

Grimoire de Magie de l'Air

À destination des élémentalistes



Niveaux 1 à 15

Le mage de l'Air

La magie de l'Air ne sert pas qu'à sécher les cheveux des elfes ou faire voler les jupes des filles. Cette discipline comporte pas mal de sortilèges de protection et d'assistance, mais relativement peu de sorts offensifs. On peut noter plusieurs sortilèges très agaçants pour les ennemis, comme le tristement célèbre Aspirateur des titans ou le Vent des Mal-Aimés. Ce sont bien souvent des sorts non mortels mais diablement efficaces. Cette spécialité s'adresse avant tout à ceux qui ont un véritable instinct de survie et un esprit d'équipe.

La spécialité

La magie de l'Air est très naturelle et fait partie des toutes premières magies pratiquées par les premiers Elfes. Elle n'est pas catégorisée comme une magie malfaisante ou dangereuse et plutôt bien vue par les ignorants, mais l'illusion ne dure que jusqu'au moment où l'on se penche vraiment sur les sortilèges de haut niveau et qu'on constate toute l'étendue de ses pouvoirs. Il y a eu au cours de l'histoire quelques mages fous adeptes de l'Air, et ils ont causé pas mal de catastrophes.

Les dégâts

Lorsqu'on pratique cette magie, il faut savoir que beaucoup de dégâts ne sont aucunement sélectifs et peuvent blesser vos alliés, détruire l'environnement et toucher d'innocents civils, parfois sur des kilomètres. Il n'y a guère de sorts très précis et vous ferez souvent des victimes collatérales si vous déclenchez des sorts produisant des dégâts.

Les rituels

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Ils ont généralement un temps d'incantation assez long et ne peuvent être effectués en combat. La spécialité du mage de l'Air n'a cependant que quelques rituels, le reste se présentant sous la forme de sortilèges presque immédiats.

Invocations

Le mage de l'Air, ou aéromancien, est capable d'invoquer plusieurs créatures, qui sont en général des élémentaires plus ou moins puissants ou des créatures de plans d'existence considérés comme aériens.

Les invocations se déroulent toujours en trois étapes, avec une épreuve d'appel (MagiePsy) qui peut être plus ou moins complexe, une épreuve de contrôle à l'arrivée de la créature (confrontation) et une autre épreuve, dite de révocation, lorsque vient le temps de renvoyer la créature dans son monde.

Lors de l'épreuve d'appel, un échec critique signifie toujours la génération d'un sortilège entropique. Une réussite critique, en revanche, aura pour effet de pouvoir se passer de l'épreuve de contrôle.

Le mage doit garder un œil à tout moment sur certaines créatures tout à fait stupides ou simplement dénuées d'intelligence, car elles peuvent causer des problèmes ou se tromper de cible.

Courant d'air glacé

Ce sortilège va faire naître un courant d'air glacé sur une zone indiquée par le mage. Cet air très froid peut causer la distraction, l'énerverment, la fuite et même l'enrhumage des individus ou animaux pris dans son rayon d'action. Par exemple, un garde en faction ne pourra pas tenir bien longtemps dans un tel courant d'air, et s'en ira probablement chercher une écharpe.

Usages :

- Distraction, diversion de zone
- Peut affecter plusieurs cibles
- Aucun effet en combat



Durée d'incantation : 10 secondes

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage



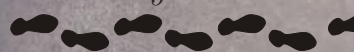
Coût : 2 PA

Épreuve : INT+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 6

Effets :

- Les cibles dans la zone sont affectées et troublées, se sentent glacées



Portée : jusqu'à 30 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 15 m

- Zone circulaire de 15 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Fan-aal nakhatluh ! »

Notes diverses :

Bien qu'il ne soit pas très puissant, ce sortilège est très utile à bas niveau. Dans un donjon par exemple, une personne visée par le sort pourrait se demander si quelqu'un n'a pas bêtement laissé une porte ouverte, et quitter son poste de surveillance pour aller vérifier les issues...

Bref, son utilité dépendra fortement de l'ingéniosité du mage et du moment choisi.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

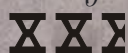
Réussite critique : le courant d'air est vraiment très froid et fait perdre 1D6 PV aux cibles dans la zone.

Séchage de Nolor

Un sortilège très adapté pour quelqu'un qui aurait aussi la spécialité de l'Eau. Lorsque le mage ou l'un de ses compagnons se retrouve trempé par un événement quelconque (chute dans un bassin piégé, glissade dans la rivière ou conséquences d'un sort), il est possible de se sécher très rapidement avec l'aide de ce sortilège. En cherchant bien, on peut lui trouver des usages assez variés.

Usages :

- Séchage des biens ou des personnes
- Usage rapide



Durée d'incantation : 10 secondes

Durée du sort : 1 minute

- Le séchage s'effectue pendant ce temps



Coût : 2 PA

Épreuve : INT+3

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 5

Effets : variables

- Éléments traités dépendant du niveau
- Niveaux 1-2 : 1 personne ou 3 vêtements
- Niveaux 3-4 : 2 personnes ou 6 vêtements
- Niveaux 5-6 : 4 personnes ou 10 vêtements
- Niveaux 7-9 : 6 personnes ou 20 vêtements
- Niveaux 10+ : 10 personnes ou 40 vêtements



Portée : proche

- Agit à quelques mètres du mage



Mot de pouvoir :

- Prononcez clairement «Séchage de Nolor!» car c'est un sort assez moderne

Notes diverses :

Bien que généralement utilisé pour l'assistance à l'aventure ou dans les laveries, ce sort est aussi utilisé parfois dans certaines disciplines artisanales telles que la poterie ou la peinture, pour accélérer le rendu des pièces. Ainsi, des commerçants n'hésitent pas à déboursier de l'argent pour payer des mages de l'Air afin d'augmenter leur productivité.

Échec critique : le sort fonctionne, mais il a des conséquences étranges. S'il s'agit de personnes, leurs cheveux deviennent blancs et hérissés pendant 1D6 jours (causant un malus de CHA-3). S'il s'agit de vêtements, ils perdent leur couleur et on ajoute 1 au point de rupture, leur valeur étant alors divisée par deux. Toute autre cible sera endommagée, avec sa valeur divisée par deux.

Réussite critique : le mage ne dépense aucun PA.

Vent des Mal-Aimés

Si vous voulez faire une bonne blague à un type qui vous attaque, vous pouvez utiliser ce sortilège. Il émanera de vous un souffle d'air puissant, dans toutes les directions, qui empêchera les agresseurs de rester à votre contact. Ils devront faire appel à leur force de façon continue pour réussir à vous attaquer malgré ces perturbations ! Relativement simple à déjouer au niveau 1, il sera quasiment impossible d'y résister quand vous serez devenu un mage chevronné.

Usages :

- Protection du mage au contact
- Résistance basée sur la force
- Augmente avec les niveaux



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Le sort est actif tant que dure le combat



Coût : 5 PA

Épreuve : INT

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- Un ennemi doit réussir une épreuve de FO à chaque assaut pour pouvoir attaquer le mage, avec un malus de FO égal au niveau du mage
- Malus AT-2 pour l'agresseur qui parvient à rester au contact
- Une flèche ou un carreau qui touche le mage lui causera -1 PI (ralentissement du projectile)

Restrictions :

- Sans effet si l'ennemi a le trait Bulldozer volant, Bulldozer++ (ou supérieur) ou Puissant++ (ou supérieur)



Portée : contact

- Ne fonctionne que pour le mage



Mot de pouvoir :

- Habituellement, on dit « Efenaal Beluen-dah ! » car il a été écrit par un haut-elfe

Notes diverses :

Ce sortilège est idéal lorsque vous êtes cernés par des bandits, des peaux-vertes ou d'autres créatures de bas niveau. Ils auront le plus grand mal à vous causer du souci et leur coupe de cheveux en souffrira grandement. Toutefois, le vent n'est pas assez puissant pour repousser les grandes créatures, ni les monstres de la taille d'un troll.

Échec critique : quelque chose se passe mal, et au lieu d'être protégé le mage est soulevé de terre et fait une chute qui lui fait perdre 1D6 PV. Sonné, il restera ensuite au sol et mettra 4 assauts à se relever.

Réussite critique : le vent est si puissant que personne ne peut approcher le mage, et toute personne dans un rayon de 5 m aura un malus de -2 à toutes ses épreuves.

Suffocation de Nolor

Grâce à ce sortilège plutôt vicieux, la cible va manquer d'air tant qu'elle reste sous le contrôle du mage, si elle ne résiste pas bien à la magie. L'oxygène semblera se dissoudre avant de remplir ses poumons. C'est très agaçant, cela crée des problèmes moteurs, et surtout, au bout d'un moment, on finit par mourir... La cible devra faire appel à son intelligence pour avoir la bonne idée de s'éloigner du mage, de frapper ce dernier ou d'aller faire son boulot de monstre ailleurs.

