

Magie élémentaire

supérieure

Les sorts de magie élémentaire supérieure :

Il existe pour chaque élément des sorts dont le seuil dépasse 25, ces sorts ne peuvent être maîtrisés que par des élémentalistes expérimentés au prix d'un long et pénible apprentissage.

EAU :

Véritable familier d'eau :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort l'élémentaliste est capable de créer un animal entièrement constitué d'eau. Ce familier ressemble à un être vaguement humanoïde de TAI 1, il est presque transparent avec des reflets bleutés, ses yeux sont d'un bleu très profonds presque noirs.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
1	7	9	8	11	6	5	6

Ce familier a la capacité de changer d'aspect ce qui lui permet de passer par un trou de serrure pour entrer dans une pièce par exemple. Il peut frapper un individu. Initiative : 17, attaque : 14, Défense : 12, Dégâts : 15 points C. Il est insensible aux dégâts normaux, les coups et les projectiles le traversent ; en revanche il ne supporte pas le feu. Il encaisse le POT comme des points de dégâts, on considèrera qu'il a 25 points de vie pour le feu. Il existe un lien télépathique avec l'élémentaliste qui fonctionne jusqu'à 10 kilomètres de distance entre les deux.

Cette créature magique ne peut être créée qu'une seule fois par semaine.

Elémentaire d'eau :

Seuil : 35

Préparation : 15'

Durée : 12 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort l'élémentaliste est capable de créer un animal entièrement constitué d'eau. Ce familier ressemble à un être vaguement humanoïde de TAI 4, il est presque transparent avec des reflets bleutés, ses yeux sont d'un bleu très profonds presque noirs.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
4	10	12	12	15	8	5	12

Il ne s'agit pas d'un familier mais d'un élémentaire c'est-à-dire d'une créature magique formé par de l'eau et animé par la magie. Il représente la quintessence de ce que produire la magie élémentaire de l'eau. Même si les derniers travaux des grands élémentalistes auraient permis de créer un élémentaire plus grand et plus puissant.

L'élémentaire a la capacité de changer d'aspect ce qui lui permet de passer par un trou de serrure pour entrer dans une pièce par exemple, ou de disparaître dans une étendue d'eau pour passer inaperçu. Il peut frapper un individu. Initiative : 23, attaque : 20, Défense : 17, Dégâts : 35 points C. Il est insensible aux dégâts normaux, les coups et les projectiles le traversent ; en revanche il ne supporte pas le feu. Il encaisse le POT comme des points de dégâts, on considèrera qu'il a 40 points de vie pour le feu. Il existe un lien télépathique avec l'élémentaliste qui fonctionne jusqu'à 20 kilomètres de distance entre les deux, ce lien ne signifie pas que l'élémentaliste contrôle l'élémentaire, ce dernier a une certaine indépendance, il faut le considérer plus comme un ami du magicien que comme un animal magique ce qui est le cas pou les familiers.

Cette créature magique ne peut être créée qu'une seule fois par mois.

Ami des eaux ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible

Ce sort permet d'entrer en communication avec des animaux aquatiques, la conversation se limite à des phrases très simples mais elle peut durer longtemps et être engagée avec d'autres animaux au fur et à mesure. Ce sort a été créé par **Houn**, l'élémentaliste Pisce.

Bâton d'eau ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

L'élémentaliste est capable de créer un bâton d'eau qui s'utilise comme un bâton de bois mais dont les caractéristiques sont les suivantes : Initiative : +4
Attaque : +5 Défense : spéciale Dégâts : 25 points Contondant.

Le bâton d'eau n'est véritablement efficace que pour se protéger des dégâts contondants sa défense est alors de +10. Contre une arme tranchante, la défense est de -5.

Ce sort a été créé par **Méa**.

Clarté ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet à l'élémentaliste de comprendre un texte à condition qu'il mette 6 heures au maximum pour le lire même dans une langue inconnue.

La vague ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Zone d'effet : au contact

Portée : spéciale

Quelle que soit la surface, l'élémentaliste crée une vague géante de 15 mètres de haut et de maximum 100 m de large qui va dans le sens opposé et s'écrasera au bout de 2 Km maximum, elle avance à une vitesse de 20 mètres par tour. Les points de dégâts sont de 350 points C. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par semaine.

L'eau est l'arme ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible à moins de 200 mètres

L'élémentaliste grâce à ce sort lance une énorme boule d'eau de près de 1 mètre de diamètre contre une cible. Les dégâts sont de 100 points Contondant.

L'eau est mon intelligence :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Grâce à sa maîtrise de son eau intérieure, l'élémentaliste est capable d'augmenter temporairement son INT de 3 points.

Nage ultime :

Seuil : 30
Préparation : 5'
Durée : 6 heures
Zone d'effet : à vue
Portée : une cible

Ce sort permet de faciliter grandement les performances en natation d'une cible puisqu'il la dispense d'effectuer un jet de natation quel que soit la difficulté de ce dernier à condition que la cible ait au moins 1 en natation, sinon la difficulté est réduite de moitié pour quelqu'un qui ne sait pas nager.

Ce sort a été créé par **Houn**, l'élémentaliste Pisce.

Pureté des ondes ultime :

Seuil : 30
Préparation : 5'
Durée : immédiate
Zone d'effet : au contact
Portée : une cible

Grâce à ce sort, il est possible de faire récupérer 30 points de vie + 10 points par tranche de MR=5.

Purification de l'eau ultime :

Seuil : 30
Préparation : 5'
Durée : instantanée
Zone d'effet : à vue
Portée : le liquide

L'élémentaliste peut, grâce à ce sort, purifier jusqu'à 100 litres de liquide y compris en enlevant toute trace de poison ou de pollution.

Repousse membre ultime :

Seuil : 30
Préparation : 5'
Durée : 1 heure

Zone d'effet : au contact

Portée ; une cible

L'élémentaliste peut grâce à ce sort faire repousser un membre sectionné du moment que les dégâts aient eu lieu avant 3 jours. Il faut 1 heure pour faire repousser le membre durant tout ce temps l'élémentaliste doit rester au contact de la cible.

Sensation de l'eau ultime :

Seuil : 30
Préparation : 5'
Durée : 6 heures
Zone d'effet : rayon de 100 m
Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste est capable de détecter la présence de liquide autour de lui y compris en se déplaçant, donc d'être vivant (car constitué en partie de liquide) sans en connaître la véritable nature. Ce sort a été inventé par des élémentalistes spécialistes du désert.

Soif ultime :

Seuil : 30
Préparation : 10'
Durée : 3 jours
Zone d'effet : l'élémentaliste
Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet à l'élémentaliste de se dispenser de boire durant 3 jours même en plein désert sans avoir de malus. Ce sort a été inventé par des élémentalistes spécialistes du désert.

Volonté ultime :

Seuil : 30
Préparation : 5'
Durée : 6 heures
Zone d'effet : l'élémentaliste
Portée : l'élémentaliste

Grâce au contrôle interne de ses liquides, l'élémentaliste est capable d'augmenter sa VOL de 2 points pour la durée du sort.

Nom du Sort	Seuil
Ami des eaux ultime	30
Bâton d'eau ultime	30
Clarté ultime	30
Elémentaire d'eau	35
La vague ultime	30
L'eau est l'arme ultime	30
L'eau est mon intelligence	30
Nage ultime	30
Pureté des ondes ultime	30
Purification de l'eau ultime	30
Repousse membre ultime	30
Sensation de l'eau ultime	30
Soif ultime	30
Véritable familier d'eau	30
Volonté ultime	30

FEU :

Véritable familier de feu :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort l'élémentaliste est capable de créer un animal entièrement constitué de feu qui lui obéit entièrement. Il ressemble à un lion mais entièrement constitué de feu.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
1	9	10	9	8	6	5	8

Armure naturelle +25 C T P. On considérera qu'il a 25 points de vie par ligne et pas de points de fatigue.

