



SORTS DE NÉCROMANCIEN

Le nécromancien commerce avec les mondes infernaux et leurs habitants. Ses sorts, fortement orientés vers le cycle de la vie et de la mort et la nature de l'espace astral, font souvent appel à des esprits et à d'autres entités magiques.

SORTS DU PREMIER CERCLE

Affrontement des Morts-Vivants

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : 10 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort dangereux permet d'engager un combat magique direct avec un mort-vivant. En cas de réussite du test d'Incantation, le nécromancien et le mort-vivant sont bloqués face à face. Aucun des deux ne peut se déplacer ni effectuer quelque autre action que ce soit avant l'expiration du sort ou la défaite de l'un des combattants. On effectue un jet d'effet pour le nécromancien, un test de Volonté pour le mort-vivant et on compare les résultats. Le vainqueur s'en sort indemne, mais le perdant subit des dommages égaux au résultat de son adversaire. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages.

Cercle Froid

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 6/ 15

Portée : Toucher

Durée : 6 + rang minutes

Effet : 1D6 points de dommages

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort crée une zone de froid circulaire qui inflige des dommages à ceux qui se trouvent à l'intérieur. Pendant qu'il tisse les filaments, le nécromancien décrit lentement un cercle, accélérant progressivement en approchant de la conclusion du lancement. Puis, il s'interrompt brusquement et met un genou à terre pour toucher le centre du cercle. Une vague de froid s'étend alors autour de lui sur 5 mètres dans toutes les directions.

Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée des personnes présentes dans le Cercle Froid. En cas de réussite, ces personnes subissent des dommages de niveau 4. La Protection Mystique est efficace contre ces dommages.

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.

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.

Emprise Spectrale

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : Toucher

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Avec ce sort, le nécromancien tire des esprits des morts une énergie maléfique dont il se sert pour nuire à ses adversaires. En cas de réussite du test d'Incantation, le nécromancien inflige à la cible des dommages déterminés par le jet d'effet. L'Emprise Spectrale ne peut pas être utilisée sur un sol sacré ou sur tout autre lieu à l'épreuve des esprits ; même un Cercle de Vie (voir page suivante) suffit à proscrire son usage. La Protection Physique est efficace contre ces dommages.

Expérience de la Mort

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 6/12

Portée : 20 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Le nécromancien lance ce sort sur un cadavre pour voir et ressentir tout ce que le malheureux a vu et senti au moment de sa mort. Le nécromancien plonge dans le monde spirituel pour recréer les événements de la mort de la personne. En cas de réussite du test d'Incantation, il revit les derniers instants de la vie du mort, correspondant à la durée du sort. Tout ce qu'il éprouve est envisagé du point de vue du mort. Malheureusement, ceci s'applique aussi à la douloureuse expérience des dommages reçus. Le nécromancien dispose d'une réserve de points de dommages égale au résultat du jet d'effet. Les dommages transmis par l'Expérience de la Mort sont d'abord absorbés par cette réserve avant de frapper normalement le nécromancien.

Mouillage & Séchage

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 7/8

Portée : 15 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 4

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet aussi bien de sécher quelque chose de mouillé que de mouiller quelque chose de sec. Le nécromancien accumule un peu de salive dans sa bouche : s'il avale, le sort sèche ; s'il crache, le sort mouille. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un jet d'effet. Le résultat, divisé par deux, indique le nombre de kilos de matériau pouvant être séchés ou mouillés.

Putréfaction

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/9

Portée : 25 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Fait pourrir les aliments

Seuil d'Incantation : 2 (voir texte)

Le nécromancien avale en faisant la grimace puis tourne son regard vers les aliments qu'il désire faire pourrir. Si personne n'est en train de les manger, son seuil d'Incantation est de 2. Dans le cas contraire, le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée des mangeurs. En cas de réussite, la nourriture pourrit instantanément. Quand le sort est lancé sur un repas, tous les plats pourrissent, y compris les bouchées en train d'être avalées. La Putréfaction affecte jusqu'à 10 kilos de nourriture.

