fois.

## Résistance au Froid

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : Toucher

Durée : 6 + rang minutes

Effet : +3 points de Protection Physique contre les dommages du froid

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste fait apparaître du givre au creux de ses paumes, qui fond au moment où il touche la cible. Le sort procure alors un bonus de +3 à la Protection Physique de la cible contre les dommages du froid ou les attaques basées sur le froid.

Une même cible ne peut bénéficier que d'un seul sort de Résistance au Froid à la fois.

## Liane Enchantée

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : 25 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (généralement 2)

Ce sort produit un effet réel et non illusoire. L'illusionniste le lance sur une liane dont la longueur n'excède pas 25 mètres. Il peut ensuite, au prix d'une grande concentration, déplacer la liane à distance à la vitesse de 10 mètres par tour. Lorsqu'il faut effectuer un test de Dextérité pour la liane (pour l'enrouler autour de quelque chose ou ficeler un adversaire en combat), on effectue un jet d'effet contre un seuil de difficulté fixé par le maître de jeu.

La corde ne peut soulever aucun poids pendant que l'illusionniste la dirige. S'il la fait s'attacher d'elle-même aux barreaux d'une fenêtre, il lui faudra malgré tout accomplir l'escalade à la force des bras. Utilisez le résultat du jet d'effet comme l'indice de Force de la corde pour déterminer la masse qu'elle peut supporter.

## SORTS DU DEUXIÈME CERCLE

### Bouclier Astral

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA / 7

Portée : Toucher

Durée : 7 + rang tours

Effet : +3 à la Défense Magique

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier dessine les contours d'un bouclier avec les mains, puis touche la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, la Défense Magique de la cible (qui peut être le sorcier lui-même) augmente de 3. Le Bouclier Astral est incompatible avec tout autre sort qui augmente la Défense Magique.

### Ébullition

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 7/ 13

Portée : Toucher

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Fait bouillir 1 litre d'eau

Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste touche un récipient contenant de l'eau, puis retire précipitamment son doigt comme s'il venait de se brûler. Le récipient enchanté commence immédiatement à chauffer l'eau, amenant 1 litre à chaque tour au point d'ébullition. Ce sort n'est efficace que sur un objet inanimé.

Bien que l'Ébullition n'ait pas été conçue à des fins offensives, chaque litre d'eau bouillante peut occasionner des dommages de niveau 5, jusqu'à un maximum de 20 (pour 4 litres) ; à charge pour l'élémentaliste de lancer l'eau sur la victime et de l'atteindre en réussissant un test de Dextérité ou d'Armes de Jet contre sa Défense Physique.

### Cercle d'Ossements

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 6 / 17

Portée : 5 mètres

Durée : 3 + rang mois

Effet : Détermination + 5 Seuil d'Incantation : 9

Ce sort constitue un rituel par lequel le nécromancien invite un esprit vagabond à vivre au sein d'un cercle d'os. Chaque test de







Tissage ou d'Incantation nécessite 1 heure de temps de jeu. Le nécromancien a besoin des ossements d'un animal, qu'il dispose en un cercle de 10 mètres de diamètre. En cas de réussite du test d'Incantation, l'esprit est invoqué.

L'esprit appelé dans le Cercle d'Ossements n'est pas d'une grande intelligence. Incapable de sortir du Cercle, il peut essayer d'empêcher les intrus d'y pénétrer. Il peut effectuer des actions physiques à l'intérieur du Cercle ; ses niveaux de Dextérité, d'attaque, de Force et de dommages étant égaux au niveau d'effet du Cercle d'Ossements. D'autres sorts de nécromancien, tels que Message d'Outre-Tombe (page suivante) ou Portail Spectral (page 184), utilisent également un Cercle d'Ossements ; le nécromancien peut en avoir plusieurs en service au même moment. Les caractéristiques de l'esprit des os sont les suivantes :

### Ténèbres Éthérées

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 8/16

Portée : Toucher

Durée : Détermination + 1D10 tours

Effet : Obscurité, Défense Magique 12

Seuil d'Incantation : 2

Avec ce sort, le nécromancien fait venir un fragment d'obscurité d'une autre dimension puis lui ordonne de croître et de s'étendre. En cas de réussite du test d'Incantation, les Ténèbres Éthérées emplissent une sphère de 10 mètres de diamètre centrée sur la cible. Les cibles non-consentantes voient leur Défense Magique augmenter de 5.

L'obscurité de la sphère procure un malus de -5 à toutes les actions nécessitant l'usage de la vue. La lumière ordinaire est impuissante à la disperser. Pour chasser les Ténèbres Éthérées au moyen d'une lumière magique, il faut réussir un test d'Incantation contre leur Défense Magique, qui est de 12. La Contre magie doit vaincre le même seuil de difficulté pour dissiper ce sort.

Les nécromanciens ne sont pas affectés par les Ténèbres Éthérées, qu'elles aient été lancées par eux ou par un confrère. Ils voient à travers comme en plein jour.

### Cercle de Vie

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 6/15

Portée : Toucher

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : 2 (voir texte)

Ce sort dresse une barrière capable d'arrêter les mortsvivants, les Horreurs ou les créations des Horreurs. Le nécromancien crache dans ses doigts, puis dessine le cercle avec son doigt. Le diamètre du cercle ne peut pas dépasser 10 mètres. En cas de réussite du test d'Incantation, le Cercle de Vie résiste à toute tentative

d'intrusion des morts-vivants, des Horreurs ou de leurs créations. On effectue pour cela un test d'Incantation contre la Défense Magique de l'intrus : une réussite signifie qu'il est repoussé et subit des dommages déterminés par un jet d'effet.

Le Cercle de Vie ne peut repousser qu'une seule créature par tour. Des adversaires nombreux peuvent facilement le submerger s'ils sont en mesure de l'entourer. Lorsque plusieurs intrus se présentent en même temps, le Cercle de Vie tente d'abord de bloquer celui qui possède la meilleure Défense Magique.

Le nécromancien peut tracer un second Cercle de Vie à l'intérieur du premier ; il gagne ainsi quelques minutes de répit supplémentaire face à des adversaires en nombre.

### Manteau Monstrueux

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 8/13

Portée : Toucher

Durée : Test de Détermination + 5 tours

Effet : Augmente les prouesses guerrières

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort améliore les performances guerrières de la cible. L'illusionniste produit des grondements et des grognements, puis mime l'attaque brutale d'un monstre. Il touche ensuite la cible. Deux tourbillons de lumière apparaissent autour d'elle et tournent pour dessiner la forme du monstre. L'illusion est plus efficace lorsque l'illusionniste reproduit l'image d'une créature qu'il a déjà combattue et qui lui a infligé des dommages ; si ce n'est pas le cas, ajoutez 3 à tous les tests de scepticisme et d'incrédulité, et encore 3 de plus aux tests de scepticisme si l'illusionniste n'a même jamais affronté la créature.

Ce sort apporte un bonus de +3 aux tests d'attaque, aux jets de dommages et à la Défense Physique de la cible. Il lui octroie également 12 points de vie supplémentaires ; les 12 premiers points de dommages qu'elle subit sont absorbés par ces points de vie illusoire et restent sans effet sur elle.

L'illusion ne procure à la cible aucune des capacités ou formes d'attaques particulières de la créature dépeinte. L'illusion d'un craquebec, par exemple, ne donne pas le bénéfice de son souffle paralysant. Elle produit bel et bien l'illusion du souffle, mais sans infliger aucun dommage ; à la cible d'atteindre son adversaire avec les armes qu'elle a en main.