Il existe comme pour tous les familiers un lien télépathique avec l'élémentaliste.

C'est une créature magique fait pour le combat, il attaque avec ses pattes avants, une seule à la fois et une seule défense.

Pattes : Initiative : 16 attaque : 20 défense : 19 Dégâts 12 points C et le feu inflige POT 15

Si un non élémentariste du feu tente de le toucher, il encaisse aussitôt POT 15 dégâts. Il va de soi qu'en raison de sa constitution il met le feu à tout ce qui est inflammable et qui entrerait en contact avec lui. Revers de la médaille il est très sensible à l'eau qui lui cause des dégâts ignorant l'armure naturelle, tout comme certaines armes démoniaques.

Cette créature magique ne peut être créée qu'une seule fois par semaine.

Elémentaire de feu :

Seuil : 35

Préparation : 15'

Durée : 12 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort l'élémentaliste est capable de créer un animal entièrement constitué de feu de près de 4 mètres de long. Il ressemble à un dragon dont le corps serait entièrement constitué de flammes.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
6	13	13	9	11	8	6	12

Contrairement à certaine légende courant sur les dragons, il est incapable de voler par contre il crache effectivement du feu. Il crache des flammes de 15 mètres de long dans une direction précise, à raison d'une flamme tous les 5 tours. Les flammes ont un POT de 25, elles peuvent être évitées par un jet de DEX + esquive difficulté 25 ou de DEX pure difficulté 30. De plus l'élémentaire se sert de ses griffes pour attaquer, il n'utilise qu'une patte par tour mais peut se défendre contre 2 attaques. Il peut également attaquer avec sa queue en plus d'une patte mais dans ce cas il n'aura qu'un seul jet de défense.

Pattes : Initiative : 20, attaque : 24, défense : 23 Dégâts : 25 points T+ POT 20.

Queue : Initiative : 15, attaque : 19, pas de défense Dégâts 20 points C + POT 20.

Il est sensible aux dégâts mais possède une armure naturelle de +30 C T P. En revanche l'eau lui inflige des dégâts importants tout comme certaines armes démoniaques.

On peut considérer qu'il a 35 points de vie par ligne.

Il ne doit pas être considéré comme l'animal domestique de l'élémentaliste qui l'a créé mais comme un ami de ce dernier.

Cette créature magique ne peut être créée qu'une seule fois par mois.

Baiser de feu ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : une cible

Portée : au contact

L'élémentaliste en embrassant la cible, la séduit immédiatement, cette dernière fera tout pour aider son Don Juan mais pas mettre sa vie en danger.

Ce sort a été créé par **Tuhy** en personne.

Bien au chaud :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : spéciale

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste est ainsi capable de se réchauffer et de mieux résister au froid. Les jets de RES au froid reçoivent un bonus de +7 dans la semaine où le sort a été lancé.

Boule de feu ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Zone d'effet : 100 m en ligne droite

Portée : la boule de feu part en ligne droite sur 50m

L'élémentaliste parvient à créer une boule de feu de 1 m de diamètre avec un POT de 30+MR. La boule de feu ne peut pas traverser de mur.

Brûlure ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Zone d'effet : 25 m

Portée : un être vivant

L'élémentaliste produit de véritables flammes à l'intérieur de ses mains. Elles occasionnent 30+MR points de dégâts. Ce sort ne fonctionne que si les mains de l'élémentaliste sont nues, les flammes font au maximum 25 m de long et vont en face de l'élémentaliste.

Chariot de feu :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : un véhicule

Portée : au contact

L'élémentaliste grâce à ce sort engendre un feu de couleur bleuté autour du véhicule dans lequel il se trouve tant que la TAI de ce dernier ne dépasse pas 7 sinon la durée baisse d'autant d'heure que de

points de TAI au dessus de 7. Cette protection magique occasionne 10 points de dégâts à quiconque entre en contact avec le véhicule.

Charisme ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Grâce au contrôle de son feu intérieur, l'élémentaliste est capable d'augmenter temporairement son CHARisme de 2 points.

Disruption ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : 50m

L'élémentaliste endommage le corps de sa victime à distance. Les dégâts endurés sont de 5D10. En cas de blessure critique, on considérera que deux membres de la cible ont été arrachés selon le tirage de D10 suivant : 1-4 les Jambes, 5-8 les Bras, 9 un bras et une jambe au choix du Gardien, 10 Torse et tête, mort

Espadon de feu ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste est capable de créer un espadon de feu (Init. :0, att. : +6, Déf. : +6, dommages : 30 points avec un Pot de 30)

Guerre du feu ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : une cible ou l'élémentaliste

Portée : à vue

L'élémentaliste grâce à ce sort peut aider une cible ou lui même à combattre plus efficacement. Le combattant sent en lui brûler le feu du combat et cela se voit dans son regard. Il gagne un bonus de +10 en attaque pour toute la durée du sort, en revanche à l'issue des 6 heures il est totalement épuisé et devra observer un repos égal à la durée du sort. Ce sort ne peut pas être lancé plus d'une fois par semaine sur la même personne sous peine de lui infliger une brûlure interne occasionnant 6 fois RES points de dégâts.

La geôle ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible de TAI inférieur à 20 à moins de 800m

La victime est prisonnière dans une geôle de feu dont il est absolument impossible de sortir. En outre, la chaleur est telle que le prisonnier doit faire un jet de RES difficulté 30 tous les 2 tours pour ne pas encaisser 8 points de dégâts et s'évanouir.

Missiles de feu ultimes :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

L'élémentaliste peut créer 5 flèches enflammées ou 5 carreaux enflammés qu'il lance à l'aide d'un arc ou d'une arbalète. Les dégâts provoqués par les flèches sont de 15 points P et les carreaux de 20 points P avec un POT de 25.

Nyctalopie ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Grâce à ce sort l'élémentaliste peut voir la nuit sans malus pour la durée du sort, le seul inconvénient : les yeux de l'élémentaliste brillent telles deux petites flammes.

Pyromanie :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Zone d'effet : un objet inflammable de TAI inférieure à 15

Portée : à vue (maximum 500 mètres)

L'élémentaliste est capable d'enflammer à distance un objet à condition que ce dernier soit inflammable, ainsi il ne peut pas enflammer du métal.

Nom du Sort	Seuil
Baiser de feu ultime	30
Bien au chaud	30
Boule de feu ultime	30
Brûlure ultime	30
Chariot de feu	30
Charisme ultime	30
Disruption ultime	30
Elémentaire de feu	35
Espadon de feu	30
Guerre du feu ultime	30
La geôle ultime	30
Missiles de feu ultimes	30
Nyctalopie ultime	30
Pyromanie	30
Véritable familier de feu	30

CR :

Véritable familier d'air :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort l'élémentaliste est capable de créer un animal entièrement constitué d'air qui lui obéira comme le ferait un animal de compagnie. Ce familier ressemble à un être humanoïde constitué de vent (1,80 m de haut) avec des yeux blancs.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
1	9	8	7	10	7	5	inutile

Ce familier est pacifique, il peut en revanche se faufiler partout et bien sûr voler. Il existe un lien télépathique avec l'élémentaliste. En outre, étant donnée sa force il peut sans problème aider une créature de TAI 2 maxi ou un objet de 200 kg à voler jusqu'à 30 mètres de haut et sur près d'un kilomètre de distance. Ce familier est très utile pour transporter quelqu'un dans un endroit élevé.

