

# Phylum des Voies souterraines

Etranges Phylum que ceux associés avec l'élément terre. Celui ici décrit est d'ailleurs le seul connu à ce jour et sa prétendue relation avec les éléments est fortement contestable. Ainsi, les Sortilèges de ce Phylum sont beaucoup moins liés à la terre que les autres Phylum élémentaires. Beaucoup traitent de mécanismes ou bien de métamorphoses physiques et on se demande comment les magiciens Venn'dys font pour trouver quoi que ce soit en relation avec les éléments. Toutefois, ce Phylum est bien un Phylum faisant appel au loom jaune. Ce mystère de la terre élémentaire n'a pas été encore élucidé par les Venn'dys qui maintiennent malgré tout qu'une relation élémentaire existe entre ce Phylum et ses homologues du loom jaune. Certains magiciens pensent même que cela peut avoir rapport avec la Langueur, mais rien de concret n'étaye de telles allégations. L'ensemble des Sortilèges ci-dessous nécessite un matériel spécifique pour être effectué. Il est souvent plus pratique pour le magicien de fabriquer lui-même les objets requis. Bon nombre des adeptes de ce Phylum sont donc des bricoleurs et des artisans accomplis qui monnaient parfois leurs objets magiquement actifs pour des sommes... Conséquentes !

Sortilège Final : -					
Je lance les rayons mortels <i>Impossible</i>		Je fais plonger dans les abîmes de la perplexité <i>Impossible</i>			Je fais pousser les pestilences florales <i>Impossible</i>
Je lance le gyroscope déséquilibrant <i>Extrême</i>		Je joue des mécanismes célestes <i>Extrême</i>			J'inverse le miroir des paroles <i>Extrême</i>
Je porte la besace jaune <i>Très difficile</i>	Je joue du fifre dérobeur <i>Très difficile</i>	Je porte une armure de silicium <i>Très difficile</i>	J'allume la lanterne dérobeuse <i>Très difficile</i>	Chainon	Je porte les lorgnons chlorophylles <i>Très difficile</i>
Je plonge dans les vasques du voyage <i>Difficile</i>	J'enfume les billes de verres <i>Difficile</i>		Je me couvre du manteau de la nuit <i>Difficile</i>		Je masque le voile de la face <i>Difficile</i>
Je pointe les stylets de la parole <i>Facile</i>	J'espionne par les glaces mates <i>Facile</i>		J'ouvre les deux coffres des vents transparents <i>Facile</i>		Je fixe les graines du sable infini des choses <i>Facile</i>
Je fabrique un casque Murex <i>Très facile</i>	Je regarde le miroir embellissant <i>Très facile</i>	Je pioche dans la bourse magique <i>Très facile</i>			Je parcours le livre sans fin <i>Très facile</i>

## TRES FACILE

- JE FABRIQUE UN CASQUE MUREX

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Durée :** AE PA

**Aire d'effet :** le chapeau ou le casque

**Portée :** AE x 2 mètres

**Difficulté :** Très Facile

**Loom :** 3

Ce Sortilège étrange permet au magicien Venn'dys de transformer une coiffe (quelle que soit sa nature, du bonnet, en passant par le chapeau jusqu'au casque intégral en fer) en un casque qui prend instantanément la forme d'un coquillage couvert de longues pointes, de couleur pourpre qui entoure complètement la tête de celui qui le porte. Ce casque capte alors tous les sons entrant et les fait résonner à l'infini autour de la tête du porteur. Cela peut être un murmure comme un cri. La victime bénéficie à ce titre d'un bonus temporaire de + 1 à tous ses jets d'Observateur. Mais elle est aussi déconcentrée par la cacophonie permanente et toutes ses actions autres que l'usage de la compétence Vigilance sont majorées d'un niveau de difficulté. De plus, si les sons entrant sont forts ou bien horribles (comme les cris des

blessés et des mourants sur un champ de bataille), ce Sortilège peut ébranler fortement la psyché de la cible à l'appréciation du maître de jeu. Une fois le Sortilège terminé, le casque reprend son apparence d'origine

- JE REGARDE LE MIROIR EMBELLISSANT

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Durée :** AE x 15 minutes

**Aire d'effet :** le miroir et celui qui s'y mire

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Très Facile

**Loom :** 3

Ce Sortilège nécessite un miroir à tain. Lancé sur ce miroir, il fait que chaque créature s'y mirant se trouvera automatiquement plus belle et en sera persuadé. Cela se matérialise par l'augmentation de la caractéristique Charmeur de 1 et ceci pour la durée du Sortilège.