Dans un combat contre un adversaire qui porte un Manteau Monstrueux, les tests d'attaque font également office de tests de scepticisme.

### Retour au Bercail

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 7/14

Portée : 60 mètres

Durée : 20 + rang minutes





Effet : Indique le chemin de retour

Seuil d'Incantation : 5

L'élémentaliste ferme les yeux et visualise le dernier endroit où il a dormi. En cas de réussite du test d'Incantation, le sort fait apparaître une paire d'ailes scintillantes et translucides pailletées d'or et de vert. Les ailes se déplacent à la même vitesse que l'élémentaliste et se dirigent vers le dernier endroit où il a dormi. Sans jamais s'éloigner de plus de 60 mètres, elles peuvent ralentir ou accélérer sur commande. Elles ont une Défense Magique et une Défense Physique de 10, et le premier point de dommage supplémentaire suffit à les détruire.

### Bouclier de Brume

Filaments :1

Seuil de Tissage : 6 / 13

Portée : Soi-même

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort fait apparaître un voile de brouillard qui durcit et se place de manière à protéger le nécromancien. Quand il tisse le filament, le nécromancien se passe les mains sur tout le corps tandis que des lambeaux de brume se dégagent de ses doigts. En cas de réussite du test d'Incantation, le niveau d'effet est utilisé comme le talent d'Esquive. Si le résultat du jet d'effet est supérieur ou égal à celui du test d'attaque de l'adversaire, la brume détourne le coup. Le nécromancien demeure visible derrière le Bouclier de Brume et sa vision n'est aucunement gênée. Le Bouclier n'entrave pas sa liberté d'action.

### Racines

Filaments :1

Seuil de Tissage : 6/15

Portée : 50 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort fait jaillir des racines des profondeurs du sol pour agripper la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible est prisonnière des Racines, qui ont une Force égale au niveau d'effet, un seuil de blessure grave égal au résultat du jet d'effet et des Défenses Physique et Magique de 4. Pour s'en dépêtrer la cible doit, soit réussir un test de Force contre leur Force, soit leur infliger trois blessures graves, auquel cas elles se détendent et la laissent partir.

### Manteau de Pluie

Filaments :1

Seuil de Tissage : 6/9

Portée : Toucher

Durée : Rang x 10 minutes

Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort n'est pas une illusion. En cas de réussite du test d'Incantation, il fait apparaître un manteau chatoyant bleu et argent drapé autour de la cible, la protégeant des intempéries et lui procurant un bonus de +3 pour résister aux effets naturels du froid ou du chaud. Le Manteau de Pluie offre également une certaine protection contre les intempéries surnaturelles, comme la Pluie Mortelle (voir page 165), à condition de réussir un test d'effet contre la Défense Magique de leur invocateur. Ce test d'effet vient en plus de toute autre action entreprise par la cible.

## SORTS DU TROISIÈME CERCLE

### Fureur Guerrière

Filaments :1

Seuil de Tissage : 9/16

Portée : Toucher

Durée : 7 + rang tours

Effet : +4 aux tests d'attaque et aux jets de dommages

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier fulmine et gesticule violemment avant de toucher la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, cette dernière ajoute 4 à tous ses tests d'attaque et ses jets de dommages pendant la durée du sort. La Fureur Guerrière lui permet uniquement des attaques à mains nues ou avec une arme de mêlée. Les armes de trait ou de jet lui sont absolument prosrites. Une même cible ne peut pas bénéficier de plusieurs Fureurs Guerrières simultanément.

### Tête de Mort

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/9

Portée : Soi-même

Durée : 5 + rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort transforme la tête du nécromancien en un crâne éclaboussé de chair et de sang. Le nécromancien porte la main à son visage au moment de le lancer. En cas de réussite du test d'Incantation, le nécromancien a droit à un test d'effet contre la Défense Magique de toute personne inscrite dans son champ de vision. Si ce test réussit, la personne est terrorisée et s'enfuit hors de la vue du nécromancien. Cet effet de terreur est une action supplémentaire octroyée par le sort et n'empêche pas le







nécromancien d'accomplir ses actions normales dans le même tour. Un nécromancien ne peut porter qu'une seule Tête de Mort à la fois.

### Brume de Peur

Filaments : 2  
Seuil de Tissage : 8/18  
Portée : 60 mètres  
Durée : 6 + rang tours  
Effet : Détermination + 5  
Seuil d'Incantation : 2 (voir texte)

Avec ce sort, le nécromancien invoque une sphère de brume de 10 mètres de diamètre. La brume, légèrement froide au toucher est d'un gris lumineux et vaporeux. Une fois invoquée, elle ne peut être déplacée.

En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre la Défense Magique de tous les adversaires du nécromancien présents dans la sphère. Chaque réussite oblige l'adversaire à s'enfuir en courant hors de vue du nécromancien. Sous aucune circonstance l'adversaire n'acceptera de rentrer à nouveau dans la Brume de Peur.

### Douleur

Filaments : Aucun  
Seuil de Tissage : NA/11  
Portée : 10 mètres  
Durée : 3 + rang tours  
Effet : Dommages de niveau 4, immobilisation  
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Avec ce sort, le nécromancien fait naître une vive douleur chez la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible subit à chaque tour des dommages de niveau 4 pendant toute la durée du sort, éprouvant une souffrance bien plus atroce que les dommages ne le laisseraient supposer. Elle demeure immobilisée jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Volonté contre un seuil de difficulté de 13 pour dissiper la Douleur. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages.

### Festin Végétal

Filaments : 3  
Seuil de Tissage : 6/16  
Portée : 25 mètres  
Durée : 1 + rang heures  
Effet : Détermination + 8  
Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste a besoin de trois plantes, aussi minables soient-elles, pour lancer ce sort qui les transforme en un véritable festin. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés

d'effet. Le résultat est le nombre de repas produits par le sort. Chaque repas comporte les plats suivants : amuse-gueule, soupe, salade, pain, entrée, légumes et dessert. Tous sont identiques. L'élémentaliste ne peut créer que des aliments auxquels il a goûté depuis moins d'un an, excellent prétexte pour s'empiffrer à l'occasion lorsqu'il est dans une ville.

La nourriture créée par ce sort doit être mangée avant l'expiration du sort. Les restes se volatilisent à l'instant où le sort prend fin.

### Faux Fond

Filaments : 1  
Seuil de Tissage : 7/15  
Portée : 15 mètres  
Durée : 3 + rang minutes  
Effet : Détermination  
Seuil d'Incantation : 2

Quand il lance ce sort, l'élémentaliste doit toucher une petite mare. Le sort en augmente la profondeur dans les limites de sa portée. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet ; la mare se creuse d'un nombre de mètres égal au tiers du résultat.

Les personnes dont la Défense Magique est supérieure au résultat des dés d'effet évitent le piège du Faux Fond ou parviennent à rester en dehors de la mare. Ceux qui tombent dans le trou doivent escalader une de ses parois pour en ressortir. Le seuil de difficulté du test d'Escalade est égal au rang d'Incantation de l'élémentaliste, plus l'indice de Protection Physique de l'armure et du bouclier de la victime.

Tout ce qui est encore au fond de la mare à l'expiration du sort se retrouve debout dans la flaque d'origine, avec sa profondeur d'origine. L'eau en excédent disparaît. L'eau créée par le Faux Fond ne peut pas être utilisée pour épancher sa soif ni être conservée pour plus tard.