Il est impossible de lui occasionner des dégâts même avec des armes démoniaques car il n'est constitué que de vent.

Cette créature magique ne peut être créée qu'une seule fois par semaine.

Elémentaire d'air :

Seuil : 35

Préparation : 15'

Durée : 12 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Ce sort permet à l'élémentaliste de créer une créature magique liée à l'air qui ressemble à un être humanoïde constitué de vent d'environ 2,20 m de haut qui tourne en permanence sur elle-même et au milieu de laquelle on peut distinguer deux yeux blancs laiteux.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
3	16	11	9	12	9	6	14

L'élémentaire peut servir de moyen de transport efficace, il soulève facilement une créature de TAI 4 ou un poids de 500 kg à 100 mètres de haut et sur 10 kilomètres de distance. Il est aussi susceptible d'attaquer une cible pour la soulever de terre et la faire lourdement retomber après un vol plané mémorable.

Soulèvement : initiative : 25 attaque : 27 Défense : impossible à toucher, les coups traversent l'élémentaire de l'air sans l'atteindre. Dégâts : liés à la chute 35 points C.

Il ne doit pas être considéré comme l'animal domestique de l'élémentaliste qui l'a créé mais comme un ami de ce dernier.

Cette créature magique ne peut être créée qu'une seule fois par mois.

Bouclier de vent ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste crée grâce à ce sort un bouclier temporaire de vent qui dévie une partie des dégâts

des armes : +12 en Contondant, +10 en Tranchant et +9 en Perforant

Bulle d'air ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale
 Grâce à se sort l'élémentaliste crée une bulle d'air autour de lui, cette bulle fait 10 mètres de diamètre. Cette bulle protège les personnes de l'éventuel air vicié autour. Les objets y compris perforants peuvent rentrer dans la bulle mais ils ne la percent pas.

Coordination ultime :

Seuil : 30
 Préparation : 5'
 Durée : 6 heures
 Zone d'effet : l'élémentaliste
 Portée : l'élémentaliste.
 L'élémentaliste augmente sa DEX de 2 points pour la durée du sort. A l'issu du sort l'élémentaliste doit observer un temps de repos équivalent à celui du sort pour ne pas avoir un malus de -5 en DEX.

Défense du vent ultime :

Seuil : 30
 Préparation : 5'
 Durée : 6 heures
 Zone d'effet : l'élémentaliste
 Portée : l'élémentaliste
 Ce sort permet à l'élémentaliste de mieux bouger en combat, il obtient de ce fait un bonus de + 10 en défense. A l'issu du sort, l'élémentaliste doit observer un temps de repos équivalent à la durée du sort afin de se rétablir correctement, sinon il aura un malus pour ses actions physiques de -10 pour une durée équivalente à celle du repos non observé.

Escaflowne :

Seuil : 30
 Préparation : 5'
 Durée : 6 heures
 Zone d'effet : l'élémentaliste
 Portée : l'élémentaliste
 Ce sort permet à l'élémentaliste de voler jusqu'à 200m de haut. Si l'on regarde attentivement ce dernier quand il vole on peut voir (PER vigilance Difficulté 20) des ailes presque transparentes.

Porte voix ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'
 Durée : 6 heures
 Zone d'effet : spéciale
 Portée : spéciale
 L'élémentaliste grâce sa maîtrise de l'air est capable de mieux entendre les sons et les voix, ses jets de PER reçoivent un bonus de +18 pour tout ce qui est sonore. Un bruit violent le rendra sourd pour 3 heures : jet de PER avec -5 et jet de discrétion avec -2.

Vent qui transperce :

Seuil : 30
 Préparation : 5'
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : une cible
 Portée : 100 mètres
 L'élémentaliste concentre le vent jusqu'à créer un projectile qui occasionne 25 points de dégâts Perforant.

Vent ultime :

Seuil : 30
 Préparation : 5'
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : 1km
 Portée : une cible à vue
 L'élémentaliste peut créer un vent de FOR 30 qui arrache tout sur son passage en direction de la cible. La cible est projeté en l'air et encaisse à l'atterrissage 100 points de dégâts C

Vif comme l'air ultime :

Seuil : 30
 Préparation : 5'
 Durée : 6 heures
 Zone d'effet : l'élémentaliste
 Portée : l'élémentaliste
 Ce sort permet à l'élémentaliste d'obtenir un bonus de +10 à l'initiative. A l'issu du sort, l'élémentaliste doit observer un temps de repos équivalent à la durée du sort afin de se rétablir correctement, sinon il aura un malus pour ses actions physiques de -10 pour une durée équivalente à celle du repos non observé.

Nom du Sort	Seuil
Bouclier du vent ultime	30
Bulle d'air ultime	30
Coordination ultime	30
Défense du vent ultime	30
Elémentaire de l'air	35
Escaflowne	30
Porte voix ultime	30
Vent qui transperce	30
Vent ultime	30
Véritable familier de l'air	30
Vif comme l'air ultime	30

TERRRE :

Véritable familier de la terre :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort l'élémentaliste est capable de créer une créature humanoïde qui ressemble à un bébé golem de pierre puisqu'elle mesure 1,80m de haut. Cette créature a la faculté de se rouler en boule pour attaquer un adversaire ou de frapper avec ses poings.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
1	11	12	7	5	7	6	8

Roulade : initiative 14, attaque 20, défense pas avec cette technique, Dégâts : 12 points C

Poings : Initiative 15, attaque 21, défense 23, Dégâts : 20 points C

Armure naturelle +35 points C T P

30 points de vie par ligne

Cette créature magique ne peut être créée qu'une seule fois par semaine.

Elémentaire de la Terre :

Seuil : 35

Préparation : 15'

Durée : 12 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Ce sort permet de créer une créature ressemblant à s'y méprendre à un Golem de pierre de près de 3m de haut. L'élémentaire se sert de ses poings ou de ses pieds pour frapper.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
5	18	15	7	7	7	6	12

Poings : initiative 16, attaque 25, défense 26, dégâts 45 points C

Pieds : initiative 14, attaque 26, défense impossible, dégâts 55 points C

Armure naturelle +45 points C T P

50 points de vie par ligne.

Il va de soi qu'avec une telle force il peu retourner un véhicule type voiture petite ou moyenne et 4X4 petit sans problème et éventuellement un véhicule plus gros avec un jet de FOR à effectuer difficulté 3 fois la TAI de l'engin à soulever.

Il ne doit pas être considéré comme l'animal domestique de l'élémentaliste qui l'a créé mais comme un ami de ce dernier.

Cette créature magique ne peut être créée qu'une seule fois par mois.

Absorption ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Portée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

L'élémentaliste est capable d'encaisser sans conséquence un sort à condition de réussir un jet de VOL avec un bonus de +5 contre la VOL de celui

qui a lancé le sort. De plus, ce sort permet aussi, en cas de réussite du jet de VOL, de récupérer autant de points de magie que ceux utiliser pour lancer le sort contré. Ce sort est actif en permanence pour toute sa durée.

