

# LOUP FANTÔME

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, F
Portée	0 m
Zone/Cible	une créature quasi réelle ressemblant à un loup sanguinaire
Durée	1 heure/niveau (T) ou 1 round/niveau ; voir description
JS	aucun (voir description)
RM	non

Ce sort convoque une créature quasi réelle qui ressemble à un loup sanguinaire de taille G fait de fumée noire tourbillonnante. Cette créature est similaire au coursier fantôme, excepté les indications ci-dessus. De plus, la créature émet une aura de peur. Une créature possédant moins de 6 DV et située à 9 mètres ou moins du loup (excepté le chevauteur du loup) doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté pour ne pas être secouée pendant 1d4 rounds (c'est un effet de peur de type mental). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde de Volonté ne peut plus être affectée par l'aura de peur de la monture pendant 24 heures.

Le loup fantôme peut également combattre. Une fois par round, le chevauteur peut le diriger pour qu'il attaque en combat par une action libre (morsure +10, dégâts 1d8+6) ; à la différence d'une monture animale, ceci n'exige aucun test d'Équitation ni dressage particulier. Une fois que le loup fantôme attaque, le sort prend fin au bout de 1 round par niveau.