Voix des Oiseaux de Nuit

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 5/13

Portée : 120 mètres

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 2

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet au nécromancien de converser avec les créatures volantes nocturnes telles que les hiboux, les chauve-souris et les vers kril et de leur transmettre des instructions. Le nécromancien imite le cri de la créature ou le bruit de son vol. En cas de réussite du test d'Incantation, le nécromancien est en mesure de parler avec la créature et de lui donner des ordres simples. On effectue un jet d'effet. Si le résultat est supérieur ou égal à la Défense Sociale de la créature, celle-ci s'exécute.

La Voix des Oiseaux de Nuit ne permet pas de prendre le dessus sur l'instinct de survie de la créature, ni de l'obliger à un comportement contre nature ; le nécromancien ne pourra pas convaincre une chauve-souris d'aller reconnaître le terrain en plein jour, par exemple.





SORTS DU DEUXIÈME CERCLE

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.

Cercle de Protection contre les Animaux

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 6/13

Portée : 5 mètres

Durée : 1 + rang heures

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : 2

Le nécromancien trace sur le sol un cercle de 5 mètres de rayon, dont il touche le centre au moment de lancer le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, le Cercle de Protection apparaît comme une ligne blanche lumineuse. Les animaux ont besoin de réussir un test de Volonté contre le résultat du jet d'effet pour le franchir. Ce sort n'est d'aucune utilité contre les morts-vivants, les Horreurs et leurs créatures ou les êtres pensants.

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.

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 :

Esprit des os

Attributs

Dextérité : Niveau d'effet Force : Niveau d'effet

Endurance : 8

Perception : 4

Volonté : 7

Charisme : 7

Déplacement en course : 100 Déplacement en combat : 50

Initiative : 5

Défense Magique : 9

Nombre d'attaques : 1

Défense Physique : 12

Attaque : Niveau d'effet

Défense Sociale : 9

Dommages : Niveau d'effet

Protection Mystique : 0

Nombre de sorts : NA

Protection Physique : 0

Incantation : NA





Points de vie : 44
 Blessure grave : 10
 Seuil d'inconscience : NA
 Jets de récupération : 3

Points de légende : 60

Équipement : NA Butin : NA

Fantôme de Brume

Filaments : 2
 Seuil de Tissage : 6/15
 Portée : 25 mètres
 Durée : 3 + rang tours
 Effet : Invoque un fantôme de brume
 Seuil d'Incantation : 8

Avec ce sort, le nécromancien fait se lever un filet de brume dans l'air ambiant et enjôle un esprit maléfique pour l'habiter de façon fugitive. Le seuil d'Incantation est, en fait, la Défense Magique de l'esprit. En cas de réussite du test d'Incantation, le fantôme de brume apparaît à l'endroit désiré par le nécromancien dans les limites de la portée. Il attaque aussitôt la personne la plus proche et continue par la suite à s'en prendre aux personnages les plus proches pendant tout la durée de son existence. La destruction de la brume ne détruit nullement l'esprit, qui se contente de regagner les enfers et d'attendre une nouvelle opportunité de nuire aux vivants. Le fantôme de brume n'attaquera jamais un mort-vivant ou une entité astrale. Ses caractéristiques sont les suivantes :

Fantôme de brume

Attributs

Dextérité : 7 Force : 7 Endurance : 5
 Perception : 6 Volonté : 7 Charisme : 6

Déplacement en course : 80 Déplacement en combat : 40
 Initiative : 6

Défense Magique : 8 Nombre d'attaques : 1
 Défense Physique : 16 Attaque : 8
 Défense Sociale : 10 Dommages : 10
 Protection Mystique : 5 Nombre de sorts : NA
 Protection Physique : 0 Incantation : NA
 Effet : NA

Points de vie : 24 Équilibre : 6
 Blessure grave : 6 Dés de récupération : 1D8
 Seuil d'inconscience : NA Jets de récupération : 1
 Points de légende : 60

Équipement : NA Butin : NA

Un fantôme de brume est vulnérable aux armes ordinaires. Sa Défense Physique élevée représente la difficulté qu'il y a à toucher les lambeaux de brume les plus épais, où se trouve l'esprit.

Un fantôme de brume ne peut pas être invoqué en plein désert ou dans un milieu trop sec, pas plus qu'en un lieu où la température est inférieure au point de congélation de l'eau.