### Accélération

Filaments : 2  
Seuil de Tissage : 10/13  
Portée : Toucher  
Durée : 4 + rang heures  
Effet : Détermination + 4  
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier marche en cercles à pas rapides, puis touche la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre le niveau de Dextérité de la cible. Un succès moyen augmente sa vitesse de déplacement de 1,5 kilomètre à l'heure, un succès bon, de 3 kilomètres à l'heure, un succès excellent, de 4,5 kilomètres à l'heure et un succès extraordinaire, de 6 kilomètres à l'heure.





## SORTS DU QUATRIÈME CERCLE

### Animation de Squelettes

Filaments : 2  
 Seuil de Tissage : 7/ 18  
 Portée : 100 mètres  
 Durée : 8 + rang minutes  
 Effet : Anime des squelettes  
 Seuil d'Incantation : 5

Le nécromancien doit se trouver dans un charnier ou disposer d'un stock de squelettes pour pouvoir lancer ce sort. En cas de réussite du test d'Incantation, il anime un nombre de squelettes égal à son rang d'Incantation. Si les squelettes s'éloignent à plus de 100 mètres du nécromancien, ils s'effondrent en une cascade d'ossements. Ils sont généralement armés d'épées courtes en os, confectionnées par la magie du sort. Les squelettes enterrés avec leurs armes utilisent la plus efficace. Ils peuvent utiliser des objets magiques, mais font de piètres magiciens.

### Squelette

#### Attributs

Dextérité : 5      Force : 5      Endurance : 4  
 Perception : 5      Volonté : 7      Charisme : 5

Déplacement en course : 60  
 Déplacement en combat : 30

Initiative : 4	Défense Magique : 5
Nombre d'attaques : 1	Défense Physique : 6
Attaque : 6	Défense Sociale : 11
Dommages : 8	Protection Mystique : 4
Nombre de sorts : NA	Protection Physique : 4
Incantation : 4	
Effet : NA	

Points de vie : 22	Équilibre : 1D8
Blessure grave : 5	Dés de récupération : 1D6
Seuil d'inconscience : NA	Jets de récupération : 1

Points de légende : 20

Équipement : Épée courte  
 Butin : Bien qu'il se résume la plupart du temps à presque rien, le butin peut réserver des surprises. Dans 20 % des cas, un squelette porte des bijoux et des bagues d'une valeur de 2D6 x 10 pièces d'argent.

### Pelote Magique

Filaments : 3  
 Seuil de Tissage : 10/ 15  
 Portée : Variable  
 Durée : 3 + rang heures  
 Effet : Détermination + 6  
 Seuil d'Incantation : 2

Ce sort fait apparaître une pelote de fil constituée d'énergie mystique. Le sorcier attache le bout du fil à quelque chose pour marquer son point de départ. En cas de réussite du test d'Incantation, le sorcier peut placer la Pelote Magique dans sa poche et aller où bon lui semble. On effectue ensuite à chaque heure un test d'effet contre un seuil de difficulté de 10. En cas de réussite, le fil continue à se dérouler sans entrave, invisible, derrière le sorcier. En cas d'échec, il s'emmêle et se brise, mettant fin au sort.

Quand le sorcier veut regagner son point de départ, il lui suffit de tirer sur le fil. Dès qu'il commence à le ré-enrouler le fil apparaît sur une longueur de 3 mètres. Le sorcier n'a plus qu'à le suivre pour retourner à son lieu de départ.

### Tempête de Poussière

Filaments : 2  
 Seuil de Tissage : 9/13  
 Portée : 80 mètres  
 Durée : 5 + rang tours  
 Effet : -2 pour toute action nécessitant l'usage de la vue, de l'ouïe ou de l'odorat

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible  
 Ce sort soulève une Tempête de Poussière partant du bout des doigts du sorcier et balayant tout sur 80 mètres dans toutes les directions. La Tempête peut affecter un nombre de cibles égal au rang d'Incantation du sorcier. Les cibles subissent un malus de -2 pour toute action nécessitant l'usage de la vue, de l'ouïe ou de l'odorat, ainsi qu'à leurs tests d'équilibre. Le sorcier pour sa part n'est nullement affecté.

### Mauvais Oeil

Filaments : 2  
 Seuil de Tissage : 7/ 17  
 Portée : 25 mètres  
 Durée : 10 + rang tours  
 Effet : -5 à tous les tests  
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort fait briller une flamme verte dans les pupilles du nécromancien. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible du Mauvais Oeil subit un malus de -5 à tous ses tests. Pour dissiper ce sort, il faut réussir un test de Volonté contre un seuil de difficulté de 12. Ce test n'est pas soumis au malus de -5.







## Nourriture Mortelle

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 9/17

Portée : 10 mètres

Durée : 10 + rang minutes

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le nécromancien tisse les trois filaments autour de trois aliments différents qui ne sont pas en contact ni mélangés en aucune manière. Ce sort ne peut pas être lancé sur un bol de soupe, par exemple, car les ingrédients y sont mélangés.

En cas de réussite du test d'Incantation, les aliments deviennent hautement explosifs. Lorsqu'ils sont mélangés, il se produit une triple explosion ; on lance les dés d'effet pour déterminer les dommages de chacune. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages.

## Bouclier d'Énergie

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA / 16

Portée : Toucher

Durée : 7 + rang tours

Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste claque des doigts pour créer une étincelle d'électricité qui bondit sur le bouclier de la cible. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée, du bouclier ou de son porteur.

En cas de réussite du test d'Incantation, les adversaires de la cible doivent obtenir au moins un bon succès à leur test d'attaque, sans quoi ils touchent le bouclier et reçoivent une décharge électrique en retour. Les dés d'effet déterminent les dommages entraînés par la secousse. La Protection Mystique agit contre ces dommages.

## Relaxation

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 9/13

Portée : Toucher

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 2

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort réduit le délai d'attente indispensable avant un jet de récupération. Le sorcier s'assied pour le lancer. La cible doit également être en position assise ou couchée. En cas de réussite du test d'Incantation, le résultat du jet d'effet multiplié par 5 donne, en minutes, la réduction du délai d'attente. Un résultat de 12 ou supérieur donne droit à un jet de récupération immédiat, pour autant que la cible en ait encore un en réserve. La

Relaxation ajoute également un bonus de +4 au niveau du jet de récupération.

## Barrière de Ronces

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 11 / 13

Portée : Toucher

Durée : 7 + rang tours

Effet : Détermination + 2

Seuil d'Incantation : 2

Ce sort fait apparaître un mur de ronces magiques. Le sorcier s'égratigne la main avec une dague ou tout autre instrument coupant. En cas de réussite du test d'Incantation, les ronces surgissent du sol, frémissantes et bourdonnantes, couvrant 10 portions de terrain de 3 mètres sur 3 chacune. Franchir l'une de ces portions de terrain exige un test de Dextérité contre le résultat du jet d'effet. En cas de réussite, les ronces sont traversées sans mal. En cas d'échec, les ronces bloquent la progression et infligent 1D6 points de dommages. La Protection Physique est efficace contre ces dommages.

Le sorcier peut franchir la Barrière sans gêne et sans dommage. Les ronces s'écartent sur son passage comme des algues dans un courant.

## Ébranlement du Sol

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 11 / 18

Portée : 25 mètres

Durée : 4 + rang tours

Effet : Malus aux actions de l'adversaire

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort provoque une petite secousse sismique dans une zone de 25 mètres de rayon autour de l'élémentaliste. Ce dernier frissonne en tissant le filament. Durant cette période, les amis et alliés de l'élémentaliste doivent venir le toucher s'ils veulent éviter de subir les effets du sort ; ce contact peut être très bref et n'empêche pas d'accomplir une autre action dans le même tour. Le magicien pose les mains au sol pour lancer son sort.

Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée de ceux qui n'ont pas touché l'élémentaliste. En cas de réussite, toute personne se trouvant dans la zone d'effet, hormis l'élémentaliste et ceux qui l'ont touché, est ballottée de droite et de gauche et subit un malus de -4 à tous ses tests.

## Lorgnette

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 9/17

Portée : Toucher

Durée : 6 + rang minutes Effet : Détermination + 9





Seuil d'Incantation : 2

Ce sort crée une transparence à sens unique, fonctionnant comme un miroir sans tain, dans un mur ou dans ri importe quel obstacle. La Lorgnette peut être aussi réduite que le souhaite le nécromancien ou atteindre le mètre carré de surface. La matière du support n est aucunement affectée, de sorte qu'un mur de pierre reste toujours aussi infranchissable.

Ce sort présente le risque d'attirer l'attention d'une personne située de l'autre côté de l'obstacle. Le résultat du jet d'effet est le seuil de difficulté des tests de Perception visant à remarquer la Lorgnette.

## SORTS DU CINQUIÈME CERCLE

### Cercle de Protection Astrale

Filaments : 3

Seuil de Tissage :11 / 19

Portée : Toucher

Durée :1 + rang minutes

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le nécromancien parcourt un cercle de 5 mètres de rayon avant de lancer ce sort. En cas de réussite du test d'Incantation, le cercle se dessine en noir relevé de lignes lumineuses jaunes. Toute personne présente dans le cercle au moment où le sort a été lancé bénéficie d'un bonus à la Protection Mystique égal au résultat du jet d'effet, aussi longtemps qu'elle reste à l'intérieur du Cercle de Protection Astrale.

### Contresort

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/11

Portée :15 mètres

Durée :10 + rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet au sorcier de renforcer la Défense Magique de ses compagnons ainsi que la sienne propre. Le seuil d'Incantation est la Défense Magique la plus élevée de toutes les cibles. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un jet d'effet, dont le résultat devient la Défense Magique de toutes les cibles ; tant pis pour celles qui voient ainsi diminuer leur indice. Le sorcier peut choisir autant de cibles qu'il le désire parmi toutes celles qui se trouvent à sa portée. Comme indiqué au paragraphe Abaisser sa Défense Magique, page 152, la Défense Magique du magicien est de 2 contre ce sort s'il se prend lui-même pour cible.

### Tige de Terre

Filaments :1

Seuil de Tissage :11 / 18

Portée : Toucher

Durée : 5 + rang minutes

Effet : Force + 10

Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste a besoin d'une pincée de terre ou d'un petit caillou sur lequel lancer ce sort. La Défense Magique d'un caillou ou d'un bloc de terre ordinaire est de 2. En cas de réussite du test d'Incantation, le matériau s'étend et se transforme en un solide bâton de 1,50 mètre que l'élémentaliste peut utiliser en combat au contact. Les dommages infligés par la Tige de Terre sont déterminés par le jet d'effet. Seul un élémentaliste peut se servir d'une Tige de Terre, même s'il n en est pas le créateur.

### Boule de Feu

Filaments :1

Seuil de Tissage :12/20

Portée :100 mètres

Durée :1 tour

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

L'élémentaliste a besoin d'une flamme pour lancer une Boule de Feu. En tissant le filament, il place une de ses mains autour de la flamme, puis l'amène sur le dessus par un geste circulaire. Une fois lancée, la Boule de Feu gonfle jusqu'à atteindre la taille d'un ballon de plage. Quand elle atteint son point d'impact, on procède au test d'Incantation contre la plus haute Défense Magique de toutes les personnes présentes dans un rayon de 10 mètres. En cas de réussite, la Boule de Feu explose et toutes les victimes présentes subissent des dommages égaux au résultat du jet d'effet. La Protection Mystique agit contre les Boules de Feu.

### Tapis Volant

Filaments : 3

Seuil de Tissage :10/ 18

Portée : Toucher

Durée :1 + rang heures

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : 7

Ce sort n'est pas une illusion. Il permet d'enchanter un tapis ou autre morceau de tissu qu'il transforme en plate-forme volante. En cas de réussite du test d'Incantation, l'illusionniste devient capable de donner au Tapis Volant des instructions verbales. Il peut aussi le placer sous les ordres d'une tierce personne, mais seulement une fois au cours de toute la durée du sort. Le Tapis n'est pas très intelligent et il est rapidement perdu. Son indice de Force est déterminé par le résultat du jet d'effet. Sa capacité de transport indique le poids maximum qu'il peut supporter tout en







continuant à voler. Le Tapis peut se déplacer à la vitesse de 120 mètres par tour avec un déplacement en combat de 60 mètres par tour. Le sort lui octroie 30 points de vie et un indice de Protection Physique de 4. Les indices des Défenses Physique et Magique du Tapis sont ceux de la personne qui le dirige. Le Tapis Volant retourne à l'état normal à l'expiration du sort ou après avoir subi 30 points de dommages.

L'illusionniste peut recourir à la magie du sang pour prolonger la durée du sort. En sacrifiant 2 points de dommages permanents, il conserve le Tapis animé pendant un an et un jour.

### Vivification

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 9/ 17

Portée : Toucher

Durée : 1 + rang heures

Effet : +5 au niveau des jets de récupération

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Au moment de lancer ce sort, le sorcier touche la cible au sourcil (ou à l'équivalent le plus proche). En cas de réussite du test d'Incantation, la cible obtient un bonus de +5 au niveau de tous ses jets de récupération effectués pendant la durée du sort. Une même personne ne peut bénéficier que d'une seule Vivification à la fois.

### Douce Rêverie

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 9/ 18

Portée : 60 mètres

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Empêche la cible d'agir

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort empêche la cible de faire quoi que ce soit en la distrayant par d'agréables pensées et d'aimables phantasmes. Quand il tisse le filament, l'illusionniste se remémore une scène ou une expérience agréable. La Douce Rêverie peut être lancée sur un nombre de personnes égal au rang d'Illusion de l'illusionniste. En cas de réussite du test d'Incantation, les pensées des cibles dérivent vers des sujets plaisants où elles restent perdues jusqu'à expiration du sort ou jusqu'à ce que des dommages les ramènent brutalement à la réalité. La proie d'une Douce Rêverie qui subit une blessure ajoute le montant des dommages subis au résultat d'un test immédiat d'incrédulité. Elle paye malheureusement ce test de 1 point de fatigue supplémentaire.

### Ralentissement

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 7/ 15

Portée : Toucher

Durée : 5 + rang tours

Effet : -5 aux tests de Dextérité

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort diminue fortement la vitesse de déplacement de la cible.

Le sorcier fait mine de lancer un sort très simple, en prenant beaucoup plus de temps qu'il ne lui en faut. En cas de réussite du test d'Incantation, les déplacements en course et en combat de la cible sont réduits de moitié. Tous les tests liés à la Dextérité, y compris les jets d'Initiative, subissent un malus de -5. Le niveau d'Initiative ne peut toutefois pas descendre en dessous de 1. Une personne ne peut subir les effets que d'un seul Ralentissement à la fois.

### Vol

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 7/18

Portée : Soi-même

Durée : 15 + rang minutes

Effet : Octroie la faculté de voler

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort procure au sorcier la faculté de voler. En cas de réussite du test d'Incantation, le sorcier peut voler à 150 mètres par tour à pleine vitesse, 75 mètres par tour en combat. Le Vol est une activité consciente; si le sorcier perd conscience, il s'écrase en beauté et subit des dommages en rapport avec sa chute (voir Aventures dans le monde d'Earthdawn, page 210).

