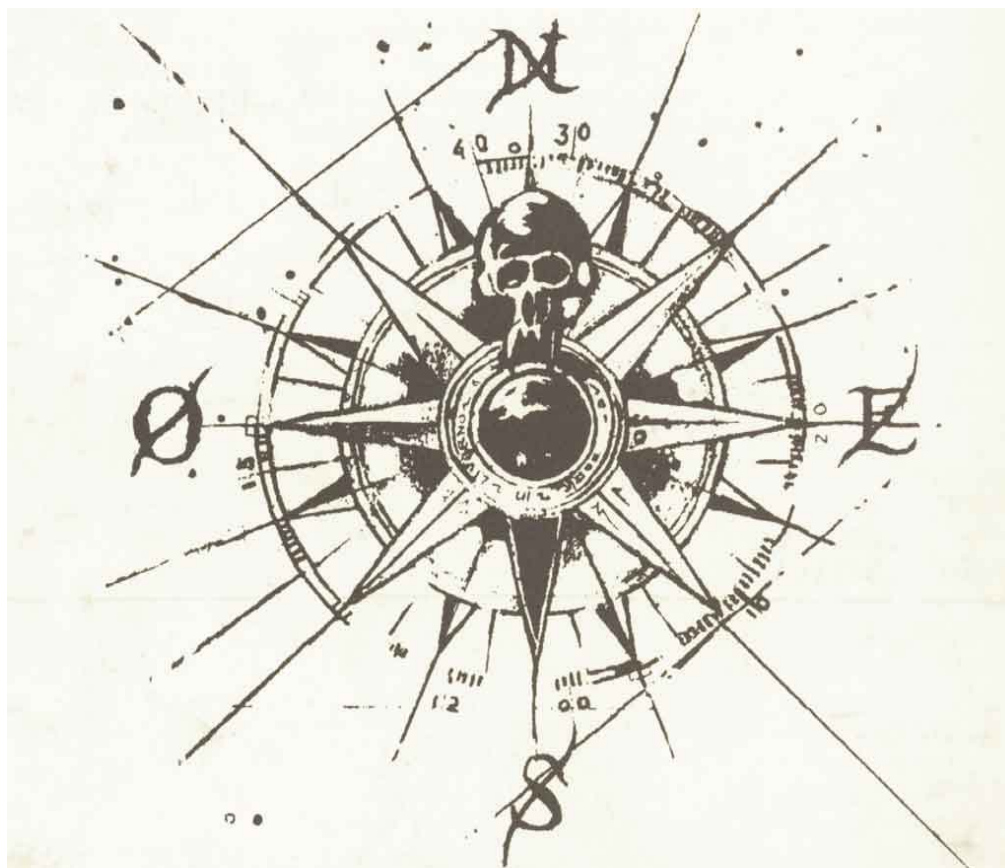


## Phylum Démoniaque des Gardes de la Nuit

*Ce phylum est ce qui reste d'un coup de Noir joué de nombreuses fois dans des temps immémoriaux. Il servait simplement protéger ses pions importants qui traversaient une région dangereuse. Il fut redécouvert récemment par un membre d'une expédition guildienne à la recherche d'une source de Loom noir. Aujourd'hui, on peut retrouver ses différents fragments dans énormément d'endroits du Continent.*



Sortilège final (Très difficile): Quiconque passe trépassé				
<i>Garde acéré</i> <b>Adelabor, le bouclier loomique</b> <i>Difficile</i>	<i>Garde acéré</i> <b>Shikar, le plastron du trois fois mort</b> <i>Difficile</i>	<i>Garde acéré</i> <b>Nod, je suis le bras qui te soutiens</b> <i>Difficile</i>	<i>Garde acéré</i> <b>Kriss, celui qui ne dort pas</b> <i>Difficile</i>	<i>Sortilège de Phrase</i> <b>Ne'hen, l'armure aux plaques de sang</b> <i>Difficile</i>
<i>Faible chair</i> <b>Le narn'hag, bête et pas très méchant</b> <i>Normale</i>	<i>Faible chair</i> <b>L'abyium, celui qui hurle la peur</b> <i>Normale</i>	<i>Faible chair</i> <b>L'ikajite, dont les yeux voient la mort</b> <i>Normale</i>	<i>Faible chair</i> <b>Le karalyn, l'ombre du danger</b> <i>Normale</i>	<i>Sortilège de Phrase</i> <b>Le dashakar, frère du sang des faibles</b> <i>Normale</i>
<i>Composantes: Cercle d'invocation, Voix</i>				

----- NORMALE -----

• **LE NARN'HAG, BÊTE ET PAS TRÈS MÉCHANT.**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) x 1PA