Usages :

- Malédiction lourde sur un vivant
- Accapare l'esprit du mage



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 2 PA/assaut

- Le sort perdure tant que le mage dépense des PA

Épreuve : MagiePhys

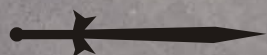
- L'épreuve n'est réalisée qu'au début du sort
- Test de résistance magique de la cible obligatoire

Effets :

- La cible ne peut plus respirer (déplacement divisé par deux, -3 aux épreuves)
- Tant qu'il tient la cible en joue, le mage ne peut pas lancer d'autre sort (voir notes)

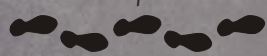
Restrictions :

- Sans effet sur les esprits, morts-vivants, démons, élémentaires et créatures magiques



Dégâts : 1D6/assaut (fixe)

- Dégâts ignorant tout score d'armure
- Ne comptez aucun bonus



Portée : jusqu'à 15 mètres

- La cible peut être partiellement à couvert car il s'agit d'une malédiction



Mot de pouvoir :

- Répétez de manière frénétique les mots en elfique ancien, « Astumank alaarnor ! »

Notes diverses :

Tant qu'il fait durer le sort, le mage ne peut combattre ou jeter d'autre sort. Il doit garder sa cible en vue à tout moment et perdra le sortilège s'il est attaqué au contact.

Ce sortilège offre l'inconvénient de faire du mage la cible privilégiée d'une personne qui serait victime du sort. En effet, il faut pointer son bâton en répétant l'incantation à chaque assaut, ce qui est très vite évident pour l'ennemi.

Échec critique : l'air semble quitter totalement la zone autour du mage, et toutes les cibles dans les 10 m perdent 2D6 PV et subiront les malus pendant cinq assauts.

Réussite critique : les dégâts par assaut sont doublés.

Lame de vent rasoir

Grâce à ce sort très rapide, il peut porter un coup à un ennemi, au corps à corps ou à distance, à l'aide d'une lame de vent qui agit comme une épée volante. Le sortilège se comporte exactement comme une arme, et il est donc possible de porter des coups critiques avec. Contrairement à beaucoup de sortilèges qui demandent une concentration préalable, il est possible de frapper une fois par assaut en criant simplement « Zah ! ».

Usages :

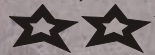
- Attaque d'une cible à distance
- Agit comme une arme invisible



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : immédiat

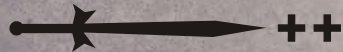
- Cette attaque invisible et rapide ne peut être parée, ni esquivée



Coût : 4 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 8



Dégâts : 2D6

- Comptez normalement l'armure
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



Mot de pouvoir :

- On crie « Zah ! » et c'est assez impressionnant

Notes diverses :

Les spécialistes de l'air n'ont pas beaucoup de sorts offensifs, mais celui-là en est un. Il permet d'ailleurs de réaliser des prouesses, même si ses dégâts sont très aléatoires à bas niveau.

Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges.

Réussite critique : tirez un autre D20 pour appliquer les effets critiques d'une arme tranchante.

Éclair en chaîne +2

Voici le sort ultime pour se la jouer au niveau 2. Le mage va provoquer grâce à l'incantation le déferlement d'un certain nombre de traits de foudre, infligeant des dégâts à plusieurs individus dans une zone, en épargnant les alliés (à condition qu'il n'échoue pas, bien entendu). Ce sort électrique ignore l'armure, mais il est malheureusement très coûteux en énergie astrale. Les personnes cardiaques ont de grandes chances de mourir sur le coup.

Usages :

- Zone de foudre à destination de plusieurs cibles
- Doit être lancé sur une zone proche du mage
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit
- Ignore l'armure
- Peut blesser des innocents



Durée d'incantation : 4 assauts

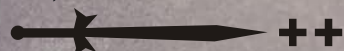
Durée du sort : 6 assauts



Coût : 12 PA

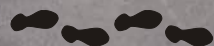
Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12



Dégâts : 2D+2 par cible

- Nombre de cibles désignées : 1D6+niveau du mage
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Un jet de dé pour chaque cible désignée
- Le bonus INT s'applique à chaque cible
- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- Les bonus d'armure magiques ne sont pas ignorés



Portée : Jusqu'à 15 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 10 m

- Plusieurs traits de foudre descendent aléatoirement sur les cibles désignées, et ce sur une zone circulaire de 10 m de diamètre environ



Mot de pouvoir :

- « Tagh Him zapeliah!! »
- Il est assez sympathique de lever son bâton vers le ciel, comme si on commandait aux éléments

Notes diverses :

Aucune action possible pendant la durée du sort, ni des cibles du mage, ni de ses alliés.

Ce sort est assez intelligent pour éviter de toucher les équipiers, c'est à dire les membres d'un groupe ou une escouade dans un cadre militaire.

Les cibles désignées le sont par le jeu du destin, et non par choix du mage.

La notion d'allié est cependant un peu floue. Dans le cas où des personnes neutres se trouvent dans la zone, ils ont de grandes chances d'être touchés. Les personnes neutres peuvent être des habitants d'un village, ou une personne qui décide d'accompagner le groupe. En cas de doute, le hasard décide, sur une base de 50% de chances de toucher.

Échec critique : le mage se retrouve au centre de la zone et les cibles sont frappées aléatoirement.

Réussite critique : les dégâts sont doublés !



Élémentaire mineur : Aelnis

Ce petit élémentaire de l'air est utilisé principalement pour déplacer de petits objets... Il ne peut rien faire d'autre et il peut assister le mage de bas niveau qui ne dispose pas de sortilège de téléportation d'objets ou de télékinésie. Il est bien sûr totalement invisible et silencieux, et on ne peut le tuer ou le blesser.

Il peut, par contre, faire preuve de maladresse.

Caractéristiques :

- Agit comme un coussin d'air miniature
- Peut déplacer de petits objets (moins de 2 kilos)

XX

Durée d'invocation : 3 assauts

☆☆

Coût d'invocation : 3 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+5
- Votre total doit être supérieur ou égal

Toutes les épreuves requises pour cette invocation ne sont nécessaires que jusqu'au niveau 5.

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire mineur.

Notes diverses :

Aelnis n'a pas de caractéristiques : il n'est rien d'autre qu'un petit corps aérien.

Quand il doit déplacer un objet, il le fait sous l'influence et la direction du mage : c'est donc l'adresse du mage qui doit être testée en cas de manœuvre un peu risquée ou complexe.

Quand il ne reçoit pas d'ordre du mage, il ne fait que le suivre docilement sans agir.

Aelnis ne peut déplacer que des objets libres de toute forme d'entrave.



Lévitiation des Talifurnes

Ce sortilège est très pratique : il permet au mage de planer, pendant un temps relativement court, mais souvent suffisant pour faire la différence. Le Grand Talifurne lui-même l'utilisait pour descendre chercher le pain sans prendre l'escalier. Vous êtes bloqués par des ennemis au bord d'un ravin ? Pour une dépense minimale en énergie astrale, vous voilà de l'autre côté. Notez qu'il ne fonctionne que dans le sens de la descente ou sur le plat, sur une courte distance !

Usages :

- Lévitiation horizontale
- Courte distance
- Pour le mage uniquement



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 1 PA/seconde

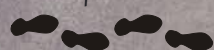
- Vous parcourez 2 mètres par seconde

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Restrictions :

- Ne fonctionne pas dans le sens de la montée



Portée : variable

- La distance parcourue dépend des PA dépensés, voir la rubrique du coût



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Avec ce sort, le mage de l'air parvient à convaincre des élémentaires de lui prêter assistance. Il est bien pratique pour franchir les obstacles liés au vide. Comme vous pouvez vous en douter, il est déconseillé de s'en servir pour de longs trajets, car il y a de fortes chances pour que vous tombiez en route, à cours d'énergie astrale. Cela dit, vous pouvez franchir un petit ravin pour seulement 4 ou 5 PA.

Échec critique : les élémentaires se fâchent contre une personne du groupe choisie au hasard, qui se trouve soulevé à une hauteur impressionnante et qui retombe. La chute lui cause alors 2D6 BL (dégâts ignorant l'armure naturelle) ainsi qu'un critique contondant à tirer au D20. Si l'endroit est bas de plafond, il s'écrasera sur le plafond plutôt qu'au sol...

Réussite critique : le mage peut aller deux fois plus vite et dépensera donc la moitié d'énergie astrale.

Respiration de Gluk

Voici un sortilège très utile pour survivre. Avec ce sort, le mage peut respirer quoi qu'il arrive : qu'on l'enferme dans un sac, qu'on tente de le noyer, qu'on l'enterre vivant, qu'il se retrouve dans une pièce hermétique ou qu'il soit victime d'un sortilège de suffocation. Pour réussir à obtenir cet effet, l'élémentaliste fait appel aux esprits aériens d'un plan d'existence voisin et se retrouve encapsulé dans une petite bulle d'air renouvelé sans cesse.

