

SORTS DE DOMBELLE L'ÉPÉIRE

Sorts tatoués dans le pentacle

Basse-Magie :

- ❖ Mange-mémoire Lune p. 232 de Neph II

Oeuvre au Noir :

- ❖ La transformation de la griffe... Lune p. 288 de Neph II
- ❖ Congélation de la G Terre p. 287 de Neph II
- ❖ Réduction du prince enseveli Terre p. 286 de Neph II
- ❖ Calcination oculaire des ... Lune p. 288 de Neph II
- ❖ Cibation des marches de ... Eau p. 286 de Neph II
- ❖ Mérelle carbonique de St Jacques Terre p. 206 de l'Alchimie

Oeuvre au Blanc :

- ❖ La solution des grouillants ... Lune p. 106 de l'Alchimie
- ❖ La floraison des ronces de quartz Terre p. 290 de Neph II
- ❖ L'infini fil d'Ariane-Araknê Lune ---

L'infini fil d'Ariane-Araknê :

Oeuvre au Blanc, Ambre de Lune, 50%, Support : zone, Cible : Sim, Nep, Sel, Portée : 500 mètres, Durée : Ka-Lune x 3 minutes

Cette ambre se présente sous l'aspect d'une bille molle et blanchâtre. Lorsque la transmutation est effectuée, elle devient plus molle encore et peut être dévidée en un fil invisible. Il faut pour cela la placer contre une paroi, un objet, etc, avec lequel elle restera en contact, puis la tirer jusqu'à un deuxième support où elle sera fixée. Un fil reliera alors les deux extrémités, qui peuvent être distantes de 500 mètres au plus. Il peut toucher d'autres choses entre les deux, il n'adhérera pas car il ne s'agit pas d'une extrémité. Le fil peut ainsi tourner un angle de mur ou même passer sous une fenêtre, même si on la ferme, car il est très fin. Il ne sera rompu que si on le distend au-delà de 500m, sinon il se retendra dans sa position initiale. Toutes les créatures qui se prendront dans le fil seront prises d'une envie de rester à proximité immédiate de l'endroit où elles se sont "engluées", et l'alchimiste sera par ailleurs renseigné sur le nombre et la nature des créatures engluées, voire même sur leur identité s'il les a déjà rencontrées par ailleurs.