Armure ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

L'élémentaliste se met à ressembler à un golem de pierre, les traits de son visage sont méconnaissables et son aspect général est assez répugnant (jet de VOL difficulté 25 pour ne pas paniquer). Ce sort confère une armure naturelle de 35 points pour toutes les armes. En revanche, la mobilité de l'élémentaliste est très réduite, il reçoit un malus de -12 aux mouvements.

Connaissance des terrains ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Portée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Si l'élémentaliste conduit un engin motorisé, son harmonie avec la terre fait qu'il pilote mieux, le bonus au pilotage est de +10.

Discretion ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

Quand il évolue sur un sol naturel, l'élémentaliste peut grâce à ce sort se montrer plus discret. Ses jets de discrétion reçoivent un bonus de +8.

Endurance ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

Ce sort permet à l'élémentaliste de se fatiguer beaucoup moins vite. En terme de jeu, on considérera qu'il dépense ses points de fatigue 2 fois moins vite. A l'issue du sort, l'élémentaliste doit observer un temps de repos équivalent à la durée du sort afin de se rétablir correctement, sinon il aura un malus pour ses actions physiques de -5 pour une durée équivalente à celle du repos non observé.

Force de la Terre ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

L'élémentaliste augmente sa FOR de 2 points pendant la durée de ce sort. A l'issue du sort, l'élémentaliste doit observer un temps de repos équivalent à la durée du sort afin de se rétablir correctement, sinon il aura un malus pour ses actions physiques de -10 pour une durée équivalente à celle du repos non observé.

Les pieds sur terre ultimes :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

L'élémentaliste se retrouve grâce à ce sort lié au sol de telle manière que la vague la plus forte ou le vent le plus violent aient les plus grandes difficultés à le faire bouger. En outre, la Terre lui confère une partie de sa puissance, il reçoit un bonus de +12 sur ses jets de RES.

Mains de pierre ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : les mains de l'élémentaliste

L'élémentaliste parvient grâce à ce sort à rendre ses mains dures comme de la pierre, les dégâts provoqués par ses mains sont augmentés de 15 points.

Ce sort a été développé par **Plactos**, les rumeurs prétendent qu'il est même arrivé à créer un sort encore plus puissant mais que la tentative a failli mal tourner et qu'il est resté avec les mains immobilisées pendant une semaine.

Marteau de terre ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

L'élémentaliste est capable de créer un marteau de terre qui s'utilise comme un marteau de guerre mais dont les caractéristiques sont les suivantes : Initiative : -1 Attaque : +5 Défense : -3 Dégâts : 30 points Contondant. Si le jet de défense est un échec critique, l'arme se brise.

Modification ultime :

Seuil : 30

Préparation : 5'

Durée : 6 heures

Portée : au contact

Zone d'effet : un rocher ou un groupe de rochers de TAI 20 maxi

L'élémentaliste est capable de modifier la forme du rocher sans en changer la TAI pour la durée du sort.

Résistance de la terre absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 6 heures

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

L'élémentaliste augmente sa RES de 2 points pendant la durée du sort. A l'issu du sort, l'élémentaliste doit observer un temps de repos équivalent à la durée du sort afin de se rétablir correctement, sinon il aura un malus pour ses actions physiques de -10 pour une durée équivalente à celle du repos non observé.
Ce sort a été mis au point par **Plactos**.

Richter :

Seuil : 30
Préparation : 5'
Durée : instantanée
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone de matière de 5km2
L'élémentaliste peut grâce à ce sort provoquer un séisme de niveau 9 sur l'échelle de Richter. Ce sort ne peut pas être lancé plus d'une fois par semaine.

Shyriu :

Seuil : 30
Préparation : 5'

Durée : instantanée
Portée : au contact
Zone d'effet : un objet ou un mur non métallique de TAI maxi 20
Grâce à ce sort l'élémentaliste peut séparer en deux un objet ou un mur du moment qu'il ne soit pas constitué de métal. L'objet ou le mur est détruit. Ce sort porte le nom de celui qui l'a créé et qui selon la légende est mort fendu par son propre sort qu'il n'a pas pu contrôler.

Souder avec le sol ultime :

Seuil : 30
Préparation : 5'
Durée : 6 heures
Portée : une cible de TAI 40 maxi ou un groupe de TAI total 40 maxi distance en chaque comprise
Zone d'effet : à vue à moins de 100 mètres
L'élémentaliste peut, si la cible est en contact avec le sol naturel, souder littéralement la cible avec le sol pour la durée du sort, il est impossible de se défaire.

Nom du Sort	Seuil
Absorption ultime	30
Armure ultime	30
Connaissance des terrains ultime	30
Discretion ultime	30
Elémentaire de la Terre	35
Endurance ultime	30
Force de la terre	30
Les pieds sur terre ultimes	30
Mains de pierre ultime	30
Marteau de terre ultime	30
Modification ultime	30
Résistance de la terre absolue	30
Richter	30
Shyriu	30
Souder avec le sol ultime	30
Véritable familier de la Terre	30

L'alchimie :

Elle représente le summum de la magie des éléments. Certains élémentalistes très rares parviennent à combiner différents éléments et une poignée est à même de combiner les quatre pour obtenir des sorts d'une puissance incommensurable. Il ne faut pas confondre un élémentaliste capable de lancer des sorts dans différents éléments et ceux capables de combiner les différents éléments.

L'alchimie n'est pas immédiatement accessible aux persos lors de leur création mais ils pourront le cas échéant rencontrer des élémentalistes capables de leur enseigner l'utilisation de la magie combinée. Les alchimistes sont très rares et ils ne confient pas leur secret au premier élémentaliste venu, il faut faire ses preuves avant de pouvoir bénéficier d'un tel enseignement. L'alchimie est une pratique assez récente, on considérera en terme de règle que tout échec au-delà de 5 points par rapport au niveau requis pour lancer un sort d'alchimie est un échec critique. De plus le Potentiel magique utilisé pour les sorts d'alchimie correspond toujours à l'addition en la RESonance MAGique et la compétence élémentaire la plus faible de l'élémentaliste. Après avoir lancé un sort d'Alchimie, l'élémentaliste devra obligatoirement observé un temps de repos égal au double du temps de préparation avant de pouvoir relancer un sort même simple. La dépense de points de magie est modifié comme suit :

Seuil du sort utilisé	Nombre de points de magie dépensés
10	2
15	4
20	6
25	8

Les sorts d'alchimie ne sont que peu connus. On connaît les possibilités offertes par le mélange de deux éléments, on ne peut en donner que les grandes lignes :

Eau+feu = combat (exemple napalm, explosion en tout genre, feu rapide)

Eau+terre = protection

Eau+air = liés à la météo (pluie diluvienne, tempête, ouragan violent)

Air+terre = mélange de puissance et force.

Air+feu = combat aérien

Terre+feu = volcanisme entre autre

Il semblerait que quelques membres importants de l'Angélus parviennent à combiner 3 éléments, on en connaît l'idée force :

Eau+feu+terre = armure anti-démon

Eau+feu+air = utilisation des aléas climatiques de manière offensive

Eau+air+terre = utilisation des aléas climatiques de manière défensive

Air+terre+feu = arme magique anti-démon

Il est théoriquement possible de fusionner les quatre éléments pour obtenir une magie surpuissante, à ce jour un seul effet magique lié à cette alchimie est connu :

Air+Terre+Feu+Eau = résurrection.

Un alchimiste très puissant fait actuellement des recherches pour fusionner un golem de pierre avec des pierres volantes mais il ne s'agit là que de rumeur.

