

# CONVOCAATION D'OMBRES

[ombre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	voir texte
Zone/Cible	voir texte
Durée	voir texte
JS	Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
RM	oui (voir texte)

Cette illusion permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. Grâce à Convocation d'ombres il est possible de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) du 3e niveau ou moins de magicien ou d'ensorceleur.

L'efficacité du résultat est fortement réduite (20 % de l'original seulement), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées de façon normale. Toute personne ayant la moindre interaction avec l'objet, l'effet magique ou la créature d'ombre peut lancer un jet de Volonté. S'il réussit, il prend conscience qu'il a affaire à une ombre.

Les sorts d'attaque ont un effet normal sauf si leur cible réussit un jet de Volonté (auquel cas les dégâts infligés se montent seulement à 20 % du total normal). Si le sort ne cause pas de dégâts, l'effet engendré est cinq fois moins puissant (le cas échéant) ou n'a que 20 % de chances de se produire. Les sorts reproduits grâce à convocation d'ombres autorisent les jets de sauvegarde et de résistance à la magie correspondant à l'effet simulé. Cependant, le DD du jet de sauvegarde est fixé conformément au niveau de la convocation d'ombres (4e) plutôt qu'à celui du sort normal. De plus, tout effet résultant d'une convocation d'ombres autorise la résistance aux sorts, même si ce n'est pas le cas du sort qu'elle imite. Objets et substances d'ombre, comme brume de dissimulation, ont leur effet normal, excepté pour qui n'y croit pas. Contre les créatures qui les reconnaissent comme étant des illusions, ils ne possèdent qu'un cinquième de leur puissance ou 20 % de chances de fonctionner.

Les créatures d'ombre ne possèdent que 20 % de leurs points de vie habituels (et ce qu'on les reconnaisse pour ce qu'elles sont ou non). Elles font des dégâts normaux et leurs pouvoirs (et faiblesses spécifiques) sont eux aussi normaux. Mais pour peu que l'on se rende compte qu'il ne s'agit que d'ombres, les dégâts qu'elles occasionnent diminuent (20 % du total habituel) et leurs pouvoirs spéciaux n'infligeant pas de dégâts n'ont que 20 % de chances de fonctionner (jetez les dés à chaque utilisation du pouvoir concerné). De plus, leur bonus d'armure est cinq fois moins important qu'en