Gardien de Poche

Filaments : 3
 Seuil de Tissage : 7/13
 Portée : Soi-même
 Durée : 1 + rang jours
 Effet : Invoque un esprit gardien
 Seuil d'Incantation : 7

Ce sort invoque un minuscule esprit pour veiller sur le contenu de la bourse ou de la poche du nécromancien. En cas de réussite du test d'Incantation, le gardien élit domicile dans la poche et ne peut plus en sortir. Il prend souvent l'apparence d'un petit rat ou d'un insecte qui pique. Il laisse le nécromancien utiliser sa poche ou sa bourse à sa guise, mais attaque toute autre personne qui tente de le faire et produit également un raffut de tous les diables pour alerter le nécromancien.

Gardien de poche

Attributs

Dextérité : 5 Force : 3 Endurance : 3
 Perception : 11 Volonté : 3 Charisme : 3

Déplacement en course : NA Déplacement en combat : NA
 Initiative : 7

Défense Magique : 7 Nombre d'attaques : 1
 Défense Physique : 7 Attaque : 6
 Défense Sociale : 10 Dommages : 4
 Protection Mystique : 3 Nombre de sorts : NA
 Protection Physique : 3 Incantation : NA
 Effet : NA

Points de vie : 20 Équilibre : 3
 Blessure grave : 7 Dés de récupération : 1D4
 Seuil d'inconscience : NA Jets de récupération : 1

Points de légende : 60

Équipement : NA Butin : NA





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.

SORTS DU TROISIÈME CERCLE

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.

Double Spectral

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 11 / 19

Portée : Toucher

Durée : 10 + rang tours

Effet : Crée un double spirituel du nécromancien

Seuil d'Incantation : 10

Ce sort permet au nécromancien d'invoquer un double spirituel de sa personne, un esprit qui se manifeste sous une forme matérielle grossièrement proche de son aspect, et qui subsiste pendant toute la durée du sort. L'esprit a les mêmes attributs de Dextérité, de Force et d'Endurance que le nécromancien ; il ne possède aucune aptitude magique et sa Défense Magique est de 10. Il obéit fidèlement aux instructions du nécromancien, mais il doit se trouver à portée de voix pour les entendre car le nécromancien doit formuler ses ordres à haute voix. Une fois *créé*, le Double Spectral peut aller partout où sa forme le lui permet.

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.

Empaquetage

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 7/11

Portée : 5 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination -1

Seuil d'Incantation : 2

Le nécromancien doit commencer par rassembler tous les objets qu'il désire emballer puis ouvrir le coffre, sac ou autre sacoche dans lequel il compte les transporter. En cas de réussite du test d'Incantation, l'air s'emplit d'un essaim de points lumineux multicolores, de minuscules esprits venus procéder à l'Empaquetage. Les esprits ont un indice de Force global égal au résultat du jet d'effet. Ils ne peuvent pas emballer plus de poids que leur capacité de transport.





Message d'Outre-Tombe

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 7/19

Portée : 150 kilomètres

Durée : Rang jours

Effet : Envoie un message à un autre nécromancien

Seuil d'Incantation : Voir texte

Ce sort permet au nécromancien de faire parvenir un message à un confrère. Le message doit être envoyé, soit à un Cercle d'Ossements, soit à un cimetière dans lequel des esprits sont actifs, mais toujours en un lieu précis. Il peut être adressé à un nécromancien en particulier ou à n importe quel nécromancien qui se trouve dans les parages. Le seuil d'Incantation est basé sur la distance qu'il doit couvrir.

Distance (kilomètres)	Seuil d'incantation
0-2	2
3-8	5
9-15	8
16-40	11
41-80	14
81-150	17

Le message doit tenir en 50 mots maximum. Il est délivré par une voix d'outre-tombe, une fois seulement, après quoi l'enchantement est rompu.

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 réussi, 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.

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.





Flamboiemment Astral

Filaments : 2
Seuil de Tissage : 7/ 17
Portée : 25 mètres
Durée : 5 + rang tours
Effet : Détermination + 6
Seuil d'Incantation : 2

Avec ce sort, le nécromancien libère une intense explosion lumineuse dans le plan astral. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un test d'effet contre la Défense Magique de toute créature à portée qui regarde dans le plan astral; en cas de succès, la créature est aveuglée.