En raison de leur puissance, il n'y a pas de sort seuil 10 pour l'alchimie. Les seuils vont de 15 à 30 pour les sorts double élément, de 20 à 35 pour les sorts triple élément et à partir de 25 pour les sorts quadruple élément. L'avantage magicien ultime ne fonctionne pas pour les sorts d'alchimie. Les temps de préparation sont également plus longs.

Sorts Eau + Feu :

Eau inflammable mineure :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : contact

Zone d'effet : moins d'un litre d'eau

L'alchimiste met le feu à une certaine quantité d'eau qu'il peut à loisir manipuler comme il le ferait avec de l'eau, la seule différence étant qu'il y a des flammes magiques qui occasionnent à quiconque hormis celui qui les a créés POT 2 + MR dégâts pour la durée du sort.

Flamme liquide mineure :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : 10 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue de TAI 3 maxi

Le corps de la cible se couvre d'un liquide poisseux qui semble sortir des pores de sa peau et qui prend feu immédiatement. Les dégâts sont de POT 15 + MR pour la durée du sort. Il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

Liquide inflammable mineur :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : 5 mètres maxi

Zone d'effet : une zone de terrain de 1m2

La zone choisie se couvre d'une substance liquide qui aussitôt prend feu, les POT est de 10 + MR pour la durée du sort, il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

Eau inflammable majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : contact

Zone d'effet : moins de 3 litres d'eau

L'alchimiste met le feu à une certaine quantité d'eau qu'il peut à loisir manipuler comme il le ferait avec de l'eau, la seule différence étant qu'il y a des flammes magiques qui occasionnent à quiconque hormis celui qui les a créés POT 5 + MR dégâts pour la durée du sort.

Flamme liquide majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : 20 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue de TAI 6 maxi

Le corps de la cible se couvre d'un liquide poisseux qui semble sortir de sa peau et qui prend feu immédiatement. Les dégâts sont de POT 15 + MR

pour la durée du sort. Il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

Liquide inflammable majeur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 1'

Portée : 10 mètres maxi

Zone d'effet : une zone de terrain de 2 m2

La zone choisie se couvre d'une substance liquide qui aussitôt prend feu, les POT est de 15 + MR pour la durée du sort, il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

Eau inflammable supérieure :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : 2'

Portée : contact

Zone d'effet : moins de 5 litres d'eau

L'alchimiste met le feu à une certaine quantité d'eau qu'il peut à loisir manipuler comme il le ferait avec de l'eau, la seule différence étant qu'il y a des flammes magiques qui occasionnent à quiconque hormis celui qui les a créés POT 8 + MR dégâts pour la durée du sort.

Flamme liquide supérieure :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : 2'

Portée : 40 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue de TAI 9 maxi

Le corps de la cible se couvre d'un liquide poisseux qui semble sortir de sa peau et qui prend feu immédiatement. Les dégâts sont de POT 20 + MR pour la durée du sort. Il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

Liquide inflammable supérieur :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : 2'

Portée : 15 mètres maxi

Zone d'effet : une zone de terrain de 5 m2

La zone choisie se couvre d'une substance liquide qui aussitôt prend feu, les POT est de 20 + MR pour la durée du sort, il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

Eau inflammable absolue :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : 5'

Portée : contact

Zone d'effet : moins de 8 litres d'eau

L'alchimiste met le feu à une certaine quantité d'eau qu'il peut à loisir manipuler comme il le

ferait avec de l'eau, la seule différence étant qu'il y a des flammes magiques qui occasionnent à quiconque hormis celui qui les a créés POT 10 + MR dégâts pour la durée du sort.

Flamme liquide absolue :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : 5'

Portée : 60 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue de TAI 12 maxi

Le corps de la cible se couvre d'un liquide poisseux qui semble sortir de sa peau et qui prend feu immédiatement. Les dégâts sont de POT 25 + MR pour la durée du sort. Il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

Liquide inflammable absolu :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : 5'

Portée : 20 mètres maxi

Zone d'effet : une zone de terrain de 8 m²

La zone choisie se couvre d'une substance liquide qui aussitôt prend feu, les POT est de 25 + MR pour la durée du sort, il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

Eau inflammable ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : 8'

Portée : contact

Sorts Eau + Terre :

Boule de boue mineure :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : une cible humanoïde de TAI 1 maxi à moins de 10 mètres

L'alchimiste crée spontanément une boule de boue qu'il projette sur le visage de la cible ; cette boule occasionne 5 points C de Dégâts mais surtout elle aveugle la victime pour la durée du sort à moins de réussir un jet de FOR difficulté 20 pour se débarrasser de la boue, mais même dans ce cas la cible est aveugle 4 tours, le temps d'ôter la boue.

Boue mineure :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : au contact

Zone d'effet : une surface naturelle de 10 m²

L'alchimiste rend la surface molle comme s'il s'agissait d'une boue très profonde. Toute créature doit réussir un jet de FOR difficulté 20 pour bouger dans cette zone, le jet n'est réalisable que le tour qui

Zone d'effet : moins de 10 litres d'eau

L'alchimiste met le feu à une certaine quantité d'eau qu'il peut à loisir manipuler comme il le ferait avec de l'eau, la seule différence étant qu'il y a des flammes magiques qui occasionnent à quiconque hormis celui qui les a créés POT 15 + MR dégâts pour la durée du sort.

Flamme liquide ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : 8'

Portée : 100 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue de TAI 15 maxi

Le corps de la cible se couvre d'un liquide poisseux qui semble sortir de sa peau et qui prend feu immédiatement. Les dégâts sont de POT 30 + MR pour la durée du sort. Il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

Liquide inflammable ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : 8'

Portée : 40 mètres maxi

Zone d'effet : une zone de terrain de 10 m²

La zone choisie se couvre d'une substance liquide qui aussitôt prend feu, les POT est de 30 + MR pour la durée du sort, il est impossible d'éteindre naturellement un tel feu.

suit le déclenchement du sort. A l'issue du sort, la surface reprend son aspect original et les créatures sont automatiquement libérées sauf si elles ont fait un échec critique lors de leur jet de FOR, dans ce cas elle peuvent se retrouver prisonnière de la surface en particulier s'il s'agit de roche.

Vague de terre mineure :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Portée : au contact

Zone d'effet : une cible à moins de 10 mètres

L'élémentaliste crée une vague à partir du sol du moment que ce dernier soit naturel (terre, sable ou roche) cette vague va frapper la cible qui encaisse 20 points de dégâts C.

Boule de boue majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : une cible humanoïde de TAI 3 maxi à moins de 15 mètres

L'alchimiste crée spontanément une boule de boue qu'il projette sur le visage de la cible ; cette boule occasionne 8 points C de Dégâts mais surtout elle aveugle la victime pour la durée du sort à moins de réussir un jet de FOR difficulté 25 pour se débarrasser de la boue, mais même dans ce cas la cible est aveugle 30 secondes, le temps d'ôter la boue.

Boue majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : au contact

Zone d'effet : une surface naturelle de 20 m²

L'alchimiste rend la surface molle comme s'il s'agissait d'une boue très profonde. Toute créature doit réussir un jet de FOR difficulté 25 pour bouger dans cette zone, le jet n'est réalisable que le tour qui suit le déclenchement du sort. A l'issue du sort, la surface reprend son aspect original et les créatures sont automatiquement libérées sauf si elles ont fait un échec critique lors de leur jet de FOR, dans ce cas elle peuvent se retrouver prisonnière de la surface en particulier s'il s'agit de roche.

