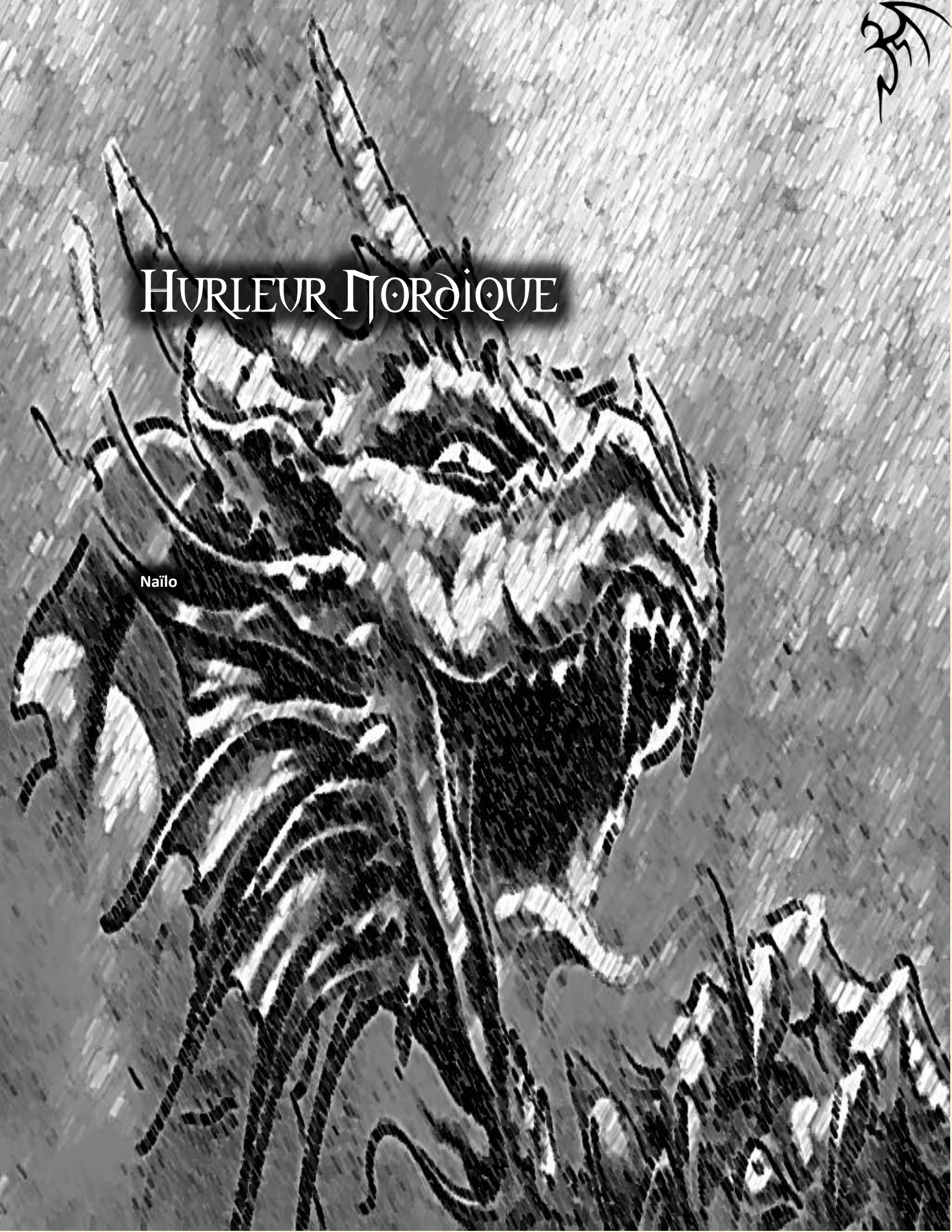




HURLEUR NORDIQUE

Nailo

Protection du Hyst

Niveau 0
NEUTRE

ᐅᐅ ᐅᐅ ᐅᐅ

Ptiis

Prison

ᐅᐅ ᐅᐅ ᐅᐅ

Heim

Forge

ᐅᐅ ᐅᐅ ᐅᐅ

Viir

Mourant

« *La prison forgée du mourant* »

La **Protection du Hyst** fut inventée par un Shaman Draconique des Temps Anciens afin de créer des bulles de protection autour des personnes à soigner sur le champ de bataille. Ces bulles permettaient de les protéger temporairement des attaques; le temps de passer de un à l'autre afin de les soigner. Toutefois, ces bulles de protections peuvent servir à autres choses dont isoler temporairement un ennemi – le temps nécessaire à fuir ou à monter une stratégie d'attaque.