Usages :

- Respiration garantie
- Durée limitée à bas niveau
- Facilite les activités subaquatiques
- Pour le mage ou un allié



Durée d'incantation : 6 secondes

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 4 PA/période

- Niveaux 3-5 : période de 5 min
- Niveaux 6-8 : période de 10 min
- Niveaux 9-10 : période de 20 min
- Niveaux 11+ : période de 30 min

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

Effets :

- La cible peut respirer, peu importe sa localisation

Restrictions :

- Ne fonctionne que sur les humanoïdes vivants



Portée : contact

- Le mage doit pouvoir toucher la cible



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux, qui peut être lancé peu importe votre situation

Notes diverses :

C'est en quelque sorte le contre-sort de la suffocation de Nolor. D'ailleurs, Nolor et Gluk étaient deux mages rivaux, qui passaient leur temps à inventer des sortilèges pour contrer les inventions de l'autre.

Ce sortilège peut être utilisé pour faciliter les constructions en milieu aquatique, lorsque des ouvriers-plongeurs sont requis. Le mage pourra alors être rémunéré grassement pour porter assistance au chantier.

Échec critique : le mage ne peut toujours pas respirer mais génère en outre un sortilège entropique.

Réussite critique : la période peut être doublée, avec la même dépense en PA.

Déflecteur de Nolor

Vous en avez assez d'essuyer des tirs de flèches pendant que vous préparez vos incantations. Ce sortilège très pratique va générer un courant d'air rotatif surpuissant autour de vous, agissant comme une véritable raquette pour renvoyer les petits projectiles dans une direction aléatoire. Il fonctionne pour flèches, pierres, dards, couteaux, fléchettes... Mais hélas, pas pour les pianos, les pierres tombales ou les rochers.

Usages :

- Protection contre les petits projectiles
- Pour le mage uniquement
- Possibilité de blesser les alliés ou d'autres cibles



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Le sort est actif tant que dure le combat



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- Repousse les petits projectiles
- Effet bonus : voir notes



Portée : contact

- Fonctionne pour le mage uniquement



Mot de pouvoir :

- Habituellement, on crie « Suulanar d'akrogh ! »

Notes diverses :

Effet bonus : les projectiles ne sont pas annulés, mais renvoyés. Chaque fois que vous renvoyez un projectile, numérotez dans l'ordre les dix cibles les plus proches du mage et lancez 1D20. Si vous obtenez entre 1 et 10, la cible numérotée sera touchée, autrement le projectile ira se perdre. S'il y a moins de dix cibles, adaptez les probabilités.

Vos alliés risquent donc de récolter les flèches perdues qui vous étaient désignées mais c'est souvent moyennement grave, dans la mesure où ils ont une énergie vitale supérieure à la vôtre.

L'effet du sort est invisible, si bien qu'un ennemi stupide tentera de vous tirer dessus à plusieurs reprises et perdra un temps précieux.

Échec critique : le vent tourne dans le mauvais sens et semble attirer à vous les projectiles... Vos ennemis auront alors un bonus de +5 à l'épreuve pour vous toucher. Le sort va durer tout le combat !

Réussite critique : grâce à un bon dosage, vous ne dépensez que 2 PA.

Dessiccation létale de Gluk

Ce sortilège va dessécher rapidement le corps de votre ennemi, sans même qu'il s'en rende compte. Il aura soudainement très soif, mais surtout risque de perdre une bonne partie de son énergie vitale s'il n'est pas trop résistant à la magie. Attaquant directement l'organisme, ce sortilège peut tuer des créatures de bas niveau en l'espace de quelques secondes, et à haut niveau se révèle dévastateur.

Usages :

- Malédiction d'assèchement du corps
- Peut causer le décès
- Efficacité dépendant du niveau



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez 1 assaut par niveau du mage



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

- Test de résistance magique de la cible obligatoire
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- La cible se dessèche rapidement

Restrictions :

- Fonctionne seulement sur les humanoïdes et les animaux d'origine non magique



Dégâts : 1D6/assaut (fixe)

- Dégâts ignorant tout score d'armure
- Ne comptez aucun bonus

Portée : jusqu'à 20 mètres

- La cible peut être partiellement à couvert car il s'agit d'une malédiction



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux qui peut être lancé sournoisement

Notes diverses :

Ce sortilège fait des miracles dans bien des cas. Très pratique pour achever un ennemi qui s'enfuit, pousser quelqu'un à des aveux, ou blesser une cible qui est trop proche de vos alliés pour pouvoir lui lancer des projectiles.

Dans la plupart des cas, l'ennemi ne comprendra pas ce qui lui arrive et n'aura donc pas l'idée de se retourner contre le mage.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : il est impossible de résister au sortilège.

Agassor le Véloce

Agassor le Véloce est un petit élémentaire aérien complètement givré provenant du plan de Baalnesar. Il ne s'introque pas comme les autres élémentaires et viendra pour peu qu'on pense à lui un peu trop fort. Une fois lancé aux basques d'un adversaire, il n'aura de cesse de faire dévier ses coups, lui mettre les cheveux dans les yeux, lui projeter de la poussière dans le nez. Une vraie plaie.

Usages :

- Malédiction handicapante sur une cible
- Peut affecter presque n'importe qui



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Agassor est actif tant que dure le combat



Ingrédients :

- 1 dose de poudre de diamant



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePsy

- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du mage, arrondi au supérieur

Effets :

- Agassor tourmente en permanence la cible

Bénéfices :

- Cible : malus de -3 aux épreuves

Portée : jusqu'à 10 mètres

- La cible peut être partiellement à couvert car il s'agit d'une malédiction



Mot de pouvoir :

- Répétez très vite des mots anciens et compliqués

Notes diverses :

Le mage projette dans l'air la poudre de diamant, et Agassor sera attiré depuis son plan par ce scintillement. Il va ensuite s'acharner à rendre misérable la vie de la cible sélectionnée, pour peu qu'elle ne résiste pas à la magie. Il rentrera dans son plan après avoir fait son office, en attendant qu'on le rappelle.

Pour pouvoir lancer le sortilège rapidement, le mage devra toutefois s'assurer d'avoir l'ingrédient à portée de main, et non pas dans son sac à dos.

Échec critique : Agassor est fâché d'avoir été dérangé, si bien qu'il s'en prend directement au mage et celui-ci ne peut pas y résister.

Réussite critique : Agassor est en forme ! Le sort ne coûte que 4 PA et la cible ne peut pas y résister.

Flèche de foudre de Rumilak

L'existence de ce sortilège dans la magie de l'Air cause encore le doute de certains académiciens, car beaucoup pensent qu'il devrait faire partie de la magie électrique. Néanmoins, d'autres le défendent en argumentant que la foudre se crée lorsque les masses d'air se rencontrent. Bref, le débat est quelque peu stérile mais le sortilège lui-même est plutôt efficace quand il s'agit de griller un ennemi.

Usages :

- Projectile à destination d'une cible unique
- Ignore partiellement l'armure
- Produit des dégâts de type magique
- Peut blesser n'importe quelle créature ou esprit



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- Projectile très vélocité, impossible à esquiver



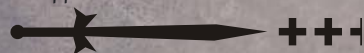
Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 10

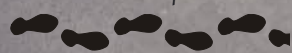
Effets :

- Choc électrique : la cible perd 1 assaut
- Effet bonus : voir notes



Dégâts : 2D+2

- Ignore totalement l'armure (PR) naturelle
- N'ignore pas l'armure magique
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Portée calculée en ligne droite depuis le mage



Mot de pouvoir :

- Criez « Falash elhre-too ! » avec conviction

Notes diverses :

Effet bonus : la personne la plus proche au contact de la cible principale (allié ou ennemi à moins de deux mètres) peut recevoir un retour d'arc électrique. Lancez 1D6 et, sur un chiffre pair, cette cible secondaire reçoit en sus la moitié des dégâts initiaux (ignorant l'armure également).

Il est évident qu'il ne faut pas tirer une flèche de foudre si tout le groupe a les pieds dans l'eau, auquel cas tout le monde subira l'équivalent de l'effet bonus...

Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges.

Réussite critique : l'effet bonus s'étend aux trois cibles les plus proches.

Aspirateur des titans

Imaginez qu'un dieu soit soudainement pris d'une envie folle de nettoyer quelques mètres carrés de la Terre de Fangh à l'aide d'un gigantesque aspirateur. Et bien voilà, l'effet résultant sera très proche de ce sort.

Utilisable seulement en extérieur, ce courant d'air aspirant répondant à un mot de pouvoir du mage va emporter vers les cieux tous les objets ou êtres de moins de cinquante kilos (attention aux enfants et aux chiens). Ils retomberont un peu plus loin, ou pas.