- JE PIOCHE DANS LA BOURSE MAGIQUE

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Durée :** Définitif, une fois par lancé

**Aire d'effet :** la bourse

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Très Facile

**Loom :** 3

Ce Sortilège doit être lancé par le magicien sur une bourse en cuir de couleur jaune. Cette dernière doit être vide au moment où le magicien met la main à l'intérieur. Selon sa réussite au lancé du Sortilège, il piochera dans la bourse autant de pièces que son score en Phylum. Pour une réussite Normale, il piochera AE Guilders de Sable. Pour une réussite Spéciale ou Critique, les pièces seront des Guilders d'écume. Ces pièces ne peuvent être conservées ailleurs que dans la bourse qui les a produites. Le magicien les sortira uniquement au moment d'une transaction, et les pièces ne pourront être touchées par lui même après celle-ci, sous peine de les voir se changer en cailloux.

Chainon

- JE PARCOURS LE LIVRE SANS FIN

**Temps d'incantation :** Rituel 4 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** La lecture prend entre 5 minutes et 2 heures

**Aire d'effet :** le livre vierge

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Très Facile

**Loom :** 3



Ce Sortilège nécessite de posséder un livre relié dont le contenu est composé de pages blanches. Il doit posséder au moins 121 pages pour que le Sortilège puisse se réaliser. Le magicien ouvre le livre et lance son Sortilège. Il prononce alors un mot et le livre déroule une histoire centrée autour du nom. Cette histoire peut concerner n'importe quel aspect lié au mot qu'a prononcé le magicien, du plus anodin au plus secret. L'histoire s'écrit au fur et à mesure que le magicien tourne les pages et s'efface quand il finit lire une page. C'est un conte d'une qualité égale au score en Phylum du magicien, propre à divertir n'importe quel auditoire avec un bonus de + 2 à tout jet de Conte. Il permet aussi de savoir s'il existe des légendes centrées sur certains mots particuliers. Le livre ne transmet au magicien que des contes et légendes issus de Cosme.



### FACILE

#### • JE POINTE LES STYLETS DE LA PAROLE

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Durée :** Définitif

**Aire d'effet :** illimité mais ne fonctionne pas depuis le Continent vers les Riviages et vis versa.

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

Ce Sortilège nécessite deux stylets finement ouvragés en bronze. Un stylet est dit récepteur, l'autre émetteur. Le magicien en lançant ce Sortilège peut envoyer par le stylet émetteur des phrases qui seront alors transcrites par le stylet récepteur en duplicata parfait de l'écriture d'origine, ceci quelle que soit la distance séparant les deux stylets. Cependant, le Sortilège n'opère pas depuis les Riviages vers le Continent et vis versa, et les stylets doivent être utilisés depuis des endroits immobiles (on ne peut s'en servir depuis un bateau en marche par exemple). Le temps d'émission est très court et permet d'écrire un seul et unique mot... Il convient de placer le stylet récepteur sur un parchemin pour que les écritures retranscrites soient lisibles. Les stylets ne sont en aucune façon des objets magiques et le magicien doit avoir tenu entre ses mains l'émetteur comme le récepteur pour pouvoir faire opérer le Sortilège.