Vague de terre majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Portée : au contact

Zone d'effet : une cible à moins de 20 mètres

L'élémentaliste crée une vague à partir du sol du moment que ce dernier soit naturel (terre, sable ou roche) cette vague va frapper la cible qui encaisse 30 points de dégâts C.

Boule de boue supérieure :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : 2'

Portée : une cible humanoïde de TAI 5 maxi à moins de 20 mètres

L'alchimiste crée spontanément une boule de boue qu'il projette sur le visage de la cible ; cette boule occasionne 10 points C de Dégâts mais surtout elle aveugle la victime pour la durée du sort à moins de réussir un jet de FOR difficulté 30 pour se débarrasser de la boue, mais même dans ce cas la cible est aveugle 1', le temps d'ôter la boue.

Boue supérieure :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : 2'

Portée : au contact

Zone d'effet : une surface naturelle de 40 m²

L'alchimiste rend la surface molle comme s'il s'agissait d'une boue très profonde. Toute créature doit réussir un jet de FOR difficulté 30 pour bouger

dans cette zone, le jet n'est réalisable que le tour qui suit le déclenchement du sort. A l'issue du sort, la surface reprend son aspect original et les créatures sont automatiquement libérées sauf si elles ont fait un échec critique lors de leur jet de FOR, dans ce cas elle peuvent se retrouver prisonnière de la surface en particulier s'il s'agit de roche.

Vague de terre supérieure :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : instantanée

Portée : au contact

Zone d'effet : une cible à moins de 30 mètres

L'élémentaliste crée une vague à partir du sol du moment que ce dernier soit naturel (terre, sable ou roche) cette vague va frapper la cible qui encaisse 50 points de dégâts C.

Boule de boue absolue :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : 5'

Portée : une cible humanoïde de TAI 8 maxi à moins de 30 mètres

L'alchimiste crée spontanément une boule de boue qu'il projette sur le visage de la cible ; cette boule occasionne 12 points C de Dégâts mais surtout elle aveugle la victime pour la durée du sort à moins de réussir un jet de FOR difficulté 35 pour se débarrasser de la boue, mais même dans ce cas la cible est aveugle 2', le temps d'ôter la boue.

Boue absolue :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : 5'

Portée : au contact

Zone d'effet : une surface naturelle de 60 m²

L'alchimiste rend la surface molle comme s'il s'agissait d'une boue très profonde. Toute créature doit réussir un jet de FOR difficulté 35 pour bouger dans cette zone, le jet n'est réalisable que le tour qui suit le déclenchement du sort. A l'issue du sort, la surface reprend son aspect original et les créatures sont automatiquement libérées sauf si elles ont fait un échec critique lors de leur jet de FOR, dans ce cas elle peuvent se retrouver prisonnière de la surface en particulier s'il s'agit de roche.

Vague de terre absolue :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : instantanée

Portée : au contact

Zone d'effet : une cible à moins de 50 mètres

L'élémentaliste crée une vague à partir du sol du moment que ce dernier soit naturel (terre, sable ou roche) cette vague va frapper la cible qui encaisse 100 points de dégâts C.

Boule de boue ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : 8'

Portée : une cible humanoïde de TAI 10 maxi à moins de 50 mètres

L'alchimiste crée spontanément une boule de boue qu'il projette sur le visage de la cible ; cette boule occasionne 15 points C de Dégâts mais surtout elle aveugle la victime pour la durée du sort à moins de réussir un jet de FOR difficulté 40 pour se débarrasser de la boue, mais même dans ce cas la cible est aveugle 4', le temps d'ôter la boue.

Boue ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : 8'

Portée : au contact

Zone d'effet : une surface naturelle de 100 m²**Sorts Eau + Air :****Tempête mineure :**

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : à vue, à moins de 10 mètres

Zone d'effet : une zone de 25 m²

L'alchimiste est capable de déclencher une tempête. La pluie est si forte qu'elle entraîne un malus de -3 pour tous les jets liés à la vue. Le vent, très fort, oblige les créatures présentes dans la zone un jet de FOR difficulté 10 pour ne pas tomber. Toutes personnes dans la zone de tempête subit également un malus de -2 sur toutes ses actions physiques à cause du vent.

Tornade d'eau mineure :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 15 mètres de l'alchimiste

Une tornade est créée à partir de la surface de l'eau, elle possède une FOR de 15 et fait s'envoler tout ce qui ne peut lui résister.

Tourbillon mineur :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 15 mètres de l'alchimiste

L'alchimiste rend la surface molle comme s'il s'agissait d'une boue très profonde. Toute créature doit réussir un jet de FOR difficulté 40 pour bouger dans cette zone, le jet n'est réalisable que le tour qui suit le déclenchement du sort. A l'issue du sort, la surface reprend son aspect original et les créatures sont automatiquement libérées sauf si elles ont fait un échec critique lors de leur jet de FOR, dans ce cas elle peuvent se retrouver prisonnière de la surface en particulier s'il s'agit de roche.

Vague de terre ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Portée : au contact

Zone d'effet : une cible à moins de 100 mètres

L'élémentaliste crée une vague à partir du sol du moment que ce dernier soit naturel (terre, sable ou roche) cette vague va frapper la cible qui encaisse 200 points de dégâts C.

Il se crée dans la zone choisie par l'alchimiste un tourbillon de FOR 15 qui entraîne ses victimes par le fond.

Tempête majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : à vue, à moins de 20 mètres

Zone d'effet : une zone de 50 m²

L'alchimiste est capable de déclencher une tempête. La pluie est si forte qu'elle entraîne un malus de -4 pour tous les jets liés à la vue. Le vent, très fort, oblige les créatures présentes dans la zone un jet de FOR difficulté 15 pour ne pas tomber. Toutes personnes dans la zone de tempête subit également un malus de -3 sur toutes ses actions physiques à cause du vent.

Tornade d'eau majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 30 mètres de l'alchimiste

Une tornade est créée à partir de la surface de l'eau, elle possède une FOR de 20 et fait s'envoler tout ce qui ne peut lui résister.

Tourbillon majeur :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 30 mètres de l'alchimiste
Il se crée dans la zone choisie par l'alchimiste un tourbillon de FOR 20 qui entraîne ses victimes par le fond.

Tempête supérieure :

Seuil : 25
Préparation : 1'
Durée : 2'
Portée : à vue, à moins de 50 mètres
Zone d'effet : une zone de 100 m²
L'alchimiste est capable de déclencher une tempête. La pluie est si forte qu'elle entraîne un malus de -5 pour tous les jets liés à la vue. Le vent, très fort, oblige les créatures présentes dans la zone un jet de FOR difficulté 20 pour ne pas tomber. Toutes personnes dans la zone de tempête subit également un malus de -4 sur toutes ses actions physiques à cause du vent.

Tornade d'eau supérieure :

Seuil : 25
Préparation : 1'
Durée : 2'
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 50 mètres de l'alchimiste
Une tornade est créée à partir de la surface de l'eau, elle possède une FOR de 25 et fait s'envoler tout ce qui ne peut lui résister.

Tourbillon supérieur :

Seuil : 25
Préparation : 1'
Durée : 2'
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 50 mètres de l'alchimiste
Il se crée dans la zone choisie par l'alchimiste un tourbillon de FOR 25 qui entraîne ses victimes par le fond.