Usages :

- Effet de zone puissant
- Cause la panique
- Peut tuer de nombreuses cibles



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : 30 secondes

- L'effet d'aspiration dure pendant ce temps



Coût : 12 PA

Épreuve : INT

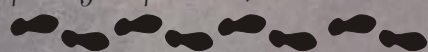
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Effets :

- Les choses de moins de 50 kilos sont aspirées brutalement vers le ciel (voir notes)

Restrictions :

- En extérieur uniquement
- Ne fonctionne pas dans les grandes villes, qui sont protégées par enchantement



Portée : jusqu'à 100 mètres

- Portée depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : variable

- Niveaux 5-6, cercle 20 m de diamètre
- Niveaux 7-8, cercle 30 m de diamètre
- Niveaux 9-10, cercle 40 m de diamètre
- Niveaux 11+, cercle 50 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Habituellement, on utilise « Oulzanakh ! »

Notes diverses :

Parmi les vivants pouvant être arrachés par cette aspiration on comptera les enfants, les animaux de petite taille (poules, chiens, chats, coyotes, oiseaux), les squelettes (sans armure) et les petits humanoïdes tels que gobelins (sans armure), gnômes et kobolds. Les semi-hommes sont en général trop gras et trop chargés.

Ce sort n'est absolument pas sélectif et il est donc impossible de combattre tant qu'on est pris dans la turbulence (et de tirer des projectiles). Les gens qui ont leurs armes à la main devront s'y tenir fermement pour leur éviter de rejoindre le ciel et le sort peut vider les carquois des archers, ou faire s'envoler tous les casques mal attachés.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le mage ne dépense que 6 PA.

Sirroco des tireurs chanceux

Voici un sort très sympathique pour vous faire des amis au sein de la compagnie. S'il est lancé avec succès, tous les utilisateurs d'armes à distance dans le groupe (ne comprenant pas les sortilèges) verront leurs capacités décuplées. Les projectiles guidés par des courants d'air favorables iront se planter plus facilement dans la cible et causeront plus efficacement des blessures critiques.

Usages :

- Soutien aux tireurs
- Augmente les chances de critique



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Le sort est actif tant que dure le combat



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- AD+3 au tir (projectiles et armes de jet)
- Chances de critique au tir +2

Restrictions :

- Ne concerne pas les projectiles magiques ni les armes à poudre



Aire d'effet : zone 12 m

- Fonctionne dans les 6 m autour du mage
- La zone se déplace en même temps que le mage



Mot de pouvoir :

- On utilise en général « Belfen althar ! », un phrasé en haut-elfe

Notes diverses :

Un sort très souvent utilisé par les mages militaires. Avec ces mots de pouvoir, le mage parvient à convaincre certains élémentaires de l'Air de lui porter assistance, et ceux-ci sont très efficaces.

Échec critique : mal invoqués, les élémentaires sont en colère et font n'importe quoi. Dans une zone de 10 m autour du mage, tout le monde aura -3 à toutes les épreuves.

Réussite critique : le mage ne dépense que 4 PA et on ajoute +1 aux chances de critique.

Course de Reun Forhest

Un sort destiné avant tout à livrer des messages, ou, selon l'expression brevetée par les guildes de voleurs, « chercher du renfort ». La Course de Reun Forest consiste à faire soulever le coureur par des élémentaires de l'Air pour améliorer grandement sa vitesse. Tant qu'elle court, la cible ne connaît pas la fatigue et peut parcourir des dizaines, voire des centaines de kilomètres à pied. Il est même possible de courir quelques secondes sur l'eau calme, la glace, la lave et même le vide, à partir du moment où la course n'est pas interrompue.

Usages :

- Course très rapide
- Pour le mage ou un allié
- Aucun effet en combat
- Permet la fuite et le franchissement



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez une heure par niveau du mage



Coût : 6 PA

Épreuve : MagiePsy

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 13

Bénéfices :

- Vitesse de course X5
- La cible ne ressent pas de fatigue

Restrictions :

- La cible doit courir plus ou moins en ligne droite
- Inutilisable en forêt



Portée : contact

- Le mage doit toucher la cible



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux

Notes diverses :

Grâce à ce sortilège, le mage peut monter sa compagnie de coursiers rapides et se faire de l'argent. Cependant, il vaut mieux utiliser les routes et ne surtout pas traverser de forêt. Il est en effet difficile de changer de direction à cette vitesse, et le personnage doit réaliser une épreuve de Force lorsqu'il se trouve face à un obstacle qu'il veut contourner, sans quoi il risque de le percuter.

Certains historiens ont avancé que la légende de Kyrn le Véloce était entièrement bâtie sur une utilisation de ce sortilège, théorie douteuse. D'ailleurs, la poursuite de cette thèse a été interrompue par l'incendie de l'Université Historique de Glargh et l'écartèlement des chercheurs.

Échec critique : les élémentaires ne sont pas d'humeur. La cible part comme une fusée de manière incontrôlable et va frapper divers obstacles avant de finir sa course à 1 km de son point de départ, après avoir subi 3D6 PI contondants.

Réussite critique : le mage ne dépense que 3 PA.

Forme ailée de Selibh

Pour le mage qui voudrait se donner en spectacle, voyager rapidement ou accéder à des hauteurs vertigineuses, ce sortilège issu des recherches de la magicienne Tirwainne Selibh est parfait. Deux grandes ailes translucides et mauves se forment dans son dos et lui permettent de rejoindre les esprits du Vent, le temps d'une balade. La durée du sortilège dépend du niveau du mage, mais il faut s'assurer de ne pas être en l'air quand l'effet se termine...

Usages :

- Pour voler sans contrainte
- Modification temporaire
- Assez gênant au sol

XXXXXX

Durée du rituel : 30 secondes

Durée du sort : variable

- Maximum 10 minutes par niveau du mage



Ingrédients :

- 1 plume d'aigle des montagnes



Coût : 8 PA

Épreuve : INT-1

- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 12

Bénéfices :

- Apparition de deux grandes ailes partiellement éthérées
- Possibilité de voler
- Vitesse en vol : 50 km/h
- A pied : AD-5 AT/PRD-2 (encombrement)

Restrictions :

- Le mage doit se débarrasser de son sac à dos



Portée : contact

- Ne fonctionne que pour le mage



Mot de pouvoir :

- Un phrasé plutôt long, en elfique ancien

Notes diverses :

La plume est donnée par le mage en offrande aux esprits du Vent, qui s'en emparent avant d'accorder le don de la forme ailée. Une fois le sort actif, le mage peut annuler ses ailes quand il le désire mais devra relancer le sort avec une nouvelle plume s'il désire voler à nouveau.

Les ailes obtenues avec ce sort sont transnaturelles. Elles se trouvent donc dans deux plans d'existence à la fois, mais n'en demeurent pas moins encombrantes et lourdes pour le mage une fois qu'il est au sol.

Comme les ailes sont dans le dos du mage, celui-ci doit se séparer d'un éventuel sac à dos pour pouvoir les utiliser. Il pourra utiliser des sacoches ou une petite besace pour transporter ses affaires. Bien entendu, il peut lancer des sorts en vol.

Échec critique : le mage se trompe de plan et reçoit sur la tête une pluie de gros cailloux qui le blessent cruellement, lui faisant perdre 2D6 PV.

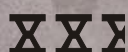
Réussite critique : les ailes sont magnifiques et scintillantes (CHA+2) et le mage ne dépense que 6 PA.

Brise de santé

Un vent chargé d'effluves bienfaisantes souffle autour du mage et de ses alliés, sur une zone circulaire d'une dizaine de mètres de rayon. Les élémentaires insufflent de l'énergie vitale brute à tous les êtres vivants présents dans la zone. Bien entendu, il vaut mieux éviter de le faire en présence d'ennemis, car ceux-ci seront également soignés. La durée du sortilège est décidée par le mage, et donnera lieu à des soins plus importants à mesure que le temps passe.

Usages :

- Régénération de groupe
- Ne soigne pas les blessures graves
- Non utilisable en combat



Durée du rituel : 10 secondes

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Ingrédients :

- 1 dose de poudre d'écorce de boulorne



Coût : 2 PA/seconde

- Le sort dure tant que le mage dépense des PA

Épreuve : MagiePsy

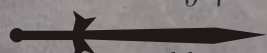
- Épreuve nécessaire seulement jusqu'au niveau 13

Bénéfices :

- Toutes les cibles vivantes dans la zone regagnent 1 PV/seconde

Restrictions :

- Sans effet sur les démons, élémentaires, esprits et créatures magiques



Aire d'effet : zone 10 m

- Fonctionne dans les 5 m autour du mage



Mot de pouvoir :

- Des mots anciens et apaisants, en elfique

Notes diverses :

Le sortilège est efficace pour revigorer un peu vos alliés, mais n'a pas d'effet curatif. Il ne refermera pas les plaies, ne soignera pas les maladies et ne vous évitera pas les infections. Il est préférable de le faire après avoir appliqué déjà les premiers soins.