Au cours des tours suivants, toute personne ou créature qui essaie de plonger son regard dans le plan astral alors que le Flamboiemment est encore en effet doit tenter un test de Volonté contre le résultat du jet d'effet. Une réussite l'autorise à voir dans le plan astral, mais un échec signifie qu'elle est aveuglée.

La cécité astrale dure jusqu'à expiration du sort ou jusqu'à ce que la victime réussisse un test de Volonté.

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 n'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.

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.

Serviteur Spectral

Filaments : 3
Seuil de Tissage : 8/20
Portée : Toucher
Durée : 3 + rang jours
Effet : Invoque un serviteur spectral
Seuil d'Incantation : 9

Ce sort permet au nécromancien d'invoquer un serviteur spectral. Il commence par tracer un cercle sur le sol en inscrivant à l'intérieur le nom qu'il a choisi pour le serviteur. Le cercle doit ensuite reposer tranquillement pendant une nuit entière avant que le sort ne soit lancé.

En cas de réussite du test d'Incantation, le serviteur spectral apparaît dans le cercle et se place au service du nécromancien. Il peut faire office de portier, d'aide-cuisinier ou même de maître d'hôtel, mais il n'est pas très doué pour le combat. Il se présente généralement comme une forme humanoïde vaporeuse d'un genre et d'une race au choix du nécromancien. Il peut transporter 27 kilos et soulever jusqu'à 52 kilos. Il reste généralement silencieux, quoiqu'il soit tout à fait intelligent et capable de tenir une conversation. Les nécromanciens s'attachent souvent à leur serviteur spectral et invoquent le même à chaque fois.

Serviteur spectral
Attributs
Dextérité : 4 Force : 4 Endurance : 4 Perception : 7 Volonté : 7
Charisme : 5
Déplacement en course : 100 Déplacement en combat : 50
Initiative : 6 Défense Magique : 9 Nombre d'attaques : 1 Défense Physique : 9 Attaque : 4 Défense Sociale : 9
Dommages : 4 Protection Mystique : 4 Nombre de sorts : NA
Protection Physique : 0 Incantation : NA
Effet : NA





Points de vie : 20 Équilibre : NA
 Blessure grave : 5 Dés de récupération : 1D6 Seuil d'inconscience : NA Jets de récupération : 1
 Points de légende : 15 Équipement : NA Butin : NA

Visions de Mort

Filaments : 1
 Seuil de Tissage : 9/17
 Portée : 100 mètres
 Durée : 6 + rang tours
 Effet : Pétrifie la cible d'horreur et de terreur
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible
 Le nécromancien pioche dans le monde spirituel pour présenter à la cible un spectacle d'horreur à glacer le sang. En cas de réussite du test d'Incantation, la cible, et seulement elle, contemple le spectacle détaillé de sa propre mort. Bien que la cible sache qu'elle n'est pas en train de mourir pendant qu'elle regarde, la terreur et l'horreur de la scène exercent sur elle une fascination irrésistible. Perdue dans ses Visions de Mort, elle demeure incapable de faire quoi que ce soit avant l'expiration du sort ou jusqu'à ce qu'elle réussisse à dissiper l'illusion avec un test de Volonté contre un seuil de difficulté de 12.

Sorts du Cinquième Cercle

Animation d'Objet

Filaments : 3
 Seuil de Tissage : 10/19 Portée : 25 mètres
 Durée : Rang x 10 minutes
 Effet : Détermination + 5 Seuil d'Incantation : 9
 Ce sort permet au nécromancien d'invoquer un esprit pour animer un objet inanimé. L'esprit de l'objet est raisonnablement intelligent et capable de comprendre des instructions complexes. Bien qu'il obéisse à la lettre à son invocateur, il est d'humeur espiègle et ne rate pas une occasion de faire des siennes. L'esprit altère un peu la forme de l'objet qu'il anime pour le doter de membres et d'organes sensoriels, mais lui conserve son allure générale.
 En cas de réussite du test d'Incantation, l'esprit s'incarne dans l'objet désigné par le nécromancien. Il lui apporte son intelligence, mais ses attributs physiques (Dextérité, Force et Endurance) sont déterminés par une répartition du résultat du jet d'effet. Le maître de jeu peut intervenir dans cette répartition en décidant quels attributs doivent être favorisés. Il peut décréter par exemple, qu'une statue de pierre aura une Endurance et une Force élevées, mais une faible Dextérité. Il peut aussi fixer une limite au niveau des attributs de l'objet, décider, par exemple, que