Durée: AE+Phylum x 10PA

Portée: AE+Phylum x 1mètre

Aire d'effet: AE+Phylum mètres

Loom: 3

Effet: Le Narn'hag est un démon mineur, au corps humanoïde d'environ 80 centimètres. Il est assez rebondi et maladroit. Il ne communique que par des onomatopées, et ne comprends que partiellement les ordres qu'on lui donne. Il ne peut pas sortir de l'aire d'effet du sortilège qui est mobile et centrée sur le mage. Il est en général utilisé pour prendre le premier coup d'un adversaire, car ses compétences de combat sont médiocres:

Art Guerrier 1, Griffes 1 (1d6-1), armure 0, PV Phylumx2.

• **L'ABYIUM, CELUI QUI HURLE LA PEUR**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) x 10 minutes

Durée: AE+phylum heures

Portée: AE+Phylum x 5 mètres

Aire d'effet: AE+Phylum x 10 mètres

Loom: 6

Effet: L'abyium est une petite créature de la taille d'un rat, mais à l'apparence simiesque. Sur un rayon égal à l'aire d'effet et centré sur l'origine du sort, l'abyum détectera toute intrusion d'une créature non désignée par le mage lors du lancement du sort. Le démon court à une vitesse incroyable à la limite de l'aire d'effet, et pousse un hurlement strident dès qu'une créature plus grosse que lui entre dans le cercle. Ce cri dure une minute entière, et il est impossible de l'arrêter. Il est également impossible de ne pas l'entendre à moins d'un kilomètre de distance.

• **L'IKAJITE, DONT LES YEUX VOIENT LA MORT**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) x 2PA

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: AE+Phylum mètres

Aire d'effet: AE+Phylum x 5 mètres

Loom: 6

Effet: Ce démon se présente sous la forme d'une huile visqueuse et puante dont le maître étrange doit s'enduire le visage. Par la suite, il sera capable de remarquer tout mort-vivant et toute créature de Loom noir entrant dans la zone d'effet, même si elle est invisible.

• **LE KARALYN, L'OMBRE DU DANGER**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 3PA

Portée: AE+Phylum x 10 mètres

Aire d'Effet: le groupe ciblé

Loom: 7

Effet: Le Karalyn est un petit démon humanoïde de la taille d'une main. Une fois le groupe d'adversaire (maximum AE+Phylum x 5 créatures) désigné par le maître Etrange, le Karalyn prend une PA pour l'observer attentivement. Ensuite, il va se poser sur la tête de l'adversaire potentiellement le plus dangereux. Les paramètres pris en compte sont le niveau en Art Guerrier ou Art Etrange et les compétences d'armes ou de Phylum. En cas d'égalité, le karalyn choisit au hasard. La victime du karalyn est alors embêtée par un démon qui lui gratte les cheveux, lui tire les oreilles, etc. Cela implique un malus de Phylum à toutes les actions de l'adversaire en question.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **LE DASHAKAR, FRÈRE DU SANG DES FAIBLES**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum x 10 minutes

Portée: Personnelle

Aire d'Effet: le Maître Etrange

Loom: 9

Effet: Le dashakar est un démon assoiffé de sang. Il est liquide et se mêle au sang du Maître Etrange pendant la durée du sortilège. Durant tout ce temps, chaque fois que le Maître Etrange sera blessé, le dashakar retiendra un peu de son sang, annulant un point de dommages. En outre, au moment de la blessure, le dashakar transfère un peu de son énergie chez l'adversaire du MA et lui inflige (Phylum:2) points de dommages (minimum 1). A la fin du sortilège, le MA se sent faible pendant une heure (-1 à toutes ses actions).

----- **DIFFICILE** -----

- **ADELABOR, LE BOUCLIER LOOMIQUE**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 3PA

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un bouclier quelconque

Loom: 12

Effet: Adelabor est un démon protecteur qui s'incarne dans un bouclier dès qu'il a été invoqué. Le bouclier devient alors noir et mat, et semble murmurer des paroles impies. Il doit être alors considéré comme un objet loomique.

Le bouclier devient indestructible, et octroie un bonus de Phylum à son possesseur pour parer. De plus, en cas d'échec spécial ou critique à l'attaque contre Adelabor, l'arme se brise en milliers de petits morceaux. Evidemment, les armes enchantées ou en métal sacré sont immunisées contre cet effet. A la fin du sortilège, le bouclier tombe en poussières.