Échec critique : quelque chose se passe très mal et tout le monde perd 1D6 PV avant que le sort ne se termine brutalement dans un bruit grotesque.

Réussite critique : les élémentaires sont en forme et vous regagnez 2 PV/seconde.

Blizzard tranchant

Le blizzard tranchant est une attaque de zone redoutable. Le jeteur de sort invoque de puissantes rafales de vent chargées de tessons très coupants provenant du plan de Soar'godh, qui agressent les chairs non recouvertes par une armure. L'ensemble descend du ciel de manière presque instantanée, dure une trentaine de seconde et disparaît au moment où les victimes commencent en général à penser à se protéger. Les dégâts sont parfois importants et les individus en pagne peuvent décéder d'une telle agression.

Usages :

- Création d'effet à destination d'une large zone
- Effet magique incontrôlable et destructeur
- Produit des dégâts tranchants/magiques
- Peut toucher les équipiers ainsi que le mage



Durée d'incantation : 3 assauts

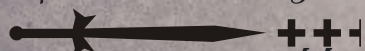
Durée du sort : 15 assauts

- Le blizzard sévit pendant 30 secondes environ



Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePhys-I



Dégâts : variables

- 2D6 par cible avec 4+ en PR
- 3D6 par cible avec 3 en PR
- 4D6 par cible avec 2 ou moins en PR
- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE



Portée : Jusqu'à 50 m

- Portée : depuis le mage jusqu'au centre de la zone

Aire d'effet : zone 20 m

- L'effet stationne sur une zone circulaire de 20 m de diamètre



Mot de pouvoir :

- Habituellement, « Golzan tuladar mofroth ! »

Notes diverses :

Pendant la durée du blizzard, il n'est pas possible d'interagir avec les gens dans la zone. Vous pouvez très bien en profiter pour préparer votre prochain tourment à leur rencontre ou prendre la fuite.

L'inconvénient majeur de ce sortilège vient de ses dégâts très aléatoires sur les cibles bien protégées, qui parfois ne perdront qu'une poignée de points de vie. Heureusement, les bonus applicables pourront fortement impacter ce résultat.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le vent est très chargé en tessons coupants, si bien que vous ajoutez 1D6 pour tous les dégâts sur toutes les cibles.



Aigle de Rumilak (rituel)

Créature transnaturelle. L'Aigle de Rumilak est un grand oiseau de près de cinq mètres d'envergure, qui passe le plus clair de son temps à voyager entre les plans d'existence au gré des courants aériens éthérés. Il se nourrit d'à peu près n'importe quoi ou n'importe qui dans la mesure où ce repas contient de la viande... Mais si vous l'invoquez et que vous arrivez à la contrôler il pourra combattre à vos côtés ou bien vous transporter à l'endroit de votre choix, si vous n'êtes pas trop lourd.

Caractéristiques :

- Grande créature, en extérieur uniquement
- Vulnérable à tous types de dégâts
- Vole et se déplace rapidement
- Inflige des blessures magiques

XXXXXX

Durée du rituel : 15 minutes



Ingrédients :

- 1 plume d'aigle des montagnes
- 1 dose d'herbe de Nilla



Coût d'invocation : 10 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-1

Épreuve de contrôle :

- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation :

- Vous : MagiePsy+3D6
- Cible : 3D6+8
- Votre total doit être supérieur ou égal

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul aigle de Rumilak.



Énergie vitale : 35	INT : 9
AT : 10	Esquive : 8
COU : 15	PR : 2
Classe/XP : 20	Res. Magie : 8

L'aigle peut esquiver les coups en reculant, mais il perdra l'attaque suivante.



Dégâts : 1D+4 (griffes ou bec)

- Dégâts tranchants ET magiques

Notes diverses :

Une fois invoqué et contrôlé, l'aigle est relativement autonome et pourra agir sur ordre du mage, tout en laissant celui-ci vaquer à ses occupations.

Il faut le nourrir de façon fréquente, sans quoi il risque d'attaquer n'importe qui à vue.

L'aigle peut transporter jusqu'à 100 kilos sur une courte distance (quelques mètres), mais il peut voler à l'aise avec 60 kilos ou moins.



Contrôle du vent d'Uglyrak

L'élémentaliste peut tenter de contrôler le vent « naturel » à l'aide de cette incantation. Il peut ainsi le faire souffler dans la direction qui l'intéresse, en diminuer ou en augmenter la force. C'est très utile quand on fait du bateau, si on est coincé dans un dirigeable gobelin hors de contrôle ou bien si on est attaqué par des oiseaux ou de petits dragons...

Usages :

- Contrôler le vent
- Assistance en extérieur
- Effets variés



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage



Coût : 2 à 8 PA

- Ajustez en fonction de la largeur de la zone

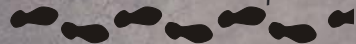
Épreuve : MagiePsy-1

Effets :

- Le mage modifie la direction et dans une moindre mesure la puissance du vent
- Cas nombreux, pouvant donner divers effets

Restrictions :

- En extérieur uniquement



Aire d'effet : variable

- Selon la dépense en PA



Mot de pouvoir :

- Mots silencieux et anciens

Notes diverses :

Les cas pratiques d'utilisation en combat sont plutôt rares, mais il pourra y avoir de nombreuses occasions d'utiliser ce sort à votre avantage. Contre des archers ennemis, il peut réduire la portée de leur tir ou diminuer leurs chances de toucher. Il peut handicaper des créatures volantes qui vous agressent ou augmenter la vitesse de votre navire.

Bref, il faudra vous adapter, le moment venu.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : le mage ne dépense pas de PA.

Coussin d'air de Selibh

Certains mages élémentalistes de haut niveau ont été rapidement jaloux du succès du fameux octosac de la magie métamorphe, qui permet de transporter des objets sans se fatiguer. Le magicienne Tirwainne Selibh a donc mis au point ce sort qui permet d'invoquer un coussin d'air dans le but de transporter un réceptacle et de reposer un dos fatigué. Ce coussin d'air souffre hélas de quelques défauts, notamment le fait qu'il nécessite un entretien constant en PA, car le mage doit rester concentré dessus.

Usages :

- Transport de charges
- Assistance à l'aventure

XXX

Durée d'incantation : 10 secondes

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 2 PA/heure

Épreuve : MagiePsy

Bénéfices :

- Génère un coussin d'air portatif, qui peut transporter jusqu'à 50 kg de matériel (à condition d'avoir un réceptacle comme une caisse, un gros sac, une malle)



Portée : contact

- Pour lancer le sort, le mage doit être au contact des objets à transporter
- Le mage peut ensuite s'éloigner du matériel mais doit garder en vue le coussin d'air, sans quoi il disparaît et retourne dans son plan



Mot de pouvoir :

- Généralement, on utilise « Elbenarh zo Selibh ! »

Notes diverses :

Si le mage dispose d'assez de PA, le coussin d'air peut être invoqué en plusieurs exemplaires pour transporter des charges plus lourdes (qui devront alors être disposées dans un récipient plus grand).

Au contraire de l'octosac, ce sort n'est pas très efficace quand il s'agit d'escalader des parois ou de cheminer sur des terrains trop accidentés, peut faire tomber les charges dans un escalier et ne peut servir qu'au mage. On ne peut pas tout avoir, décidément.

Échec critique : un élémentaire mesquin dérobe une partie du matériel qui devait être transporté (à tirer au hasard). Quels que soient ces objets, vous ne les reverrez jamais car ils sont désormais dans le plan de Baalnesar.

Réussite critique : le mage ne dépense qu'un PA par heure, c'est une bonne affaire.

Barrière des vents

L'élémentaliste peut modeler un mur de vent quasiment infranchissable pendant une durée limitée. Formant une barrière venteuse surpuissante, le mur peut s'étaler en largeur comme en hauteur, selon les besoins. Ce vent de grande puissance dévie les projectiles (physiques ou magiques) et empêche de passer la plupart des humanoïdes et créatures.

Usages :

- Protection générale et création d'obstacle
- Taille et durée variable



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : variable

- Comptez une minute par niveau du mage



Coût : 6 PA

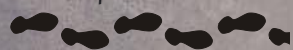
Épreuve : INT

Bénéfices :

- Empêche la plupart des ennemis de passer
- Empêche le passage des projectiles

Restrictions :

- Inefficace contre les boulets de canon et les opposants qui ont le trait Bulldozer+++



Portée : jusqu'à 20 mètres

- Depuis le mage jusqu'à la base du mur

Aire d'effet : variable

- Le mur peut faire jusqu'à 20 mètres de large et autant de haut



Mot de pouvoir :

- On prononce en langue drow, « Rak' sielkozuh ! »

Notes diverses :

Il est important de comprendre que ce mur déclenche un vent surpuissant à l'endroit où il est lancé. S'il y a du mobilier, des gens ou des objets à cet endroit, ils seront propulsés dans toutes les directions, prenant éventuellement des dégâts. Ensuite, ceux qui tentent de traverser la zone, dans un sens ou dans l'autre, seront repoussés ou mis au sol.