Tempête absolue :

Seuil : 30
Préparation : 2'
Durée : 5'
Portée : à vue, à moins de 100 mètres
Zone d'effet : une zone de 200 m²
L'alchimiste est capable de déclencher une tempête. La pluie est si forte qu'elle entraîne un malus de -6 pour tous les jets liés à la vue. Le vent, très fort, oblige les créatures présentes dans la zone un jet de FOR difficulté 25 pour ne pas tomber. Toutes personnes dans la zone de tempête subit également un malus de -5 sur toutes ses actions physiques à cause du vent.

Tornade d'eau absolue :

Seuil : 30
Préparation : 2'
Durée : 5'
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 80 mètres de l'alchimiste
Une tornade est créée à partir de la surface de l'eau, elle possède une FOR de 30 et fait s'envoler tout ce qui ne peut lui résister.

Tourbillon absolu :

Seuil : 30
Préparation : 2'
Durée : 5'
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 80 mètres de l'alchimiste
Il se crée dans la zone choisie par l'alchimiste un tourbillon de FOR 30 qui entraîne ses victimes par le fond.

Tempête ultime :

Seuil : 35
Préparation : 5'
Durée : 8'
Portée : à vue, à moins de 200 mètres
Zone d'effet : une zone de 500 m²
L'alchimiste est capable de déclencher une tempête. La pluie est si forte qu'elle entraîne un malus de -7 pour tous les jets liés à la vue. Le vent, très fort, oblige les créatures présentes dans la zone un jet de FOR difficulté 30 pour ne pas tomber. Toutes personnes dans la zone de tempête subit également un malus de -6 sur toutes ses actions physiques à cause du vent.

Tornade d'eau ultime :

Seuil : 35
Préparation : 5'
Durée : 8'
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 100 mètres de l'alchimiste
Une tornade est créée à partir de la surface de l'eau, elle possède une FOR de 35 et fait s'envoler tout ce qui ne peut lui résister.

Tourbillon ultime :

Seuil : 35
Préparation : 1'
Durée : 2'
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone d'eau à moins de 100 mètres de l'alchimiste
Il se crée dans la zone choisie par l'alchimiste un tourbillon de FOR 35 qui entraîne ses victimes par le fond.

Sorts Air + Terre :

Conan mineur :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en véritable bête de combat, son score de Mêlée augmente de +2 pour la durée du sort.

Lawrence mineur :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 15 mètres

L'alchimiste crée une petite tornade mélangeant air et sable, les grains très compacts et dotés d'une vitesse prodigieuse perforent la victime lui occasionnant 20 points de dégâts P.

Leung mineur :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en tireur d'élite, son score de TIR reçoit un bonus de +2 pour la durée du sort.

Conan majeur :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en véritable bête de combat, son score de Mêlée augmente de +3 pour la durée du sort.

Lawrence majeur :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 30 mètres

L'alchimiste crée une petite tornade mélangeant air et sable, les grains très compacts et dotés d'une vitesse prodigieuse perforent la victime lui occasionnant 35 points de dégâts P.

Leung majeur :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en tireur d'élite, son score de TIR reçoit un bonus de +3 pour la durée du sort.

Conan supérieur :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : 2'

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en véritable bête de combat, son score de Mêlée augmente de +4 pour la durée du sort.

Lawrence supérieur :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : instantanée

Portée : une cible à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 50 mètres

L'alchimiste crée une petite tornade mélangeant air et sable, les grains très compacts et dotés d'une vitesse prodigieuse perforent la victime lui occasionnant 50 points de dégâts P.

Leung supérieur :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : 2'

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en tireur d'élite, son score de TIR reçoit un bonus de +4 pour la durée du sort.

Conan absolu :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : 5'

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en véritable bête de combat, son score de Mêlée augmente de +5 pour la durée du sort.

Lawrence absolu :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : instantanée

Portée : une cible à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 80 mètres

L'alchimiste crée une petite tornade mélangeant air et sable, les grains très compacts et dotés d'une vitesse prodigieuse perforent la victime lui occasionnant 70 points de dégâts P.

Leung absolu :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : 5'

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en tireur d'élite, son score de TIR reçoit un bonus de +5 pour la durée du sort.

Conan ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : 8'

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en véritable bête de combat, son score de Mêlée augmente de +6 pour la durée du sort.

Lawrence ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Portée : une cible à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 100 mètres

L'alchimiste crée une petite tornade mélangeant air et sable, les grains très compacts et dotés d'une vitesse prodigieuse perforent la victime lui occasionnant 100 points de dégâts P.

Leung ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : 8'

Portée : l'alchimiste

Zone d'effet : l'alchimiste

L'alchimiste se transforme en tireur d'élite, son score de TIR reçoit un bonus de +6 pour la durée du sort.

Sorts Air + Feu :

Langue de feu mineure :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 20 mètres

L'alchimiste lance une langue de feu qui évitera tous les obstacles avant de toucher la cible et de lui occasionner POT 20 + MR dégâts.

Tornado de feu :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : 50 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue

L'élémentaliste crée une tornade FOR 15 et POT 15 + MR.

Siroco mineur :

Seuil : 15

Préparation : 5 tours

Durée : 8 tours

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

Il se crée autour du magicien une barrière de vent enflammée qui donne sert de bouclier (C +6, T +5 et P +4), en outre quiconque entre en contact avec la barrière subit des dégâts POT 15 + MR et un malus à l'attaque de -2 à cause du vent.

Langue de feu majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Portée : une cible à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 40 mètres

L'alchimiste lance une langue de feu qui évitera tous les obstacles avant de toucher la cible et de lui occasionner POT 25 + MR dégâts.

Tornado de feu mobile :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : 50 mètres maxi

L'élémentaliste crée une tornade FOR 15 et POT 15+ MR mais cette tornade peut bouger de 2 mètres par tour tant qu'elle reste à 50 mètres maxi de celui qui l'a créée.

Siroco majeur :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

Il se crée autour du magicien une barrière de vent enflammée qui donne sert de bouclier (C +8, T +7 et P +6), en outre quiconque entre en contact avec la barrière subit des dégâts POT 20 + MR et un malus à l'attaque de -4 à cause du vent.

Langue de feu supérieure :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : instantanée

Portée : une cible à vue

Zone d'effet : une cible à moins de 60 mètres

L'alchimiste lance une langue de feu qui évitera tous les obstacles avant de toucher la cible et de lui occasionner POT 30 + MR dégâts.

Tourbillon infernal :

Seuil : 25
Préparation : 1'
Durée : 2'
Portée : 80 mètres maxi
L'élémentaliste crée une tornade FOR 20 et POT 20 + MR, cette tornade bouge de 5 mètres par tour au maximum et tant qu'elle reste à moins de 80 mètres de celui qui l'a créée.

Siroco supérieur :

Seuil : 25
Préparation : 1'
Durée : 2'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
Il se crée autour du magicien une barrière de vent enflammée qui donne sert de bouclier (C +10, T +8 et P +7), en outre quiconque entre en contact avec la barrière subit des dégâts POT 25 + MR et un malus à l'attaque de -6 à cause du vent.

Langue de feu absolue :

Seuil : 30
Préparation : 2'
Durée : instantanée
Portée : une cible à vue
Zone d'effet : une cible à moins de 80 mètres
L'alchimiste lance une langue de feu qui évitera tous les obstacles avant de toucher la cible et de lui occasionner POT 35 + MR dégâts.

Siroco absolu :

Seuil : 30
Préparation : 2'
Durée : 5'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
Il se crée autour du magicien une barrière de vent enflammée qui donne sert de bouclier (C +12, T +9 et P +8), en outre quiconque entre en contact avec

la barrière subit des dégâts POT 30 + MR et un malus à l'attaque de -8 à cause du vent.