#### • J'OUVRE LES DEUX COFFRES DES VENTS TRANSPARENTS

**Temps d'incantation :** Rituel 20 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** Pour autant d'utilisation chacun que le score en AE du magicien

**Aire d'effet :** les deux coffrets distants de AE x 25 km

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

Ce Sortilège nécessite la fabrication ou l'acquisition par le magicien de deux coffrets contenant au maximum un objet de 10x15x5 cm. Ces coffrets doivent être fabriqués en ambre et les charnières en argent. Le lancement du Sortilège dote chacun des coffrets d'autant de points de Loom que le niveau en AE du magicien. Les détenteurs des coffrets peuvent alors téléporter d'un coffret à un autre n'importe quel objet (hormis une Relique) rentrant dedans et ceci dans la limite de l'Aire d'effet du Sortilège. La téléportation est instantanée et fait perdre 1 point de Loom à celui qui « envoie » l'objet. Si deux objets sont placés au même moment dans chacun des coffrets, le transfert n'opère pas. Lorsque l'un des coffrets a perdu tous ses points de Loom, il ne peut plus que recevoir un objet. Dès que les deux coffrets sont démunis de Loom, le Sortilège doit être relancé par le magicien les ayant fabriqués. Les deux coffrets sont considérés comme des Artefacts lorsqu'ils sont dotés de Loom.

#### • J'ESPIONNE PAR LES GLACES MATES

**Type :** Rituel 5 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** Une vision dure AE heures

**Aire d'effet :** AE x 5 km

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

Ce Sortilège nécessite deux petites glaces sans tain rigoureusement identiques. Le lanceur en conserve une sur lui, l'autre doit être disposée par le magicien lui-même dans n'importe quel endroit mais dans l'Aire d'effet du Sortilège. Celui-ci permet au magicien d'observer ce qui se passe dans l'endroit où se trouve la deuxième glace comme s'il se trouvait derrière et ceci pendant la durée du Sortilège. Toute la scène que le magicien perçoit est inversée comme s'il la voyait dans un miroir. Les deux glaces sont considérées comme des Artefacts lorsque le Sortilège fonctionne.

Chainon

#### • JE FIXE LES GRAINS DU SABLE INFINI DES CHOSES

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 1

**Durée :** AE x 2 PA

**Aire d'effet :** AE mètres

**Portée :** AE x 2 mètres

**Difficulté :** Facile

**Loom :** 6

En renversant un sablier contenant du sable noir dont le magicien se sera

préalablement muni pendant le lancer du Sortilège, il fera en sorte que l'ensemble des objets (c'est-à-dire des choses matérielles ayant une forme délimitée et non en contact avec la peau d'une créature vivante) se trouvant dans la sphère d'action du Sortilège ne puissent plus bouger. Ceux-ci seront collés par une force incommensurable. Les objets seront immobilisés en l'air, comme sous l'effet d'une stase. L'écoulement du temps cesse d'affecter toutes les matières inanimées qui sont dans l'Aire d'effet. Les créatures vivantes et le matériel en contact avec leur peau n'est pas affecté par le Sortilège. Les objets reprendront leur course et leurs fonctions sitôt le Sortilège terminé. Les Artefacts ont droit à un jet de résistance, les Reliques ne sont pas affectées.



### DIFFICILE

#### • JE PLONGE DANS LES VASQUES DU VOYAGE

**Temps d'incantation :** Rituel 15 minutes

**Séquence :** --

**Durée :** Une utilisation par rituel

**Aire d'effet :** AE x 50 km au maximum entre chaque vasque

**Portée :** toucher

**Difficulté :** Difficile

**Loom :** 9

Composantes : Gestes, immobilité, paroles, au moins deux vasques de cuivre Ce Sortilège nécessitent un appareillage important. Le magicien doit faire fabriquer au moins deux vasques identiques en bronze d'au maximum deux mètres de diamètre et 80 cm de profondeur. Ces vasques doivent alors être disposées dans des endroits souhaités par le magicien et remplies d'eau. Le magicien peut faire bâtir autant de vasques qu'il le souhaite. Chaque vasque créée étant le prolongement de l'antérieure. En lançant le Sortilège, il pourra faire voyager tout objet (choses matérielles ayant une forme délimitée et non en contact avec la peau d'une créature vivante) capable d'être totalement immergé dans une vasque de la première vasque à la deuxième. Avec un niveau de difficulté supplémentaire mais sans relancer le Sortilège, il peut lui faire faire un voyage de la deuxième à la troisième vasque et ainsi de suite.