Notez que le mage peut se trouver la cible de certains sortilèges (contrôle mental, malédictions, etc.) à partir du moment où ceux-ci n'ont pas besoin de traverser l'espace protégé par le mur aérien. On a vu ainsi des élémentalistes écrasés par une pluie de météores venue du ciel, alors qu'ils adressaient un pied de nez à un mage du feu situé derrière le mur. Parfois, les mages aussi sont bêtes.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : oubliez la restriction, aucune créature ne peut traverser ce mur de vent.



Élémentaire : Atlamoud

Il y a des moments où on préfère se débarrasser des gens plutôt que de les affronter. On a parfois également des problématiques étranges à résoudre, comme par exemple le fait de vouloir pousser un gros objet. Dans ce cas, il peut être utile d'invoquer Atlamoud, un élémentaire intermédiaire du plan de l'Air. Il représente une force de la nature contre laquelle personne ne peut lutter, et il est amusant de savoir qu'il a été retiré de certains ouvrages académiques le jour où il fit tomber la statue du recteur de l'Université de magie de Glargh.

Caractéristiques :

- Bourrasque implacable et immatérielle
- Ne peut être tué ni blessé, d'aucune façon
- Peut faire tomber des cibles à taille humaine
- Très difficile à contrôler



Durée d'invocation : 3 assauts



Ingrédients :

- 1 dose d'orties du Chaos



Coût d'invocation : 15 PA

Épreuve d'appel : MagiePsy-3

Épreuve de contrôle :

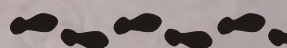
- Vous : MagiePsy+2D6
- Cible : 2D6+16
- Votre total doit être supérieur ou égal

Épreuve de révocation : non

- Atlamoud disparaît de lui-même après un temps de présence relativement restreint (à tirer au D6)

Maximum d'invocation : 1

Vous ne pouvez contrôler simultanément qu'un seul élémentaire intermédiaire.



Aire d'effet : 20 mètres ou moins

- Le mage peut demander à Atlamoud de souffler sur une large zone, pour un effet modéré (mais toutefois puissant), ou de se concentrer sur une petite zone pour un effet maximum (pouvant déplacer jusqu'à une tonne de cette manière)

Durée : variable

- Atlamoud sera présent pendant 3D6 assauts

Effet sur les ennemis :

- Ennemis à taille humaine et nains : ép. de FO-5 pour ne pas tomber, AD/AT/PRD-4, impossibilité d'avancer ou de tirer des projectiles
- Ennemis plus petits : balayés et repoussés sans espoir de lutter, AD/AT/PRD-6
- Ennemis plus gros : AD/AT/PRD-2
- Tous les alliés pris dans la bourrasque subissent les mêmes désagréments

Notes diverses :

Si le mage ne parvient pas à contrôler Atlamoud, il soufflera dans tous les sens pendant 2D6 assauts, infligeant des malus à tout le monde et faisant chuter tous ceux qui ne peuvent lui résister. Il repartira ensuite comme il est venu...

Il peut aussi souffler verticalement à la demande, pour propulser quelqu'un en hauteur, mais la trajectoire est très aléatoire, à éviter si possible.

C'est la solution idéale pour repousser un bateau !

Vent astral de Gluk

Le mage peu porté sur l'économie d'énergie astrale pourrait essayer d'en récupérer en sondant l'air ambiant. En effet, il arrive que cette énergie, très volatile, se retrouve coincée entre des masses d'air. Ce sortilège ne fonctionne qu'en extérieur et qu'une fois sur la même zone, toutefois il peut permettre de bons résultats si le mage se déplace et qu'il est un peu chanceux.

Usages :

- Récupération d'énergie astrale
- Aléatoire
- Idéal en cours de déplacement

XXXXXX

Durée d'incantation : 30 secondes

Durée du sort : immédiat



Coût : 1 PA

Épreuve : INT

Bénéfices :

- Lancez 1D6 : sur un résultat pair, vous récupérez ce chiffre en PA

Restrictions :

- En extérieur uniquement
- Ne fonctionne qu'une fois sur une même zone (voir notes)



Aire d'effet : large

- Environ cinq kilomètres (voir notes)



Mot de pouvoir :

- Litanie silencieuse

Notes diverses :

En fermant les yeux et en se concentrant, le mage va sonder l'air sur des kilomètres afin de trouver de l'énergie astrale captive des vents. De fait, il faudra qu'il se déplace d'au moins cinq kilomètres pour pouvoir essayer une autre zone. Le sort est donc optimal si le groupe est en marche, ou mieux encore s'il est à cheval ou en diligence, car le mage n'aura même pas besoin de s'arrêter pour effectuer le rituel.

Échec critique : le sort est très mal dosé et le mage perd 1D6 PA sans en récupérer.

Réussite critique : en découvrant une superbe réserve d'énergie astrale, le mage récupère 2D6 PA sans test.

Enlèvement de Rokfuil

Ce sortilège un peu étrange invoque un élémentaire du vent qui enlève une personne ou un monstre de taille humanoïde et l'emporte au loin, dans le cas bien sûr où la cible n'a pas une haute résistance à la magie. La distance d'enlèvement est assez variable mais il peut s'agir de plusieurs kilomètres ! La cible subira des dégâts à l'arrivée, et se trouvera perdue ainsi que fort déçapointée.

Usages :

- Malédiction lourde en extérieur
- Disparition d'une cible
- Résistance difficile



Durée d'incantation : 3 assauts

Durée du sort : immédiat



Coût : 8 PA

Épreuve : MagiePhys-2

- Test de résistance magique obligatoire, mais la cible aura un malus égal à la moitié du niveau du mage, arrondi au supérieur

Effets :

- La cible est arrachée du sol et s'envole, très loin, en hurlant et sans rien comprendre
- Direction : aléatoire
- Distance parcourue : 1D6 km

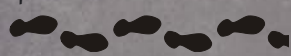
Restrictions :

- Sans effet sur les esprits, élémentaires, démons et grandes créatures



Dégâts : 2D6

- La cible subit des dégâts contondants de chute lorsqu'elle est lâchée, beaucoup plus loin



Portée : jusqu'à 20 mètres

- La cible peut être partiellement à couvert car il s'agit d'une malédiction



Mot de pouvoir :

- Criez « Zgaluh varnagh ! », et vous pouvez aussi ajouter « Dégage, face d'endive ! » quand la cible s'envole

Notes diverses :

S'il est très satisfaisant et ludique, ce sort à deux inconvénients majeurs : vous ne gagnez que peu d'XP en vous débarrassant d'un adversaire, et vous ne pouvez récupérer son butin. Il faut y penser, surtout s'il possédait un objet de quête...

Certains mages blagueurs ricanent en disant qu'il s'agit du véritable sort « éloigner sa belle-mère », car il est vrai qu'il est beaucoup plus efficace que son équivalent de niveau 1 pour ce genre d'application, bien que très coûteux en énergie astrale.

Échec critique : le mage ou l'un de ses alliés, choisi au hasard, est victime du sort.

Réussite critique : il est impossible de résister au sort.

Vent du malheur de Rokfuil

Nous connaissons tous l'expression chère aux pirates : « Aujourd'hui, le vent nous est favorable ». Et bien ce vent-là, lui, n'est jamais favorable aux ennemis du mage. S'il est généré pendant un combat ou une période de confrontation d'aptitudes, le vent du malheur apportera systématiquement la guigne aux personnes que le mage affronte, car leurs actions seront tournées en leur défaveur par le biais d'un savant mélange d'influences mauvaises.

Usages :

- Malédiction handicapante de zone
- Résistance impossible



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : 1 combat

- Le sort est actif tant que dure le combat



Coût : 16 PA

Épreuve : INT-2

Effets :

- Ennemis du mage : +3 au résultat du D20
- Effet bonus : voir notes

Restrictions :

- Fonctionne seulement sur les humanoïdes (vivants ou morts-vivants)

Aire d'effet : zone 20 m

- Fonctionne dans les 10 m autour du mage

Mot de pouvoir :

- Incantation silencieuse, secrète et complexe

Notes diverses :

Ce sort de guigne ne fonctionne pas comme un banal malus à l'épreuve : ici, les ennemis auront +3 sur le résultat du D20. Cela aura pour conséquence d'augmenter grandement leurs chances de maladresse et de supprimer la plupart de leurs chances de critique. Souvent, les ennemis se blesseront entre eux.

