

Sortilège d'enveloppe spectrale

Écrit par Florent MARQUET

Une étrange ombre se faufile dans la nuit. Une sorte d'homme pâle avance vers vous, d'abord persuadé d'avoir une hallucination vous tentez de comprendre ce que ce peut être mais quelque chose pour crie de fuir.

Vous auriez du écouter les rumeurs à l'auberge et non vous contenter de boire des bières, ... Vous vous seriez souvenu que le mage que vous deviez abattre flirtait avec les ombres du cimetièrre. L'Ancien vous l'avait suggéré de vous préparer ! « *Je l'ai vu je te dis, il est allé les rejoindre ! J'ai vu son corps comme mort et son esprit danser avec eux, flotter entre les pierres du cimetièrre ...* »

« *Je t'attendais, viens danser mon trésor ! Viens jouer au chat et à la souris ...* »

Aussitôt la forme au trait humains, diaphane, légère et silencieuse, s'enfonce dans le sol. L'instant d'après une douleur vous déchirre le molet, un bras blanc est sorti du sol comme de nulle part et viens de traverser vos chaires tel un courant d'air. La douleur s'élance dans tout votre être pour vous laisser le souffle court. La nuit ne sera pas si longue, mais elle sera certainement votre dernière ; Foutu nécromant !



Sortilège d'enveloppe spectrale

Écrit par Florent MARQUET

Rejeton spectral

Nécromancie

Niveau : Ens/Mag 7

Composant : V,G,M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : Personnelle

Cible : Le jeteur de sort

Durée : 1 minute/niveau

Sortilège d'enveloppe spectrale

Écrit par Florent MARQUET

Le mage fait appel aux puissances de la non-vie pour faire passer son esprit dans le monde éthéré et y prendre une forme d'un spectre. **Le sort ne peut être lancé de jour** et cesse dès que les premiers rayons du soleil touche le corps du mage ou l'enveloppe spectrale.

À la fin de l'incantation,

le mage perd 7d4 points de vie pour constituer l'enveloppe spectrale

,
qu'il

regagne au terme du sort ou si l'enveloppe spectrale est dissipée. Par contre, les points de vie peuvent être perdus si l'enveloppe encaisse des dommages ou est détruite au combat (mais ils se soignent normalement).

L'esprit rejoint automatiquement son corps à la fin du sort ou si l'enveloppe est détruite.

L'enveloppe lumineuse et semi-transparente, ressemble à ce qu'il est vivant est au lancement du sort. L' **Aura de mort** plane autour le lui, animaux sauvages et domestiques sentent sa présence à 9 mètres de distance. Ils refusent d'approcher davantage du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire. Ils restent paniqués tant qu'ils se trouvent à 9 mètres ou moins du spectre.

Le personnage peut faire usage de sa nature **Intangible** pour jaillir des murs, du sol ou du plafond, pour surprendre ses adversaires. Il peut traverser les objets solides à volonté, mais il doit rester à la surface extérieure de ces derniers (incapables de traverser des objets dont l'espace est plus grand que le leur). Il bénéficie d'un camouflage total (50 % de chances de rater) quand il est dans un objet. Pour voir plus loin et porter une attaque, il lui faut en sortir.

Le personnage intangible dispose d'un bonus de parade égal à son bonus de Charisme (+1 minimum, même si la valeur de Charisme est trop faible pour prétendre au moindre bonus). Il est immunisé aux attaques de lutte en raison de l'intangibilité. Face à elles, les sens qui ne dépendent pas de la vue sont peu ou pas utiles. Il se déplace dans un silence total et ne peut

Sortilège d'enveloppe spectrale

Écrit par Florent MARQUET

pas être entendu, sauf s'il fait volontairement du bruit. Libre de tout entrave matérielle, il peut se déplacer sur ou dans la terre/eau de 12m (8 cases) au sol ou 24m en vol (bonne). Il ne tombe pas et ne peut subir de dégâts de chute, ou se livrer à une action physique consistant à déplacer ou à manipuler quelque chose (et ne peut être sujet à de telles actions). Il ne pèsent rien et ne déclenchent donc pas les pièges actionnés par le poids.

N'ayant pas de corps physique, il ne peut être touché que par : les entités intangibles, armes magiques, sorts et pouvoirs magiques/surnaturels. Il est immunisée contre toutes les attaques non magiques (50 % de chances de ne pas être affectées sauf si c'est une arme *spectrale*, énergie négative ou énergie positive, ou effet de force

projectile magique et murs de force'

). Bien qu'il ne s'agisse pas d'une attaque magique, l'eau bénite affecte les morts-vivants intangibles (50 % de chances de fonctionner).

La Capacité d'intangibilité lui donne un sens de

l'orientation inné, il bénéficie d'un +4

pour suivre une piste et la

Vision dans le noir sur 18 mètres.

La Vision dans le noir permet seulement de voir en noir et blanc et ne distingue pas ce que l'on ne verrait pas sous un éclairage normal (objets invisibles ou illusions). La lumière ne gêne pas la vision dans le noir.

Le contact glacé avec l'enveloppe spectral **affecte l'énergie vitale** des adversaires. Ce type d'agression nécessite de réussir un jet d'attaque de corps à corps, un simple contact n'est pas suffisant. L

es attaques traversent l'armure, le bouclier et l'armure naturelle de ses cibles, même si ces dernières continuent de bénéficier de leur bonus de parade et d'un éventuel effet de force (

armure de mage

).

L'enveloppe n'a plus de valeur de Force, c'est donc le modificateur de Dextérité qui s'applique aux attaques au corps à corps. Le Bonus de base à l'attaque est égal à celui de la classe de personnage. Les attaques de lutte sont impossible en raison de l'intangibilité.

Sortilège d'enveloppe spectrale

Écrit par Florent MARQUET

L'attaque portée inflige **1d6 de dommages d'énergie négative**. Cette attaque affecte aussi l'énergie vitale, à chaque attaque portée la cible doit réussir un jet de sauvegarde de vigueur de **DD 11+modificateur de caractéristique de lanceur de sort ou perdre 1 point de Force temporaire** (comme le ferait le sort de N1 'Contact glacial').

De la même manière que le sort de N2 Main spectrale, **le mage peut lancer des sorts de contact de N4 ou moins**, excepté Contact glacial. Cette action n'est possible que pour des sorts ne nécessitant pas de composantes matérielles ou de focus.

Durant l'effet du sort, il perd le score de Constitution comme pour tout **Mort-vivant** intangible, mais aussi l'usage des dons qui y sont liés. Il ne fait de jets de sauvegarde que pour le Réflexe et la Volonté, qu'il conserve normalement avec l'initiative. Le mage peut être affectées par les **Renvois de morts vivants**, chaque fois que quelqu'un tente de le repousser/intimider/détruire /contrôler il doit faire un jet de sauvegarde de Volonté contre le niveau d'efficacité du renvoi ou subir un effet de peur durant 10 rounds.