#### • J'ENFUME PAR LES BILLES DE VERRE

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** mêlée

**Durée :** AE x 5 PA

**Aire d'effet :** AE mètres

**Portée :** Force + Athlétisme x 3 mètres

**Difficulté :** Difficile

**Loom :** 9



Des petites billes de verre sont lancées sur le sol par le magicien au moment du Sortilège. En explosant, elles se mettent à dégager une épaisse fumée noire gênant tous les protagonistes se trouvant dans la sphère du Sortilège. Les victimes ont les mêmes malus à toutes leurs actions que si elles se trouvaient en pleine nuit mais ne pouvaient plus être prises pour cible par une personne en dehors de l'Aire d'effet.

• JE ME COUVRE DU MANTEAU DE NUIT

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** mêlée  
**Durée :** AE minutes  
**Aire d'effet :** un manteau de laine noire  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

En lançant ce Sortilège sur un épais manteau de laine noire durant la période nocturne, les parties du corps du porteur couvertes par le manteau disparaissent complètement à toute vision et lumière artificielle. Il devient donc pratiquement invisible durant la durée du Sortilège. Le repérer nécessite un jet de Vigilance majoré d'autant de niveau de difficulté que le score en Phylum du magicien. Pendant la durée du Sortilège, le manteau est considéré comme un Artefact.

Chainon

• JE MASQUE LE VOILE DE LA FACE

**Temps d'incantation :** Rituel 30 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** Définitif  
**Aire d'effet :** le lanceur  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Difficile  
**Loom :** 9

Le magicien doit se faire fabriquer un masque en bois représentant de la manière la plus réaliste un visage répondant aux critères de son choix. Lorsqu'il se l'applique pendant le lancer du Sortilège, son visage prend les traits dépeints par le masque et en échange celui-ci prendra les traits du magicien. Il peut alors garder ses nouveaux traits tant qu'il ne remet pas le masque, s'il le remet, alors il retrouve son ancienne apparence. Si le masque est utilisé par quelqu'un d'autre, alors qu'il « contient » l'apparence de quelqu'un, elle disparaît, remplacée par celle du nouvel utilisateur (le propriétaire du visage « perdu » ne pourra tout au mieux que retrouver l'apparence du nouvel utilisateur du masque). Idem, si le masque est détruit. Le masque contenant le visage du magicien est considéré comme un Artefact. Cependant, le magicien ayant

volontairement ou non égaré son vrai visage le récupérera progressivement au bout d'une longue période d'autant d'année que AE. Durant cette période, la physionomie du magicien changera progressivement de mois en mois jusqu'à reprendre son apparence d'origine.

TRES DIFFICILE

• JE PORTE LA BESACE JAUNE

**Temps d'incantation :** Rituel 10 minutes  
**Séquence :** --  
**Durée :** AE x 5 jours  
**Aire d'effet :** une sacoche de cuir jaune  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Ce Sortilège lancé sur un simple sac de cuir jaune ayant une ouverture de 1 m de diamètre en fait un sac merveilleux permettant de transporter tout objet (choses matérielles ayant une forme délimitée et non en contact avec la peau d'une créature vivante) rentrant dedans et ceci sans limitation de volume. Les objets se réduisent à 1/100 de leur taille originelle dès qu'ils sont placés dans le sac et s'agrandissent dès qu'on les en sort. Le sac sera toujours léger en termes de règles et peut transporter jusqu'à AE x 100 kg de matériel. N'importe qui peut piocher des objets qui sortiront alors au hasard tandis que le magicien et lui seul peut choisir ce qu'il en ressort. Si le Sortilège s'arrête alors que le sac contient quelque chose, les objets conservent leur taille minuscule si on les sort du sac. Il convient de les replacer dans le sac avant de reformuler l'enchantement car ayant conservé leur taille miniaturisée, ils seront de nouveau réduits de 1/100 s'ils sont réintroduit dans le sac... Le sac est bien sûr considéré comme un Artefact.

• JE JOUE DU FIFRE DÉROBEUR

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** Tant que le magicien joue de la flûte  
**Aire d'effet :** AE mètres  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Le magicien doit jouer du fifre durant ce Sortilège. Il effectue un jet sous Musique difficulté 6 qui doit être réussi pour que les effets se produisent. Tant qu'il joue du fifre, tous les sons émis (ainsi que ceux de l'instrument) dans l'Aire d'effet du Sortilège sont annihilés.

