

# MUR ECTOPLASMIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone/Cible	une feuille d'ectoplasme opaque de maximum 90 cm <sup>2</sup> /niveau ou une sphère ou un hémisphère d'un rayon d'au maximum 3 m/niveau
Durée	1 minute/niveau
JS	aucun et Volonté annule
RM	oui

Le personnage déroule un énorme voile d'ectoplasme où s'agitent des esprits sans repos. Une fois formé, le mur ectoplasmique ne bouge plus. Il mesure 2,5 centimètres d'épaisseur par niveau de lanceur de sorts et couvre une zone d'au maximum 9 mètres carrés par niveau de lanceur de sorts (un magicien de niveau 10 est donc en mesure de créer un mur ectoplasmique de 30 mètres de long sur 3 de large ou bien de 7,5 mètres de long sur 12 de haut, ou toute autre combinaison de longueur et de hauteur ne dépassant pas les 9 mètres carrés). Cette surface peut s'orienter de n'importe quelle façon et n'a pas besoin d'être ancrée quelque part, mais elle doit être continue et sans faille. Le mur ne peut pas occuper de case accueillant déjà des créatures, même si elles se trouvent sur le plan Éthéré. Le mur existe sur le plan Matériel et sur le plan Éthéré et empêche les créatures éthérées et intangibles de le traverser. Un coté du mur, au choix du personnage, émet une aura particulièrement inquiétante et menaçante, à cause des fantômes qui tournoient en son sein. Cet effet de terreur affecte une zone de 3 mètres au-delà de la surface du mur. Les créatures qui se trouvent dans cette zone lorsque le mur apparaît ou y pénètrent plus tard doivent réussir un jet de Volonté ou se trouver secouées (ou paniquées si elles ont 4 DV ou moins) pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts.

Chaque section de 9 mètres carrés de mur possède 2 pv par tranche de 2,5 centimètres d'épaisseur. Si une section de mur tombe à 0 point de vie, une brèche s'ouvre, mais dans ce cas, le reste du mur comble le trou, réduisant la taille totale du mur de 9 mètres carrés afin de toujours former une barrière continue. Le mur peut aussi prendre la forme d'une sphère ou d'un hémisphère d'un rayon maximal de 30 centimètres par niveau de lanceur de sorts. Il est aussi difficile à briser que sa version plane.