les objets de petite taille comme un peigne, un pinceau ou une dague ne peuvent pas avoir d'attribut supérieur à 3, mais que des objets plus importants comme des meubles peuvent avoir des attributs allant jusqu'à 7.

Objet spectral

Attributs

Dextérité : * Force : * Endurance : *
 Perception : 7 Volonté : 7 Charisme : 6

Déplacement en course : 60**
 Déplacement en combat : 30**

Initiative : Dextérité	Défense Magique : 9
Nombre d'attaques : 1	Défense Physique : 8
Attaque : Dextérité	Défense Sociale : 8
Domages : Force + 3	Protection Mystique : 5
Nombre de sorts : NA	Protection Physique : 4**
Incantation : NA	
Effet : NA	

Points de vie : 35**	Équilibre : Force
Blessure grave : 9	Dés de récupération : Endurance
Seuil d'inconscience : 30	Jets de récupération : 1

Points de légende : NA

Équipement : NA
 Butin : NA

* Distribuer le résultat du jet d'effet entre ces trois attributs.
 ** Le maître de jeu peut augmenter ou diminuer ces chiffres.

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.





Faïlle Astrale

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 10/19

Portée : 1 kilomètre

Durée : Rang minutes

Effet : Détermination + 7

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Avec ce sort, le nécromancien ouvre une faille dans le plan astral entre lui et la cible, qui lui permet de lui lancer un sort à très grande distance. La cible doit cependant se trouver à moins de 1 kilomètre de lui pour rester dans son champ de vision. En cas de réussite du test d'Incantation, le nécromancien peut lancer n importe quel sort d'une portée supérieure au Toucher à travers la Faïlle Astrale. La cible a droit à un test de Volonté contre le résultat du jet d'effet; en cas de succès, la Faïlle est dissipée.

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.

Horreur Astrale

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 9/19

Portée : 120 mètres

Durée : 1 + rang minutes

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : 12

Ce sort crée l'illusion d'une Horreur Astrale autour d'une minuscule parcelle d'essence spirituelle. Les nécromanciens sont réputés invoquer d'abominables créatures issues de l'espace astral et d'au-delà, et ce sort joue sur cette réputation. L'Horreur Astrale apparaît comme un fantôme de brume (voir page 178) mais elle est beaucoup plus dangereuse. Si elle s'éloigne hors de portée du nécromancien, l'illusion se dissipe. En cas de réussite du test d'Incantation, le résultat du jet d'effet devient le seuil d'incrédulité (voir page 166) de l'illusion. L'Horreur Astrale obéit aux instructions mentales du nécromancien, mais ce dernier p a

pas besoin de toute sa concentration pour la commander et peut parfaitement accomplir d'autres actions par ailleurs.

Horreur Astrale

Attributs

Dextérité : 7

Force : 8

Endurance : 10

Perception : 7

Volonté : 9

Charisme : 6

Déplacement en course : 120

Déplacement en combat : 60

Initiative : 9

Défense Magique : 12

Nombre d'attaques : 2

Défense Physique : 12

Attaque : 9

Défense Sociale : 14

Dommages : 11

Protection Mystique : 6

Nombre de sorts : NA

Protection Physique : 0

Incantation : NA

Effet : NA

Points de vie : 40

Équilibre : 6

Blessure grave : 11

Dés de récupération : 1D10 + 1D6

Seuil d'inconscience : 32

Jets de récupération : 3

Points de légende : 200

Équipement : NA

Butin : NA

Sceau de Garde

Filaments : 5 (6, 7)

Seuil de Tissage : 13 / 21 Portée : Toucher

Durée : Rang semaines (mois, ans)