• JE PORTE UNE ARMURE DE SILICIUM

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE x 10 PA  
**Aire d'effet :** une personne  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Le magicien doit verser sur la tête de la cible une fiole contenant au moins 50 cl de sable du Continent ramassé durant un automne continental. Le sable se transformera alors en une armure ayant l'apparence d'une croûte blanchâtre et couverte de paillettes brillantes. Cette armure, cumulée à toute autre hormis une armure de plaque, bouge avec le magicien et offre un bonus de défense de 3 et absorbe un niveau de blessure sans malus d'initiative. À la fin du Sortilège, l'armure redevient du sable.

• J'ALLUME LA LANTERNE DÉROBEUSE

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** Tant que la flamme brûle  
**Aire d'effet :** AE mètres centré sur la lanterne  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Le Sortilège doit être lancé sur une lanterne allumée. La flamme devient noire et se met à absorber toutes les autres lumières qui se trouvent dans le rayon d'action du Sortilège. Les personnages évoluant dans cette sphère sont dans les mêmes conditions que la nuit, hormis le magicien qui est le seul à percevoir la scène comme si la lanterne fonctionnait normalement. Les personnes à l'extérieur de la zone ne perçoivent rien du phénomène. Le Sortilège prendra fin dès que la flamme s'éteindra naturellement ou par qui que ce soit.

Chainon

• JE PORTE LES LORGNONS CHLOROPHYLLES

**Temps d'incantation :** Instantané  
**Séquence :** Mêlée  
**Durée :** AE x 2 minutes  
**Aire d'effet :** le porteur des lorgnons  
**Portée :** Toucher  
**Difficulté :** Très Difficile  
**Loom :** 12

Le magicien doit porter sur le nez une paire de lorgnons en verre vert et en bois. Grâce à ce Sortilège et par les lorgnons, il est capable de voir à travers toutes les matières végétales qu'il examine comme si elles avaient l'apparence du verre. Ce Sortilège est ainsi d'une grande utilité dans les forêts ou bien les pampas. Pendant la durée



du Sortilège, les lorgnons sont considérés comme un Artefact.



### EXTRÊME

#### •JE LANCE LE GYROSCOPE DÉSÉQUILIBRANT

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 2

**Durée :** AE x 5 PA

**Aire d'effet :** AE mètres

**Portée :** AE x 4 mètres

**Difficulté :** Extrême

**Loom :** 15

Le magicien Venn'dys doit construire et actionner un gyroscope miniature (à l'aide d'une ficelle) durant le lancer du Sortilège. À ce titre, un simple test en Serrurerie difficulté Normal est requis pour faire fonctionner celui-ci. Une fois en action et ceci pour la durée du Sortilège, l'ensemble des personnes présentes (hormis le magicien) dans le rayon d'action du Sortilège perd le sens de l'équilibre. Leur caractéristique Agile est réduite de 2. Toutes les personnes en train de bouger doivent effectuer un jet Équilibre difficulté Extrême ou bien elles chutent avec toutes les conséquences éventuelles que cela implique. À Chaque PA qui n'est pas passé totalement immobile, un nouveau test en Equilibre difficulté Difficile est requis pour ne pas tomber ou retomber.

#### •JE JOUE DES MÉCANISMES CÉLESTES

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 2

**Durée :** AE x 10 minutes

**Aire d'effet :** la boîte à musique

**Portée :** Toucher

**Difficulté :** Extrême

**Loom :** 15

Le magicien doit posséder une boîte à musique finement ouvragée. En lançant ce Sortilège sur la boîte, il crée une ambiance musicale de son choix pouvant imiter jusqu'à un orchestre philharmonique complet. La musique se construit toute seule. Elle est toujours agréable quelle que soit la culture des auditeurs et d'une qualité proportionnée au score en AE du magicien qui opère. Elle s'arrête naturellement à l'issue du Sortilège ou lorsque la boîte est refermée. On l'entend d'aussi loin que la musique est perceptible en fonction de l'acoustique du lieu.