Effet bonus : il peut y avoir un effet pervers à ce sortilège, car si un allié du mage lui est hostile (ouvertement ou en secret, à la suite d'une altercation, d'un coup bas ou d'un conflit quelconque), il sera lui-même victime du sortilège, et même s'il est considéré par le mage comme un « allié ».

Échec critique : quelque chose ne se déroule pas bien et Mankdebol s'en mêle. Tout les gens dans la zone seront donc affectés par le sort !

Réussite critique : le mage ne dépense que 8 PA.

Bourrasque d'immunité de Nolor

Le mage du vent désireux de sauver sa peau en territoire extrêmement hostile sera heureux de pouvoir le faire à l'aide de ce magnifique sortilège. La bourrasque crée une protection parcourue de courants magnétiques autour du mage, lui permettant de marcher imperturbablement au beau milieu des agressions diverses qu'un ou plusieurs ennemis seraient susceptibles de vouloir lui infliger. Il ne peut hélas pas lancer d'autre sortilège tant que celui-ci est actif, ni attaquer quelqu'un.

Usages :

- Protection complète
- Durée limitée
- Ne permet pas le combat



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Coût : 2 PA/assaut

- Le mage dépense 2 PA par assaut pour maintenir la protection

Épreuve : MagiePhys-2

- L'épreuve n'est passée qu'au début du sort

Bénéfices :

- Tant que dure le sort, le mage ne peut être touché ni par les attaques physiques, ni par des sorts ou des malédictions

Restrictions :

- Le mage ne peut pas lancer d'autre sort durant celui-ci



Portée : contact

- La protection s'active sur le mage uniquement

Aire d'effet : zone 2 m

- Il est possible d'héberger un allié dans l'aire d'effet
- L'allié doit être de stature modeste



Mot de pouvoir :

- Sort silencieux mais complexe

Notes diverses :

Une fois le sortilège lancé, les ennemis sont repoussés, les projectiles déviés et les sortilèges vont se perdre dans la nature (ou peuvent rebondir vers une autre cible). Le sort peut éventuellement abriter une autre personne que le mage, laquelle devra progresser en même temps que lui et fera son possible pour rester collée à celui-ci.

Échec critique : suite à un choc électromagnétique, le mage n'est absolument pas protégé mais se retrouve avec les cheveux hérissés (CHA-2 pendant 24H) et ID6 PV en moins.

Réussite critique : le mage ne dépense qu'un PA tous les deux assauts.

Course venteuse d'Uglyrak

Avec ce sortilège, le mage pressé peut faire accélérer tout un groupe de personnes, animaux compris. En utilisant des élémentaires du vent pour générer de la portance et de la poussée, il fonctionne un peu sur le principe de la course de Renn Forbest, avec beaucoup plus de puissance toutefois.

Usages :

- Voyager plus vite
- Pour le mage et ses alliés
- Aucun usage en combat

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés



Ingrédients :

- 1 plume de coq noir
- 1 dose de spores de myconides



Coût : 6 PA/heure

- Le mage dépense des PA tant que dure la course

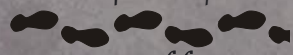
Épreuve : MagiePsy-3

Bénéfices :

- Vitesse du groupe X3
- Fatigue diminuée

Restrictions :

- En extérieur uniquement
- Ne fonctionne pas sur des véhicules à poussée mécanique (vapeur ou autre dispositif)



Aire d'effet : zone 20 m

- Fonctionne dans les 10 m autour du mage



Mot de pouvoir :

- Suite d'incantations complexes en elfique ancien

Notes diverses :

Pour mettre en place le rituel, le mage doit mélanger les spores de myconides avec des fragments de la plume de coq, tout en récitant les incantations. Il jettera ensuite le tout en plein vent, pour attirer les élémentaires puissants.

Tout le groupe sera alors en quelque sorte « porté par le vent », ainsi que leurs chevaux et donc les véhicules qu'ils tirent. Si le groupe rencontre un obstacle à pleine vitesse, il pourrait y avoir des dégâts variés, y compris matériels.

On n'imagine pas toujours à quel point le fait de voyager vite est économique sur le long terme. Sur un déplacement en nature sauvage à l'origine prévu pour trois jours, par exemple, vous ne mettrez qu'une journée et vous économiserez pas mal de rations. Les bandits de grand chemin auront également beaucoup de mal à vous arrêter.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique.

Réussite critique : les élémentaires sont en forme, le mage ne dépense que 3 PA par heure.

Lévitation majeure du Kugio

Après les sorts de lévitation de Brenna et de Kugio, disponibles en magie généralistes, le mage bientôt en fin de carrière atteint le stade où il est capable de soulever de terre l'ensemble de son groupe, afin de franchir un obstacle par exemple ou pour atteindre une zone d'accès complexe. L'effet est difficile à obtenir mais se révèle toujours très spectaculaire, toutefois la dépense en énergie astrale est également élevée.

Usages :

- Permet de voler sur des distances moyennes
- Pour le mage et ses alliés

XXX

Durée d'incantation : 10 secondes

Durée du sort : voir coût

- Durée variable, dépendant des PA dépensés

☆☆☆☆☆

Coût : 16 PA/minute

- Coût minimal : 16 PA
- Le mage peut tenir le sort aussi longtemps qu'il dispose des PA nécessaires

Épreuve : MagiePhys-4

Effets :

- Permet de soulever et déplacer jusqu'à une dizaine de personnes dans la zone autour du mage, avec matériel et animaux
- Vitesse : 2 m/seconde
- Calculez la dépense en PA avec la vitesse

Restrictions :