### Cage de Pierre

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 11 / 19

Portée : 60 mètres

Durée : 10 + rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste crée une Cage de Pierre autour de la cible en lançant ce sort les doigts entrecroisés, pour représenter des barreaux en train de se refermer. La Cage de Pierre ne peut enfermer qu'une seule personne, dont la taille, la largeur et la longueur ne doivent pas dépasser 3 mètres. Si la cible est trop grande, le sort échoue automatiquement.

La Cage de Pierre possède 50 points de vie. Il faut donc lui occasionner 50 points de dommages pour la détruire. Elle bénéficie par ailleurs d'une Protection Physique de 7, et reste de marbre devant les coups critiques. Le résultat des dés d'effet est le seuil de difficulté de toute tentative de dissolution du sort. La cible emprisonnée à droit à un test de Volonté pour tenter de briser la magie de sa prison ; en cas de réussite, la Cage de Pierre vole en éclats.





## Flétrissement

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 8/19 Portée : 60 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le nécromancien désigne un des membres de la cible et chuchote "Dessèche-toi." En cas de réussite du test d'Incantation, le Flétrissement inflige à la cible des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Mystique agit contre ces dommages. S'ils entraînent une blessure grave, le membre désigné se recroqueville et se flétrit jusqu'à n'être plus qu'un souvenir inutile. Seule une puissante magie, comme un sort d'Inversion du Flétrissement, page 184, peut rendre à la victime l'usage de son membre. Dans l'intervalle, la blessure grave ne peut être soignée.

## SORTS DU SIXIÈME CERCLE

### Lumière Bénie

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 8/18

Portée : 15 mètres

Durée : 15 + rang minutes

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : 3

Avec ce sort, le nécromancien met en perce l'espace astral pour en sortir de la lumière à l'état pur. En cas de réussite du test d'Incantation, un globe de lumière apparaît à 1 mètre au-dessus de la tête du nécromancien, éclairant tout dans un rayon de 15 mètres. Le résultat du jet d'effet est le seuil de dissipation de la Lumière Bénie. Toute entité, morts-vivants inclus, qui souhaite avancer dans la zone éclairée doit, soit dissiper le sort, soit réussir un test de Volonté contre ce même seuil de difficulté. En cas d'échec, elle doit rester hors de portée. En cas de réussite, la Lumière Bénie s'éteint.

### Brisement d'Os

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 12/20 Portée : 60 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le nécromancien produit des bruits de craquement pendant qu'il tisse les filaments. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée des cibles. En cas de réussite, le nécromancien obtient un nombre d'effets égal à son rang d'Incantation. Il ne peut en diriger plus de trois sur la même

cible. Chaque effet inflige des dommages déterminés par un jet d'effet.

La Protection Mystique est efficace contre chaque effet du Brisement d'Os. Si ces dommages occasionnent une blessure grave, la victime effectue son test d'équilibre avec un malus de -3.

### Température Extrême

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 11 / 19

Portée : 100 mètres

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste provoque un changement radical de température dans une zone sphérique fixe de 10 mètres de diamètre. En cas de réussite du test d'Incantation, la température à l'intérieur de la sphère grimpe immédiatement au-dessus du point d'ébullition de l'eau ou dégringole en dessous de son point de congélation, au choix de l'élémentaliste. L'eau bout ou gèle à partir du troisième tour d'effet. Toute personne prise dans la sphère ou amenée à la traverser subit, à chaque tour, des dommages égaux au résultat d'un jet d'effet. Ce sort sert habituellement à dresser un obstacle infranchissable en un endroit précis.

### Sauf-Conduit

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 11 i 17

Portée : Toucher

Durée : 6 + rang heures

Effet : Détermination + 10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste formule à voix basse une prière présentant la cible comme un ami des éléments et des conditions météorologiques. Sa prière est automatiquement traduite dans la langue des éléments et les forces élémentaires accèdent à sa requête. Le sort aplanit toutes les difficultés du terrain et de la végétation : les sables mouvants durcissent sous le pas de la cible, les ronces s'écartent devant elle... Tous les malus entraînés par le terrain peuvent être ignorés. Le jet d'effet se substitue à tous les tests de Dextérité, de Force ou d'Endurance imposés par le terrain, le seuil de difficulté de ces tests étant déterminé par le maître de jeu.

### Vapeurs Mortelles

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 11 / 19

Portée : 25 mètres

Durée : 6 + rang tours

Effet : Détermination +







Seuil d'Incantation : 2

Le nécromancien tire ce sort des plus hideuses régions de l'espace astral et ramène les Vapeurs Mortelles dans le plan matériel. En cas de réussite du test d'Incantation, les vapeurs emplissent une sphère de 25 mètres de rayon, fixe et centrée sur la position du nécromancien. Ce dernier est immunisé contre leurs effets. Il peut étendre cette immunité à d'autres personnes, en nombre ne dépassant pas son rang d'Incantation. Les personnes immunisées doivent être annoncées au moment du lancement du sort. Toute autre personne prise dans les Vapeurs Mortelles subit à chaque tour des dommages déterminés par un jet d'effet; il est inutile de tenter de retenir sa respiration, le seul contact des vapeurs suffit à occasionner ces dommages. La Protection Mystique est efficace contre les Vapeurs Mortelles.

### Ténèbres Complices

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 9/20

Portée : 15 mètres Durée : 1 tour

Effet : +4 aux tests de rang personnes

Seuil d'Incantation : 2

Avec ce sort, le nécromancien fait venir un fragment d'obscurité d'une autre dimension puis lui ordonne de croître et de s'étendre. En cas de réussite du test d'Incantation, les Ténèbres Complices emplissent une sphère de 10 mètres de diamètre centrée sur la cible. Les cibles non-consentantes voient leur Défense Magique augmenter de 5.

Les Ténèbres Complices entravent les actions de l'adversaire de la même façon que les Ténèbres Éthérées (voir page 179) en ceci qu'elles lui infligent un malus de -5 à toutes ses actions réclamant l'usage de la vue. Par ailleurs, elles procurent au nécromancien et à un nombre de personnes n'excédant pas son rang d'Incantation un bonus de +4 à un type de test précis, comme les attaques, les tests d'Incantation, les jets de récupération et ainsi de suite, déterminé par le nécromancien.

### Blocage Karmique

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 11 / 18

Portée : 100 mètres

Durée : 8 + rang tours

Effet : Interdit l'usage du karma

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

En cas de réussite du test d'Incantation, ce sort autorise le sorcier à bloquer toutes les tentatives de la cible d'utiliser du karma. Il lui en coûte 1 point de karma à chaque fois. Ni le sorcier ni la cible ne lance de dé de karma pour les points sacrifiés. Pour dissiper le Blocage Karmique, la cible a besoin de réussir un test de Volonté ou de Contremagie contre un seuil de difficulté de 14.

### Arme de Fortune

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 10 / 15

Portée : Toucher

Durée : 5 + rang tours

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort transforme un objet ordinaire en une arme de mêlée légère et extrêmement tranchante. Le poids de l'objet n'est pas altéré. En cas de réussite du test d'Incantation, l'Arme de Fortune inflige des dommages déterminés par un jet d'effet. Le sorcier peut la confier à une autre personne, mais cette dernière utilise sa propre Détermination ou Volonté pour le calcul du niveau de dommages. À l'expiration du sort, l'objet retrouve son aspect initial.