Effet : Détermination + 12

Seuil d'Incantation : 2

Ce sort place un sceau de protection en un lieu spécifique. En cas de réussite du test d'Incantation, le sceau obtient un rang d'Incantation égal à celui du nécromancien. Lorsqu'une personne s'approche à moins de 3 mètres, on effectue contre sa Défense Magique un test d'Incantation pour le sceau. En cas de réussite, une étoile blanche apparaît sur la personne et lui intime l'ordre de ne pas aller plus avant (ou délivre tout autre message déterminé par le nécromancien). À moins qu'elle ne s'exécute ou ne recule immédiatement, on effectue un nouveau test d'Incantation contre sa Défense Magique. En cas de réussite, le sceau lui inflige des dommages déterminés par un jet d'effet. Le sceau peut affecter un nombre indifférent de cibles dans le même tour.

Le Sceau de Garde constitue un enchantement extrêmement difficile à lancer. Le nécromancien doit tisser tous les filaments en 7 tours au plus. S'il échoue, le sort rate. Le nombre minimum de filaments nécessaires à la réussite du sort est de 5. Si le nécromancien en tisse 6, la durée du sort est égale à son rang





d'Incantation en mois. S'il en tisse 7, la durée est égale à son rang en années. En cas d'échec du sort, le nécromancien subit 5 points de fatigue.

SORTS DU SIXIÈME CERCLE

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.

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.

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.

Armure des Âmes

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 7/17

Portée : Toucher

Durée : 15 + rang minutes

Effet : +ID8 à la Protection Mystique

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

En cas de réussite du test d'Incantation, une cote de mailles bleutée étincelante paraît recouvrir la cible puis se fondre dans son corps. L'Armure des Âmes procure un bonus de +ID8 à la Protection Mystique de la cible pendant la durée du sort.

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.

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.

SORTS DU SEPTIÈME CERCLE

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.

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.

Portail Spectral

Filaments : 4
Seuil de Tissage : 14/19
Portée : Toucher
Durée : Rang x 10 minutes
Effet : Détermination + 10
Seuil d'Incantation : 2

Le Portail Spectral doit être invoqué dans un Cercle d'Ossements (voir page 178) construit par le nécromancien. Ce dernier perce une petite ouverture dans l'espace astral, qu'il élargit progressivement jusqu'à l'achèvement du sort. En cas de réussite du test d'Incantation, le sort crée un Portail Spectral par lequel les esprits peuvent déboucher dans le plan matériel ou les vivants pénétrer dans l'espace astral.

Le nécromancien conserve un certain contrôle sur l'utilisation de son Portail Spectral, mais il doit l'avoir dans son champ de vision pour en refuser l'accès. Lorsqu'il veut interdire à une personne ou un esprit d'emprunter l'ouverture, on effectue pour le nécromancien un test d'effet contre le résultat d'un test de Volonté de l'intrus. En cas d'échec, l'intrus franchit le Portail. Un succès moyen suffit à l'arrêter mais au prix de 1 point de fatigue pour le nécromancien. Un succès bon ou supérieur bloque l'intrus sans causer aucun dommage au nécromancien.

Présence d'Esprit

Filaments : 2
Seuil de Tissage : 8/19
Portée : Toucher
Durée : 10 + rang minutes
Effet : Détermination + 5
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Quand il lance ce sort, le nécromancien tapote la tête de la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, un esprit apparaît et se glisse dans la tête de la cible. À chaque fois que cette dernière rate un test de compétence ou de talent (à l'exception des tests d'Incantation, de Détermination ou de Tissage), la présence de l'esprit lui offre une seconde chance dans le même tour. Le niveau d'effet est le seuil de difficulté de cette seconde chance.

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.

SORTS DU HUITIÈME CERCLE

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.

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.

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.

Esprit Traducteur

Filaments : 4

Seuil de Tissage :11 / 19

Portée :10 mètres

Durée : Rang x 10 minutes

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : 2

En cas de réussite du test d'Incantation, ce sort invoque un esprit à la voix chevrotante qui possède le talent de Glossolalie à un rang égal au niveau d'effet. L'esprit parle toutes les langues que peut désirer le nécromancien.

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.