- **SHIKAR, LE PLASTRON DU TROIS FOIS MORT**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 5 PA

Portée: Toucher

Aire d'effet: Un plastron quelconque

Loom: 14

Effet: Le plastron investi par Shikar, à l'instar du sortilège précédent, devient noir, mat, loomique et indestructible. Il octroie une protection de 1d6+Phylum à son porteur. En outre, les trois premières attaques portées contre le porteur de Shikar sont automatiquement ratées. L'arme semble traverser le plastron et son porteur comme un fantôme. A la fin du sortilège, le plastron tombe en poussières.

- **NOD, JE SUIS LE BRAS QUI TE SOUTIENS**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum x 5 PA

Portée: Toucher

Aire d'effet: un combattant

Loom: 15

Effet: Nod est un démon étrange. Il se matérialise sous la forme de poussière noire et mate qui se dépose sur la peau de sa cible, qui doit être nue au moment de l'incantation (elle peut évidemment se vêtir ensuite). Le combattant ciblé ne connaît aucun malus dû aux blessures (seuil blessé ou coma) pendant toute la durée du sort. De plus, il peut descendre à un score négatif de points de vie égal à Phylum avant de mourir.

A la fin du sortilège, il subit toutes les conséquences dues à son état actuel. Ce qui signifie que s'il est en négatif de points de vie, il meurt.

A la fin du sortilège, Nod s'arrache de la peau de sa cible, provoquant une douleur qui empêche toute action pendant 3 PA.

- **KRISS, CELUI QUI NE DORT PAS**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) minutes

Durée: AE+Phylum heures

Portée: Toucher

Aire d'effet: un heaume quelconque

Loom: 16

Effet: le heaume enchanté avec Kriss devient noir, mat, loomique et indestructible. Il octroie un bonus d'armure 1 à son porteur, mais cela est sans intérêt, puisque celui qui le porte s'endort immédiatement et irrémédiablement pendant toute la durée du sortilège.

Kriss, lui, ne dort pas, et voit tout et entend tout bruit dans un rayon de Phylum x 10 mètres. Dès qu'il juge qu'un danger est présent, il réveille son porteur qui peut alors agir normalement.

A la fin du sortilège, le heaume tombe en poussières, et son porteur voit son sommeil hanté de cauchemars pendant une semaine.

----- *Sortilège de phrase* -----

- **NE'HEN, L'ARMURE AUX PLAQUES DE SANG**

Type: Rituel

Vitesse: 10-(AE+Phylum) heures

Durée: AE+Phylum heures

Portée: Toucher

Aire d'effet: une armure de plaques

Loom: 20

Effet: Ne'hen investit l'armure de plaques qu'on lui présente et la couvre de sang. Elle devient également loomique et indestructible. Elle octroie une protection de 2d6+Phylum à son porteur, mais ne supporte aucune addition de pièce d'armure. Ainsi, le porteur ne peut utiliser de heaume, de jambières ou toute autre pièce d'armure en dehors de Ne'hen.

Ne'hen permet à son porteur de ne pas tenir compte des seuils blessé et coma, et tout échec spécial ou critique à l'attaque contre le porteur de Ne'hen entraîne la destruction de l'arme utilisée. Les armes enchantées ou en métal sacré sont immunisées contre cet effet.

En outre, le porteur de Ne'hen ne subit aucune fatigue et peut combattre des heures sans s'essouffler.

A la fin du sortilège, l'armure est réduite en poussière, et le porteur subit 1d6 points de dommages dus à la douleur, qui l'empêche d'agir pendant 3 PA.

- *Sortilège FINAL - TRES DIFFICILE* -

- **QUICONQUE PASSE TRÉPASSE**

Type: Rapide

Vitesse: 10-(AE+Phylum) PA

Durée: AE+Phylum minutes

Portée: Toucher

Aire d'effet: Une créature

Loom: 28

Effet: Le Maître Etrange doit tracer un cercle autour de la cible du sort. Ensuite, un démon, sous la forme d'une brume noirâtre, fait son apparition et entoure la cible, circulant autour sans cesse. A la surface de la brume, on peut apercevoir des visages de démons grimaçants. Personne ne peut plus désormais approcher de la cible sans subir une attaque de la brume noire. Toute créature qui passe doit tenter un jet de Résistant x2 Très difficile ou subir une attaque glacée qui inflige 1d6+Phylum points de dommages, contre lesquels aucune armure ne protège. Si la créature reste en contact avec la brume, elle subit une attaque par passe d'armes.

En outre, la brume protège contre les armes à distances à hauteur de 1d6 points d'armures. Enfin, la cible du sortilège ignore les effets des seuils blessé et coma.

A la fin du sortilège, la brume se venge de son utilisateur et lui inflige phylum dommages...