Chainon

#### •J'INVERSE LE MIROIR DES PAROLES

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 2

**Durée :** AE x 10 minutes

**Aire d'effet :** les personnes se reflétant dans le miroir

**Portée :** AE x 5 mètres

**Difficulté :** Extrême

**Loom :** 15

Le magicien doit disposer d'un miroir à tain sans limite de taille. Le Sortilège est lancé sur le miroir. Toute(s) personne(s) présente regardant alors dans ce miroir ou se reflétant dedans comprendra exactement l'inverse (en terme de sens) de toutes les paroles qu'on lui dira pour la durée du Sortilège.



### IMPOSSIBLE

#### • JE LANCE LES RAYONS MORTELS

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 2

**Durée :** une salve de 10 rayons lumineux

**Aire d'effet :** une cible

**Portée :** AE x 4 mètres

**Difficulté :** Impossible

**Loom :** 18

Par ce Sortilège, le magicien fait jaillir de ses dix doigts qu'il doit avoir tous bagués de fins rayons jaunes qui iront transpercer une victime. Il suffit de désigner de la main la victime pour faire mouche. La victime ne peut pas esquiver mais peut se protéger derrière un bouclier comme pour un projectile. Les dégâts sont fatals. Les armures protègent des dégâts occasionnés.

#### • JE FAIS PLONGER DANS LES ABÎMES DE LA PERPLEXITÉ

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 2

**Durée :** AE x 5 PA

**Aire d'effet :** autant de personnes que son AE

**Portée :** AE x 4 mètres

**Difficulté :** Impossible

**Loom :** 18

En lançant ce Sortilège, le magicien produit un morceau de métal manufacturé et pose une devinette liée à l'objet « à quoi sert cet objet » par exemple, qui paraîtra insoluble à autant de personnes que son score d'AE qu'il désignera du doigt. Si celle-ci ratent leurs jets de résistance, elles abandonneront toutes activités, quelles que soit ces dernières, même un combat, et se mettront de côté pour chercher la réponse en commun. Bien entendu, en cas d'agression uniquement, elles riposteront et se défendront tout en cherchant la réponse à cette irritante énigme avec néanmoins un malus de trois niveaux de difficulté lié à la déconcentration et l'énervement. Elles auront un peu le même sentiment que lorsque l'on cherche un mot que l'on dit avoir sur le bout de la langue. Lorsque le Sortilège s'arrête, les

victimes pourront de nouveau reprendre le cours de leurs pensées mais avec un sentiment d'insatisfaction très grand.

Chainon

#### •JE FAIS POUSSER LES PESTILENCES FLORALES

**Temps d'incantation :** Instantané

**Séquence :** Tir 2

**Durée :** AE x 4 PA

**Aire d'effet :** AE mètres

**Portée :** AE x 4 mètres

**Difficulté :** Impossible

**Loom :** 18

Le magicien jette sur le sol des graines de plantes quelconques. Ces dernières croissent en quelques secondes s'enracinant dans le sol quelle que soit sa nature. Un jet en Athlétisme ou Arme de trait difficulté Normale est nécessaire pour cibler correctement le lancer mais le Sortilège s'effectuera de toutes façons. Les plantes sont de grotesques parodies de ce qu'elles devraient être, et dégagent une odeur pestilentielle qui handicapera toute personne se trouvant dans ce rayon. Elles consomment l'oxygène de l'air très rapidement et tout être vivant dont la respiration nécessite de l'air devra effectuer un jet de Résistance en fonction de l'environnement. En plein air ou dans un lieu aéré, rester dans l'Aire d'effet sans s'évanouir nécessite un jet réussi en Résistance difficulté Facile par PA. Dans un lieu clos, ne pas s'évanouir au contact des plantes nécessite un jet de Résistance difficulté Difficile qui augmente d'un niveau de difficulté toutes les 2 PA. S'évanouir dans l'Aire d'effet est dangereux puisque toute personne tombée inconsciente dans la zone lance un jet de Résistance difficulté Difficile par PA. Elle perd 2 PV à chaque échec et 4 PV en cas de Skoumoune. À l'issue du Sortilège, les plantes se recroquevillent et pourrissent en quelques instants. Ce Phylum n'offre pas de Pouvoir à celui qui le complète.