La caractéristique première de ces bulles est de ne laisser rien passer... Ni même d'en sortir.

Lancé vers une créature à vue qui à portée de voix du Hurlleur, le sort crée une bulle translucide de teinte bleutée autour de la cible. Si la cible se déplace, la bulle suivra. La bulle possède ses propres points de structure (selon le niveau lancé). Toutes les attaques, incluant les sorts, devront détruire la structure avant d'atteindre la personne protégée. Attention! Les attaques lancées de l'intérieur de la bulle ne peuvent en sortir et auront le même effet sur la structure. À partir d'un certain niveau, la bulle peut refléter les attaques en retournant le projectile ou le sort à celui qui l'a lancé (incluant la personne à l'intérieur qui se blessera à cause de ses propres attaques).

À noter que les autres sorts (autres que les sorts d'attaques) peuvent traverser la bulle.

Le sort est utile pour isoler un allié en difficulté ou un adversaire coriace pendant quelques temps.

Les *points de structure*, la *portée de voix*, la *durée* du Hurlement et la *taille maximale de la cible* sont déterminés selon le niveau lancé. Le sort ne peut pas être arrêté avant le temps alloué ou la destruction de la bulle.

Nombre de Points de Hurlements accumulés :

Évolution Actuelle : ____

Tableau des Évolutions

Niveaux	Points de Structure	Jet de Sauvegarde de la cible (CON)**	Jet de Chance (%) du retour de projectile ou de sort à sa source	Durée du Hurlement (rounds)	Portée de voix (pieds radius)	
1* Prison de Bois	10	15	-	2	20	
2	15			3	30	
3 Prison de Pierre	20					
4*	25	18	5	4	40	
5	30					
6*	35	20	10	5		
7 Prison d'Acier	40					
8	45	25	15	6		
9*	50		20			
10	55			7	50	

* Au niveau 1, le Hurlleur ne peut utiliser ce Hurlement que sur une cible de taille *M et moins*. La taille maximale augmente à *L* au Niveau 4, à *H* au Niveau 6 et *G* au Niveau 9.

** Le jet de Sauvegarde ne peut être fait si la personne est inconsciente ou non nécessaire si la personne est consentante.

Voile-Neige

Niveau 1
CHAOTIQUE NEUTRE

ヲリ

Od

Neige

ヲリ

Kest

Tempête

シ

Gaan

Vigueur

« *La vigueur de la tempête hivernale* »

Le Voile-Neige tire son nom de la célèbre île des Terres Gelées. C'est un Hurleur Nordique du nom de Gaan-Krah (Vigueur du Froid) qui l'inventa afin de créer de véritables tempêtes de neige autour de lui. Ladite tempête crée des vents et de la grêle qui infligent des dommages importants à toutes créatures se trouvant dans la zone d'effet.

De plus, la vigueur de la tempête réduit tous les jets demandant la vision ou une concentration.

À basse évolution, le Hurlement crée une petite tempête mais à sa dernière Évolution (5), le Hurlement peut littéralement tuer des créatures se trouvant prisonnières de la zone d'effet.

Les Évolutions jouent sur les *malus engendrés aux cibles et lors des attaques à distance*, les *dégâts de Froid* infligés aux victimes et les *mouvements* effectués dans la zone d'intempérie.

NOTES

- 1- La zone d'effet est toujours de **40 pieds radius** autour du Hurleur et la durée de la Tempête est de 1 round complet (effectif dès le lancement du Hurlement).
- 2- Lancer ce Hurlement lorsqu'il fait plus de 0 degré (point de congélation) aura l'effet suivant :
 - Les dommages de **Froid** sont automatiquement à **½ dégâts**. La réussite du **jet de Vigueur** annulera ainsi tous les dégâts.
- 3- Lancer ce Hurlement lorsqu'il fait moins de -30 degré (froid extrême) aura l'effet suivant :
 - Le DD du **jet de Vigueur** est augmenté de **+5** et augmentera aussi de **+5** à chaque tranche de 5 degrés en bas du -30.

Température extérieure	Augmentation du DD de jet de Vigueur demandé
-30	+5
-35	+10
-40	+15
Etc...	