### Orbe-Rasoir

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 11 / 19

Portée : 100 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 15

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'Orbe-Rasoir est une arme redoutable, faite d'énergie et de lumière verte. En cas de réussite du test d'Incantation, elle inflige à la cible des dommages déterminés par un jet d'effet. Conçue pour se débarrasser d'un adversaire particulièrement coriace, l'Orbe-Rasoir n'a besoin que d'un bon résultat au test d'Incantation, au lieu de l'excellent ordinairement requis, pour porter un coup critique. Même quand l'armure de la créature est normalement invulnérable à ce genre d'attaque, un succès extraordinaire au test d'Incantation entraîne un coup critique.

### Récupération

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 9/20 Portée : Toucher

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 15

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort donne un sérieux coup de fouet aux forces vitales de la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible peut effectuer un jet de récupération au niveau d'effet du sort plutôt qu'à son niveau habituel d'Endurance. Elle doit néanmoins utiliser un de ses jets de récupération pour pouvoir bénéficier du sort.





## Sommeil

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 9/ 17

Portée : 60 mètres

Durée : 10 + rang tours

Effet : Provoque le sommeil

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Le sorcier pousse un énorme bâillement au moment de lancer ce sort. Il peut affecter un nombre de cibles égal à son rang d'Incantation. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée de toutes les cibles. En cas de réussite, ces dernières s'endorment instantanément, mais elles ont droit à chaque tour à un test de Volonté contre un seuil de 14 pour dissiper l'effet du Sommeil. Elles se réveillent quand elles réussissent ce test, quand elles subissent des dommages ou encore à l'expiration ou la dissipation du sort.

## Tremplin

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 11 / 17

Portée : 100 mètres

Durée : 1 + rang heures

Effet : Détermination + 1

Seuil d'Incantation : 2

Pour lancer ce sort, l'élémentaliste projette des cailloux ou de la terre en direction de la zone qu'il désire affecter, en imitant le bruit d'une explosion. Le Tremplin peut couvrir une zone de 100 mètres carrés. En cas de réussite du test d'Incantation, ce sort peut projeter en l'air tous ceux qui mettent le pied sur cette zone. Pour toute personne qui se trouve dans les limites du Tremplin, on effectue un test de Volonté contre la Défense Magique de l'élémentaliste. En cas d'échec, la personne est projetée à 1D6 mètres en l'air. Les dommages de la chute sont déterminés par le jet d'effet. La Protection Mystique fonctionne contre le Tremplin.

## SORTS DU SEPTIÈME CERCLE

### Ébullition du Sang

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 12/17

Portée : 60 mètres

Durée : 4 tours

Effet : Détermination + 9

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

En lançant ce sort, le sorcier produit des bruits de bouillonnements comme s'il déversait de l'huile bouillante sur la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible subit des dommages déterminés par un jet d'effet. La Protection Mystique

est efficace contre ces dommages. On effectue à chaque tour un nouveau test d'Incantation ; en cas de réussite, la cible subit une fois de plus les ravages de l'Ébullition du Sang.

Le sort cesse d'affecter la cible si elle s'éloigne hors de portée du sorcier. Par ailleurs, il ne fonctionne que sur des cibles vivantes qui ont du sang dans les veines. Il est sans effet sur les morts-vivants, les plantes vertes, les statues de pierre et autres créatures.

### Apaisement des Eaux

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 8/19

Portée : 500 mètres

Durée : 1 + rang heures

Effet : Détermination + 9

Seuil d'Incantation : 6 (ou plus, voir texte)

Ce sort permet d'atténuer la violence d'une tempête, naturelle ou magique, et de calmer la fureur des vagues. L'élémentaliste doit le lancer depuis le point le plus élevé du bateau. Il crie à l'intention des eaux en tissant les filaments. Les tempêtes naturelles ordinaires imposent habituellement un seuil d'Incantation de 6 ; les tempêtes particulièrement violentes peuvent entraîner un seuil de 9 ou plus. Avec les tempêtes d'origine magique, le seuil d'Incantation est égal à la Défense Magique de l'invocateur.

En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet ; le résultat, divisé par trois, indique le nombre de mètres dont les vagues sont réduites. Si l'élémentaliste affronte des vagues de 8 mètres de haut et que le jet d'effet est de 13, le bateau reste ballotté par des vagues de 4 mètres. L'Apaisement des Eaux peut être lancé plusieurs fois sur une même zone.

### Invocation des Nuages

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 12/20

Portée : 1,5 kilomètre

Durée : 1 + rang heures

Effet : Dés de Détermination + 7

Seuil d'Incantation : 8 (ou plus, voir texte)

Un élémentaliste peut invoquer les nuages de manière à pouvoir faire tomber une Pluie Mortelle (voir plus bas) ou simplement pour produire un impressionnant changement météorologique. Tout en tissant les filaments, il imite avec ses mains le mouvement tourbillonnant de nuages en passage rapide. Puis il lance un peu d'eau en l'air. En cas de réussite du test d'Incantation, l'eau se transforme aussitôt en lambeaux de nuages vaporeux qui s'élèvent rapidement vers le ciel. L'obtention d'un ciel couvert présente un seuil d'Incantation de 8, un ciel d'orage, un seuil de 13 et une véritable tempête impose un seuil d'Incantation de 20.







En cas de réussite du test d'Incantation, les nuages surviennent en 60 minutes, moins un nombre de minutes égal au résultat du jet d'effet.

L'invocation des Nuages peut être pratiquée plusieurs fois au même endroit pour accélérer l'arrivée des nuages. Les effets du sort sont centrés sur l'emplacement de l'élémentaliste au moment de l'incantation et n'en bougent pas. La portée de 1,5 kilomètre correspond au rayon de la surface au sol affectée par la couverture nuageuse. Ce sort permet d'invoquer n'importe quel type de nuage naturel connu de l'élémentaliste.

### Onde de Confusion

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 13/20

Portée : 60 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte) Ce sort peut affecter un nombre de magiciens égal au rang d'Incantation du sorcier. C'est la plus élevée de leurs Défenses Magiques qui sert de seuil d'Incantation. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre le niveau de Tissage le plus élevé des cibles. Une réussite perturbe les magiciens visés et leur fait rater tous leurs tissages. Ils perdent tous les filaments qu'ils étaient en train de tisser ou qu'ils avaient déjà tissés autour de leurs sorts.

### Serrement de Cœur

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/18

Portée : 25 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Quand il lance ce sort, le nécromancien étend ses mains vers la cible en faisant le geste d'agripper quelque chose, puis de serrer. En cas de réussite du test d'Incantation, un nœud de force astrale se referme autour du cœur de la cible, lui infligeant à chaque tour des dommages déterminés par un jet d'effet. Le nécromancien doit se concentrer sur le Serrement pendant toute la durée du sort. La victime reste paralysée jusqu'à expiration du sort, ou jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de Volonté contre un seuil de difficulté de 15 pour le dissiper.

### Pluie Mortelle

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 15/18

Portée : 75 mètres

Durée : 12 + rang tours

Effet : Détermination + 5 (voir texte)

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

L'élémentaliste ne peut déclencher une Pluie Mortelle que sous un ciel couvert. Au moment de lancer ce sort, il crie les noms de ses alliés pour les protéger des effets néfastes de la Pluie Mortelle. Le sort considère toutes les personnes non-mentionnées même des ennemis et les traite en conséquence. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée des adversaires présents. En cas de réussite, ces derniers subissent les dommages de la pluie. Les effets du sort sont centrés sur l'emplacement de l'élémentaliste au moment de l'incantation et ri en bougent pas. La pluie ne s'interrompt pas brusquement au-delà de la limite des 75 mètres, mais elle perd ses capacités offensives.