- Le mage ne peut lancer d'autres sorts pendant qu'il maintient celui-ci

~~~~~

Aire d'effet : zone 20 m

- Fonctionne dans les 10 m autour du mage



## Mot de pouvoir :

- Répétez plusieurs fois « Levath arogh Kugio ! »

## Notes diverses :

Ce sortilège est idéal pour éviter les embûches ou pour sortir votre groupe d'un mauvais pas. Il laissera souvent le mage épuisé, mais tout le monde sera hors de danger. Il est cependant impératif de bien calculer la distance à parcourir avant de se lancer, pour ne pas tomber à cours d'énergie astrale au milieu.

Prenez garde aux archers ennemis, car s'ils blessent le mage pendant la lévitation, celui-ci pourra perdre sa concentration et lâcher tout le monde.

Échec critique : le groupe s'élève rapidement de quelques mètres et retombe avec fracas. Tout le monde, animaux compris, perd 2D6 PV, et s'il y avait des véhicules ils sont très endommagés. De petits objets fragiles pourraient aussi être cassés.

Réussite critique : grâce à un très bon dosage des flux, le mage ne dépense que la moitié des PA.



# Forme vaporeuse d'Uglyrak

La forme vaporeuse permet à l'élémentaliste de se transformer en courant d'air translucide pour se déplacer tout en restant intangible. Elle lui permet également d'être insensible à tout dommage physique et d'échapper à la gravité, pour planer ou voler, aussi bien que pour éviter les contusions en cas de chute. Le sortilège, hélas souffre d'un petit défaut : le mage doit se séparer temporairement de tout son équipement et de ses vêtements pour en profiter.

## Usages :

- Perte de consistance pour le mage
- Permet d'échapper à la gravité
- Protection totale contre les dégâts
- Ne permet pas de lancer d'autres sorts



Durée d'incantation : 1 assaut

Durée du sort : 5 minutes

- Le mage reste dématérialisé pendant ce temps



Coût : 16 PA

- Le coût comprend aussi la réintégration du mage à l'état solide

Épreuve : MagiePhys-2

## Effets :

- Passage instantané à l'état de vapeur
- Sans corps, le mage ne subit plus aucun dégât
- Le mage doit lâcher tout son équipement

## Restrictions :

- Le mage ne peut plus lancer d'autre sort



Portée : contact

- Ne fonctionne que pour le mage



## Mot de pouvoir :

- Sort silencieux et rapide

## Notes diverses :

Avec un mot de pouvoir très court, il est possible au mage de lancer le sort s'il vient à tomber de haut.

Une fois transformé, il est tout juste visible et forme une silhouette translucide blanchâtre, qui peut aller n'importe où et se déplace à la vitesse d'un bon coureur. Il ne peut quasiment rien lui arriver sous cette forme, à moins qu'il n'y ait beaucoup de vent. En effet, si le mage est dispersé par des bourrasques, il risque de se rematérialiser en kit ou d'avoir des caractéristiques diminuées lors de sa réintégration.

Lorsque le mage perd son équipement pour passer à la forme vaporeuse, il peut bien entendu le récupérer par la suite, à moins qu'un Nain de passage n'ait embarqué tous les objets pour les vendre au marché.

Échec critique : le sort fonctionne, mais la robe du mage ainsi qu'éventuellement son couvre-chef deviennent également vaporeux et se dispersent dans le vent, perdus à tout jamais.

Réussite critique : le mage ne dépense que la moitié des PA.



# Mistral tranchetête de Selibh

Ce sortilège de haut niveau représente en quelque sorte une évolution mortelle de la célèbre lame de vent rasoir. Il vise particulièrement la région haute du corps et, s'il n'arrive pas souvent à couper la tête de votre ennemi proprement, il défigure généralement la cible et s'avère très dangereux.

## Usages :

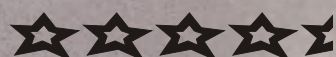
- Dégâts conséquents sur une cible
- Vise la tête et ignore en partie l'armure



Durée d'incantation : 2 assauts

Durée du sort : immédiat

- Le sort est invisible et impossible à esquiver



Coût : 14 PA

Épreuve : MagiePhys-2

## Effets :

- Défigurée, la cible aura CHA-4 et COU-2
- Choquée, la cible perd un assaut

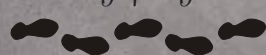
## Restrictions :

- Fonctionne seulement sur les humanoïdes, peu importe leur taille ou leur origine



Dégâts : 4D+2

- N'oubliez pas votre bonus d'INTELLIGENCE
- Ne comptez que l'armure CASQUE de la cible et sa PR magique globale



Portée : jusqu'à 15 mètres

- Portée calculée depuis le mage jusqu'à la cible



## Mot de pouvoir :

- Prononcez rapidement « Elfeh norël tètah ! »

## Notes diverses :

Ce sort est assez bien fait, dans la mesure où il va viser le haut du corps de la cible humanoïde, peu importe sa hauteur. D'après les notes de certains chercheurs de Waldorg, il est possible de l'utiliser sur des géants.

Échec critique : Échec critique : appliquez le tableau des maladresses aux sortilèges.

Réussite critique : à moins qu'elle n'ait beaucoup de protection magique (6 ou plus), le sort tranche la tête de la cible, proprement et presque sans bruit. Décès immédiat.



# Ouragan de Brenna

L'ouragan ne fait pas dans le détail : il se déchaîne sur une région pouvant s'étendre à vingt kilomètres carrés, dépendant du niveau du mage. Il laissera également le jeteur de sorts complètement vide d'énergie astrale, mais bon, il faut se donner les moyens de ses ambitions. L'ouragan a tendance à attirer les nuages en son sein, aussi il est fréquent d'obtenir également des pluies diluviennes sans faire d'efforts supplémentaires. Les grandes villes sont heureusement protégées contre ce sort.

## Usages :

- Déchaîner la nature sur une région
- Détruire des installations précaires
- Possibilité d'obtenir de la pluie

XXXXXX

Durée du rituel : 5 minutes

Durée du sort : 1 heure



## Ingrédients :

- 1 dose de mousse des cavernes électriques



Coût : 40 PA

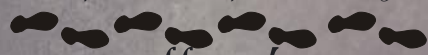
Épreuve : MagiePsy-3

## Effets :

- Tempête violente qui arrache tout et cause d'importants dégâts
- Effet bonus : voir notes

## Restrictions :

- Ne fonctionne pas sur les grandes villes



Aire d'effet : large

- L'effet stationne dans une zone de 20 km carrés



## Mot de pouvoir :

- Une longue suite de mots en vontorzien supérieur

## Notes diverses :

Effet bonus : lancez 1D6 et si vous obtenez un chiffre pair, vous avez en prime une pluie diluvienne qui causera des inondations. Cela pourra faire baisser encore le moral des populations ciblées.

Toute région habitée touchée par l'ouragan verra ses habitants pris de panique et causera d'importants dégâts matériels, surtout dans le cas où la région n'est pas très développée : habitations précaires, tentes, huttes ou cabanes arboricoles elfiques se transformeront en autant de ruines. Il est bien évident qu'un tel ouragan lancé sur le campement d'un ennemi lui rendra la vie particulièrement difficile et baissera le courage des recrues de manière significative ! Il fut souvent utilisé contre les régiments d'orques dans les guerres contre Gzor.

Échec critique : le mage génère un sortilège entropique, mais vous ajoutez 30 au lancement du D100.

Réussite critique : la foudre rejoint l'ouragan et la zone est doublée, pour un effet plus catastrophique.



# Protection majeure des Vents

Voici un sort très apprécié des autorités fanghiennes, qui permet notamment à des mages retraités de se faire pas mal d'argent de poche en assurant la protection des moyennes et grandes cités du pays. En effet, la protection majeure des Vents est le sort le plus utilisé pour éviter que des mages devenus fous ne jettent sur la population des calamités diverses. Il ne dure qu'un temps, raison pour laquelle on en a besoin souvent.

## Usages :

- Protection générale contre les sorts de zone
- Large zone d'effet

XXXXXX

Durée du rituel : 1 heure

Durée du sort : 4 décades

- Le sortilège se maintient pendant 40 jours environ, après quoi il faut le refaire



## Ingrédients :

- 1 cheveu de vierge
- 1 feuille de boulorne
- 1 dose de sang de mage

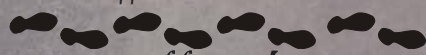


Coût : 40 PA

Épreuve : MagiePsy-3

## Effets :

- Protège la ville de la plupart des sorts à grande zone d'effet



Aire d'effet : large

- Le sort s'étend un peu plus loin que les limites de la ville, souvent jusqu'à la fin de la banlieue



## Mot de pouvoir :

- Une très longue suite de mots psalmodiés en elfique ancien, qu'il faut prononcer correctement

## Notes diverses :

Ce sort très anciens aurait été conçu par la magicienne Galahadrillette à l'époque des grandes guerres contre le Chaos. Sans être exhaustif, il protège de la plupart des calamités, qu'elles soient liées à la magie de l'Air ou à d'autres.

Échec critique : génération d'un sortilège entropique, mais vous ajoutez 40 au lancement du D100 et les autorités locales ne vous embaucheront certainement pas une deuxième fois...

Réussite critique : vous êtes bien vu par les esprits de l'Air et ne dépensez que 20 PA.



# Index des sortilèges de l'Air



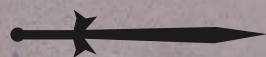
## Assistance à l'aventure :

|                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| N1 : Courant d'air glacé        | (page 3)  |
| N1 : Séchage de Nolor           | (page 4)  |
| N3 : Lévitation des Talifurnes  | (page 10) |
| N3 : Respiration de Gluk        | (page 11) |
| N9 : Contrôle du vent d'Uglyrak | (page 23) |
| N9 : Coussin d'air de Selibh    | (page 24) |
| N11 : Vent astral de Gluk       | (page 27) |



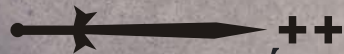
## Invocations :

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| N2 : Élémentaire mineur : Aelnis | (page 9)  |
| N8 : Aigle de Rumilak            | (page 22) |
| N10 : Élémentaire : Atlamoud     | (page 26) |



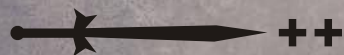
## Dégâts sur une cible :

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| N2 : Lame de vent rasoir             | (page 7)  |
| N5 : Flèche de foudre de Rumilak     | (page 15) |
| N14 : Mistral tranche-tête de Selibh | (page 34) |



## Dégâts sur plusieurs cibles :

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| N2 : Éclair en chaîne +2 | (page 8)  |
| N8 : Blizzard tranchant  | (page 21) |



## Calamités :

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| N5 : Aspirateur des titans | (page 16) |
| N15 : Ouragan de Brenna    | (page 35) |



## Protection :

|                                      |           |
|--------------------------------------|-----------|
| N1 : Vent des Mal-Aimés              | (page 5)  |
| N3 : Déflecteur de Nolor             | (page 12) |
| N10 : Barrière des vents             | (page 25) |
| N12 : Bourrasque d'immunité de Nolor | (page 30) |
| N15 : Protection majeure des vents   | (page 36) |



## Soin et régénération :

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| N7 : Brise de santé | (page 20) |
|---------------------|-----------|



## Malédiction diverses :

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| N1 : Vent des Mal-Aimés          | (page 5)  |
| N2 : Suffocation de Nolor        | (page 6)  |
| N4 : Dessiccation létale de Gluk | (page 13) |
| N4 : Agassor le Véloce           | (page 14) |
| N11 : Enlèvement de Rokfuil      | (page 11) |
| N12 : Vent du malheur de Rokfuil | (page 29) |



## Améliorations mage ou allié :

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| N6 : Sirroco des tireurs chanceux | (page 17) |
| N7 : Forme ailée de Selibh        | (page 19) |
| N14 : Forme vaporeuse d'Uglyrak   | (page 33) |



## Voyage et déplacement :

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| N3 : Lévitation des Talifurnes    | (page 10) |
| N6 : Course de Reun Forhest       | (page 18) |
| N7 : Forme ailée de Selibh        | (page 19) |
| N13 : Course venteuse d'Uglyrak   | (page 31) |
| N13 : Lévitation majeure de Kugio | (page 32) |