RÉFÉRENCE

Version modifiée de « Ice Storm »
Sort de Clerc – Domaine du Froid
Complete Divine p. 137

Nombre de Points de Hurlements accumulés :

Évolution Actuelle : _____

Tableau des Évolutions

Évolutions	Malus de jets			Dégâts de Froid et malus de mouvement*		
	SPOT	CONCENTRATION	Attaques à distance (physiques)	Jet de Vigueur nécessaire	Dégâts de Froid	Malus de mouvement (ratio)
1 Neige virevoltante	-	-	-	10	1d6	-
2	4	-	-	15	2d6	-
3 Tempête de neige	4	4	4	20	3d6	1/2
4	8	4	4	25	4d6	1/2
5 Tempête de grêle	8	8	8	30	5d6	1/4

* Tout le monde présent dans la zone d'effet doit réussir le jet de Vigueur afin de limiter les dégâts de Froid.

Les ennemis pourront réduire de moitié en cas de réussite.

À noter que le Hurlleur et ses alliés ont automatiquement une réussite pour demi-dégât de Froid. Le succès du jet de Vigueur aura pour effet d'annuler tous les dégâts.

Néanmoins, les malus de mouvement sont toujours effectifs (tout le monde présent dans la zone dont le Hurlleur).

L'Appel d'Ah-Krah

Niveau 1
NEUTRE ABSOLU

𐌵𐌶	𐌵𐌶𐌵	𐌵𐌶𐌵	𐌵𐌶𐌵	𐌵𐌶𐌵𐌶𐌵
Aav	Kul	Del	Lot	Ah-Krah
Rejoindre	Fils	Del	Grand	Ah-Krah

« *Vient rejoindre le fils des Del, Ô Grand Ah-Krah* »

Ce pouvoir exclusif aux descendants du défunt Fen-Moro brise les frontières entre Porteng'ar et Mündus.

Le Hurllement permet au Grand Ah-Krah, le Drake de Glace et fier compagnon du « Grand Sage », de rejoindre la Terre des Mortels afin d'aider.

Bien qu'il ait foulé Mündus pendant des millénaires jadis, les Terres Gelées d'aujourd'hui ne sont plus sa demeure. Ainsi, il faut garder en tête qu'Ah-Krah est un Être de Porteng'ar et que sa venue sur Terre doit être périodique et nécessaire. Un abus pourrait résulter en un refus d'Ah-Krah de traverser le portail.

D'apparence « normale », il sera cependant détecté comme un mort-vivant. Son appel n'a toutefois pas d'influence sur l'alignement du personnage et de son groupe comme dans le cas d'une invocation conventionnelle de morts-vivants.

Ah-Krah a sa propre personnalité tout en obéissant à Naïlo. Exceptionnellement, il peut faire confiance et obéir aux alliés de ce dernier mais s'il peut éviter, il le fera volontiers. Il peut servir d'aide en combat, de référence (par son Savoir) et de monture. Malheureusement, ses Hurllements ne fonctionnent plus sur Mündus de par sa nature de mort-vivant et d'être extra-planaire.

La réussite du Premier Hurllement est automatique étant donné qu'il n'y a aucun jet de sauvegarde à effectuer.

PARAMÈTRES IMPORTANTS

- 1- Ah-Krah prend un tour à passer à travers le portail. Ainsi, en combat, il agira au prochain round à sa propre initiative.
Comme dans le cas de tous les Hurllement, lancer l'Appel à Ah-Krah prend aussi le tour mais tous les ordres lancés au Drake sont par la suite gratuites.
- 2- Ah-Krah reste sur Mündus pendant un nombre d'heures limité.
Ce nombre est égal au **Niveau de Hurlleur** de Naïlo.
- 3- Les blessures encourues par Ah-Krah sur Terre ne se guérissent pas suite à un retour à Porteng'ar. Il faudra le soigner sur Terre à l'aide de mixtures ou autres sorts permettant de soigner les morts-vivants.
À noter que soigner Ah-Krah de cette manière n'a pas d'influence sur l'alignement du personnage qui le fait.
- 4- Ah-Krah peut être équipé d'objets et d'armures (magiques ou pas) expressément conçues pour les dragons.
- 5- Les portails créés (arrivée et départ) sont à sens unique et pour Ah-Krah et ses objets seulement.