Tout adversaire situé dans la zone d'effet de la Pluie Mortelle subit à chaque tour des dommages de niveau 5. La Protection Mystique fonctionne contre ces dommages. Si l'élémentaliste décide de se concentrer sur ce sort à l'exclusion de toute autre action, il peut ajouter son niveau de Détermination aux dommages. Une fois sa concentration brisée, il ne peut plus la retrouver sans relancer le sort.

### Nuage d'Orage

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 12/18

Portée : 120 mètres

Durée : 5 + rang tours

Effet : Détermination + 10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte) Ce sort fait s'amasser une nuée noire et mauve tourbillonnante au-dessus de la tête du sorcier. Le Nuage commence à se former avec le second filament et atteint sa pleine dimension à l'achèvement du dernier filament. En cas de réussite du test d'Incantation, le sorcier peut, à chaque tour en tirer un éclair et le diriger contre une cible. Cette dernière subit des dommages déterminés par le jet d'effet. Lancer un éclair constitue l'action du sorcier pour ce tour.

### Piège Spectral

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 14/20

Portée : 25 mètres

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 12

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort affecte les morts-vivants, les Horreurs et leurs créations. En cas de réussite du test d'Incantation, un globe de lumière rouge éclatante souligné d'inscriptions dorées entoure la cible. Le Piège Spectral est fixé sur place, et ni lui ni son prisonnier ne peuvent être déplacés. Le nécromancien peut toutefois, s'il le souhaite, converser librement avec cette infâme entité.





Le prisonnier peut tenter de se libérer par un test de Volonté ou de Contre magie. Le seuil de difficulté du test est déterminé à chaque tentative par un jet d'effet.

### Inversion du Flétrissement

Filaments : 3  
 Seuil de Tissage : 11 / 18  
 Portée : Toucher  
 Durée : 3 + rang tours  
 Effet : Détermination + 7  
 Seuil d'Incantation : 2

Ce sort permet d'injecter une énergie issue d'un autre plan dans un membre frappé par un sort de Flétrissement. La réussite du test d'Incantation donne droit à un test d'effet contre un seuil de difficulté de 13. En cas de réussite, le membre est soigné. En cas d'échec, le nécromancien peut maintenir le sort par simple concentration et tenter un nouveau test d'effet au tour suivant, jusqu'à ce que l'Inversion réussisse.

Le membre soigné ne récupère pas instantanément toute sa vigueur. Son propriétaire commence par subir un malus de -3 lorsqu'il l'utilise. Ce n'est qu'après la guérison de la blessure grave associée au Flétrissement que ce malus disparaît.

### Cage Enchanté

Filaments : 3  
 Seuil de Tissage : 11 / 19  
 Portée : 100 mètres  
 Durée : 8 + rang tours  
 Effet : -5 à tous les tests d'Incantation

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible  
 Pendant le tissage des filaments, le sorcier pousse un hullement allant décroissant, suivi d'un "Clang !" sonore au moment de lancer le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, le sort fait apparaître une cage de 3 mètres de côté tout autour de la cible. Si la cage est trop petite pour la cible, le sort échoue. Une fois invoquée, la Cage Enchantée ne peut plus être déplacée. Elle ne comporte aucune ouverture et possède 40 points de vie et une Protection Physique de 7. Le prisonnier subit un malus de -5 à tous ses tests d'Incantation et de Tissage. En revanche, les sorts lancés sur lui à travers la cage ne font l'objet d'aucune pénalité.

### Vertige

Filaments : 3  
 Seuil de Tissage : 12/16  
 Portée : 75 mètres  
 Durée : 7 + rang tours  
 Effet : Annule un dé d'action jusqu'au D10  
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort désoriente totalement la cible. Quand il tisse les filaments, l'illusionniste tourne sur lui-même en se donnant un léger tournoiement,

puis lance le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible est gravement désorientée et devient incapable de distinguer le bas du haut. Elle perd son plus gros dé d'action, s'il ne dépasse pas le D10. S'il s'agit d'un D12 ou d'un D20, ôtez simplement 6 à son niveau d'action.

### Trombe

Filaments : 2  
 Seuil de Tissage : 12/18  
 Portée : 60 mètres  
 Durée : 6 + rang tours  
 Effet : Détermination + 9

Seuil d'Incantation : 2 / Défense Magique de la cible (voir texte)  
 L'élémentaliste esquisse le mouvement d'un tourbillon avec ses doigts. La Trombe se dégage de ses mains au moment où il lance le sort, ce qui nécessite de réussir un test d'Incantation avec un seuil de difficulté de 2. Dès le tour suivant, l'élémentaliste peut déplacer la Trombe pour frapper toute personne dans un rayon de 3 mètres. Un nouveau test d'Incantation fait alors office de test d'attaque, contre la Défense Magique des personnes visées. On n'effectue qu'un seul test d'attaque, mais chaque cible est attaquée séparément. En cas de réussite, les personnes frappées par la Trombe subissent des dommages déterminés par le jet d'effet. Ce sort nécessite la concentration de l'élémentaliste, sans quoi il se dissipe de lui-même.

## SORTS DU HUITIÈME CERCLE

### Cauchemar Astral

Filaments : 4  
 Seuil de Tissage : 12/21  
 Portée : 25 mètres  
 Durée : 3 + rang minutes  
 Effet : Détermination + 10  
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort fait croire à sa victime qu'elle a été transportée dans l'espace astral. Pendant qu'il en tisse les filaments, l'illusionniste Seuil de Tissage : 13/17 se remémore ou imagine des visions de l'espace astral.

En cas de réussite du test d'Incantation, la cible est persuadée de se trouver dans l'espace astral. L'illusionniste contrôle son Cauchemar, mais au prix d'une concentration de tous les instants. S'il cesse de se concentrer, l'illusion se dissipe en un tour. Les effets ou créatures invoqués dans le Cauchemar utilisent le niveau d'effet du sort. L'illusionniste peut réduire ce niveau pour simuler des effets ou des créatures plus modestes.







## Entretissage

Filaments : 4

Seuil de Tissage :12/20

Portée : 25 mètres

Durée : Rang minutes

Effet : Partage le lancement des sorts

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort autorise le sorcier à joindre ses forces à celles d'un collègue pour le lancement des sorts. Pendant le tissage des filaments, il bouge les doigts comme s'il jouait au jeu de la ficelle avec son partenaire, qui doit forcément être un autre magicien. En cas de réussite du test d'Incantation, le sorcier et la cible ajoutent 3 à tous leurs tests de Tissage, d'Incantation et de Détermination. Ils travaillent désormais de concert au lancement de leurs sorts ; ils peuvent par exemple se répartir les filaments, ou décider que l'un s'occupe du Tissage et l'autre de l'Incantation, ce qui leur permet de lancer le sort sans avoir à attendre le tour qui suit le tissage du dernier filament. Le jet d'effet est lancé une fois pour chacun des deux partenaires ; c'est le meilleur résultat qui est pris en compte.

## Bulle de Compression

Filaments : 3

Seuil de Tissage :15/22

Portée : 75 mètres

Durée : 7 + rang tours

Effet : Détermination + 10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le sorcier place ses mains comme s'il tenait une balle invisible. En cas de réussite du test d'Incantation, une Bulle de Compression se forme autour de la cible et la comprime, lui infligeant des dommages déterminés par un jet d'effet. Le sorcier peut ensuite se contenter de laisser la cible prisonnière de la Bulle jusqu'à expiration du sort, ou se concentrer pour lui infliger des dommages supplémentaires à chaque tour. Une Bulle de Compression peut être brisée depuis l'extérieur si on parvient à lui infliger d'un seul coup 10 points de dommages. Elle a une Défense Physique de 7 et une Protection Physique de 10. La seule façon de la briser depuis l'intérieur est de réussir un test de Force contre un seuil de difficulté de 17. Les coups donnés au moyen d'une arme sont sans effet contre la paroi interne de la Bulle.

## Contrôle Corporel

Filaments : 3

Seuil de Tissage :14/20

Portée : 25 mètres

Durée :10 + rang minutes

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Pendant qu'il tisse ce sort, le nécromancien se tient parfaitement immobile, les yeux clos. Au moment de le lancer, il ouvre les yeux et lance ses bras grand ouvert. En cas de réussite du test d'Incantation, le nécromancien obtient le contrôle du corps de la cible. Cette dernière conserve sa liberté de penser et de s'exprimer mais ses gestes échappent totalement à sa volonté. Le nécromancien doit se concentrer pour la diriger, mais l'interruption de sa concentration ne met pas automatiquement un terme au Contrôle Corporel.

Pour regagner la pleine possession de son corps, la cible peut tenter un test de Volonté contre le résultat du jet d'effet. En cas de réussite, le sort se dissipe.

## Mur de Terre

Filaments : 3

Seuil de Tissage :12/20

Portée : 50 mètres

Durée :1 + rang heures

Effet : Détermination + 12

Seuil d'Incantation : 2

Avec ce sort, l'élémentaliste fait apparaître un Mur de Terre qu'il peut placer sur le sol à sa convenance. Le Mur se compose de sections de 3 mètres sur 3 de terre enchantée, de 30 centimètres d'épaisseur, en nombre égal au rang d'Incantation de l'élémentaliste. Ce dernier doit avoir les pieds sur terre pour lancer ce sort. Le Mur de Terre ne peut pas apparaître sur un être vivant ; en cas de chevauchement, la section est instantanément détruite. Chaque section du Mur possède les caractéristiques suivantes :

Défense Physique : 8 Protection Physique :12

Défense Magique : 10 Protection Magique :10

Points de vie : 70

Un échec à un test d'attaque contre le Mur ne signifie pas que la personne a raté le Mur, mais simplement que son coup est totalement inefficace. Contre un Mur de Terre, seul un succès extraordinaire est considéré comme un coup critique.

Cependant, le Mur de Terre peut être renversé ; il suffit pour cela de réussir un test de Force contre un seuil de difficulté égal au résultat du jet d'effet.

## Appel d'une Horreur

Filaments : 6

Seuil de Tissage :13/22

Portée :10 mètres

Durée : Rang heures

Effet : Détermination + 16

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le nécromancien doit d'abord apprendre le nom de l'Horreur qu'il désire appeler. Il trace ensuite un cercle de 3 mètres de diamètre avec des peintures blanche et or. L'Appel d'une Horreur





ressort de la magie du sang et coûte 1 point de dommage permanent au nécromancien. De plus, chaque échec commis au cours du tissage lui coûte 1 point de dommage permanent supplémentaire. Enfin, l'interruption du sort en cours de lancement entraîne un choc en retour qui inflige au nécromancien des dommages de niveau 25.

En cas de réussite du test d'Incantation, l'Horreur appelée apparaît à l'intérieur du cercle protecteur. Elle y demeure prisonnière à moins de réussir un test de Volonté contre le résultat du jet d'effet. Beaucoup d'Horreurs tentent de marchander avec le nécromancien, lui proposant de grandes richesses en échange de leur libération dans ce monde. Certaines auraient offert l'équivalent de 100 000 points de légende en trésors. Elles honorent souvent leurs engagements, mais manquent rarement de revenir un jour régler leurs comptes avec le nécromancien.

Très peu de nécromanciens enseignent ce sort. Les motivations de ceux qui le font sont presque toujours douteuses, dans la mesure où cet enseignement est souvent un des éléments de tout accord passé entre eux et les Horreurs.

## Apparitions Monstrueuses

Filaments : 3  
 Seuil de Tissage : 9/21  
 Portée : 150 mètres  
 Durée : Rang minutes  
 Effet : Détermination + 7  
 Seuil d'Incantation : 2

Ce sort fait apparaître des monstres illusoire en nombre égal au rang d'Incantation de l'illusionniste. Les niveaux d'attributs des créatures sont égaux au niveau d'effet, mais l'illusionniste peut décider d'en réduire quelques-uns pour plus de vraisemblance. Il doit rester à portée des Apparitions, sans quoi elles se dissipent instantanément. C'est lui qui contrôle leurs moindres mouvements. Tout test dirigé contre les monstres est considéré comme un test de scepticisme et risque de dissiper l'illusion.

## Alarme Périmétrique

Filaments : 3  
 Seuil de Tissage : 10/20  
 Portée : Rang mètres  
 Durée : 4 + rang heures  
 Effet : Détermination + 12  
 Seuil d'Incantation : 2

Ce sort détecte toute créature franchissant un certain périmètre. L'élémentaliste parcourt le périmètre, puis vient se placer au centre pour lancer le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, le niveau d'effet devient le niveau de Perception de l'Alarme Périmétrique ; à chaque fois qu'une créature ou une

personne franchit le périmètre, on effectue un test d'effet contre sa Défense Magique. En cas de réussite, le sort détecte l'intrusion. L'élémentaliste peut régler le sort de manière à ignorer les créatures inférieures à une certaine taille. L'alarme qui résonne dans le périmètre n'est audible que par ceux qui s'y trouvaient au moment où le sort a été lancé. Les autres ne l'entendent pas.

## Piège à Horreur

Filaments : 1  
 Seuil de Tissage : 13/19 Portée : 25 mètres  
 Durée : Rang tours  
 Effet : Détermination + 16  
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort est une version plus rapide et plus puissante du Piège Spectral (voir page 184). Il n'affecte que les Horreurs et non leurs créations. En cas de réussite du test d'Incantation, l'Horreur est prise au Piège et le demeure, à moins de réussir un test de Volonté contre le résultat du jet d'effet. Le Piège à Horreur possède une durée très brève, si bien qu'il est vivement conseillé au nécromancien de prévoir un plan de rechange.

## Clouage des Ombres

Filaments : 2  
 Seuil de Tissage : 16/19  
 Portée : 50 mètres  
 Durée : 10 + rang minutes Effet : Détermination + 7  
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Pour lancer ce sort, le nécromancien doit être en mesure de voir aussi bien les cibles que leurs ombres. Il peut affecter un nombre de cibles égal à son rang d'Incantation. En cas de réussite du test d'Incantation, le Clouage fixe les ombres des cibles au sol, et les cibles aux ombres. Pour se libérer, les cibles doivent réussir un test de Force contre le résultat du jet d'effet.

## Ombre d'Argent

Filaments : 3  
 Seuil de Tissage : 12/19  
 Portée : 100 mètres  
 Durée : 1 + rang heures  
 Effet : Détermination + 3  
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort rend les objets métalliques gazeux et sans consistance. En cas de réussite du test d'Incantation, les outils et objets divers en métal portés par le personnage sont automatiquement affectés. On effectue un test d'effet contre l'indice de dommages des armes ou l'indice de protection physique de l'armure ; en cas de réussite, les armes et l'armure sont également transformées en ombre immatérielle pour la durée du sort.