Tourbillon infernal absolu :

Seuil : 30
Préparation : 2'
Durée : 5'
Portée 100 mètres maxi
L'élémentaliste crée une tornade FOR 25 et POT 25 + MR, cette tornade bouge de 5 mètres par tour au maximum et tant qu'elle reste à moins de 100 mètres de celui qui l'a créée.

Langue de feu ultime :

Seuil : 35
Préparation : 5'
Durée : instantanée
Portée : une cible à vue
Zone d'effet : une cible à moins de 100 mètres
L'alchimiste lance une langue de feu qui évitera tous les obstacles avant de toucher la cible et de lui occasionner POT 40 + MR dégâts.

Siroco ultime :

Seuil : 35
Préparation : 5'
Durée : 8'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
Il se crée autour du magicien une barrière de vent enflammée qui donne sert de bouclier (C +15, T +12 et P +10), en outre quiconque entre en contact avec la barrière subit des dégâts POT 35 + MR et un malus à l'attaque de -10 à cause du vent.

Tourbillon infernal ultime :

Seuil : 35
Préparation : 5'
Durée : 8'
Portée 150 mètres maxi
L'élémentaliste crée une tornade FOR 30 et POT 30 + MR, cette tornade bouge de 5 mètres par tour au maximum et tant qu'elle reste à moins de 150 mètres de celui qui l'a créée.

Sorts Terre + Feu :

Lave mineure :

Seuil : 15
Préparation : 5 tours
Durée : instantanée
Portée : 20 mètres maxi
Zone d'effet : une cible à vue
L'élémentaliste est capable de créer une boule de lave et de la projeter sur une cible. Les dégâts sont de 25 points C et de POT 20+MR sachant que le

feu brûle la cible pendant 5 tours mais que l'intensité du feu baisse de 5 points tous les tours.

Terre de feu mineure :

Seuil : 15
Préparation : 5 tours
Durée : 8 tours
Portée : au contact

Zone d'effet : une zone de sol naturel de moins de 25 m²

L'alchimiste fait instantanément s'élever la température du sol qui devient brûlant, POT 15 + MR pour la durée du sort, la température baisse subitement à la fin du sort.

Lave majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Portée : 30 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue

L'élémentaliste est capable de créer une boule de lave et de la projeter sur une cible. Les dégâts sont de 30 points C et de POT 25+MR sachant que le feu brûle la cible pendant 6 tours mais que l'intensité du feu baisse de 5 points tous les tours.

Terre de feu majeure :

Seuil : 20

Préparation : 8 tours

Durée : 1'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone de sol naturel de moins de 50 m²

L'alchimiste fait instantanément s'élever la température du sol qui devient brûlant, POT 20 + MR pour la durée du sort, la température baisse subitement à la fin du sort.

Lave supérieure :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : instantanée

Portée : 50 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue

L'élémentaliste est capable de créer une boule de lave et de la projeter sur une cible. Les dégâts sont de 40 points C et de POT 30+MR sachant que le feu brûle la cible pendant 7 tours mais que l'intensité du feu baisse de 5 points tous les tours.

Terre de feu supérieure :

Seuil : 25

Préparation : 1'

Durée : 2'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone de sol naturel de moins de 80 m²

L'alchimiste fait instantanément s'élever la température du sol qui devient brûlant, POT 25 +

MR pour la durée du sort, la température baisse subitement à la fin du sort.

Lave absolue :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : instantanée

Portée : 100 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue

L'élémentaliste est capable de créer une boule de lave et de la projeter sur une cible. Les dégâts sont de 50 points C et de POT 35+MR sachant que le feu brûle la cible pendant 8 tours mais que l'intensité du feu baisse de 5 points tous les tours.

Terre de feu absolue :

Seuil : 30

Préparation : 2'

Durée : 5'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone de sol naturel de moins de 100 m²

L'alchimiste fait instantanément s'élever la température du sol qui devient brûlant, POT 25 + MR pour la durée du sort, la température baisse subitement à la fin du sort.

Lave ultime :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : instantanée

Portée : 200 mètres maxi

Zone d'effet : une cible à vue

L'élémentaliste est capable de créer une boule de lave et de la projeter sur une cible. Les dégâts sont de 50 points C et de POT 40+MR sachant que le feu brûle la cible pendant 9 tours mais que l'intensité du feu baisse de 5 points tous les tours.

Terre de feu absolue :

Seuil : 35

Préparation : 5'

Durée : 8'

Portée : au contact

Zone d'effet : une zone de sol naturel de moins de 150 m²

L'alchimiste fait instantanément s'élever la température du sol qui devient brûlant, POT 30 + MR pour la durée du sort, la température baisse subitement à la fin du sort.

L'ANGELUS :

Derrière ce nom se cache une organisation des plus importantes pour la survie de notre planète. Cette société secrète a été fondée par **Arkel** et des moines bouddhistes il y a déjà plusieurs siècles mais cela peu d'élémentalistes le savent. Tous les élémentalistes n'ont pas entendu parler de l'**Angélus** pourtant même s'ils l'ignorent, ils en font partie et bien souvent leurs actions sont contrôlées ou du moins surveillées par les représentants de cette société secrète.

L'**Angélus** est dirigé par un Conseil des Eléments mais les membres de ce dernier ne se réunissent pas régulièrement, un système de courrier très efficace est utilisé la plupart du temps, ce qui évite de dangereux déplacements. Chaque membre préfère éviter d'avoir à se déplacer sur de trop grandes distances afin d'éviter les mauvaises rencontres. Toutefois de part leurs affinités certains membres se rencontrent de temps autres.

A la tête de l'Angélus se trouve le Conseil des Eléments, Il comprend 4 alchimistes : **Tuhy**, **Gena**, **Lisa** et **Yull** ainsi que 4 élémentalistes (**Shin**, **Plactos**, **Méa** et **Argain**) et bien entendu **Arkel**.

Arkel a expliqué au membre du Conseil que le véritable adversaire est Morbroe mais il ignorait que les Diabls étaient si nombreux d'où la tentative pour faire venir d'autres anges sur Terre afin de lui prêter main forte. **Arkel** participe pleinement aux activités de l'**Angélus** mais ces derniers temps l'arrivée imminente des ses demi frères accapare toute son attention. Il laisse donc pour un temps les autres membres du Conseil gérer les affaires courantes. Il peut compter sur le soutien indéfectible d'un des plus éminents membres du Conseil : **Tuhy**. En revanche, **Yull** critique l'intervention des anges dans le conflit et même si les deux hommes se respectent énormément des tensions se font jour au sein de la puissante organisation. Pour l'instant les deux autres alchimistes n'ont pas pris de décision définitive concernant l'arrivée des Anges et les 4 élémentalistes ont adopté une position prudente d'attente. Mais les choses risquent de changer rapidement avec l'arrivée des créatures ailées. Il n'y a pas de risques de scission car face aux dangers tous se mettront derrière **Arkel**, il s'agit seulement de différences de point de vue.

Les persos pourront sans doute découvrir l'existence de l'organisation mais son nom doit rester secret le plus longtemps possible tout comme l'existence d'**Arkel** et d'**Ismaël**.

En terme de jeu, seuls seront donné les backgrounds et quelques informations concernant les personnages importants. Il paraît inutile de donner leurs caractéristiques au vu de leurs capacités surhumaines.

ISMAEL :

Ce vieil élémentaliste se montre des plus discret, il ne fait d'ailleurs pas partie officiellement du Conseil des Eléments, préférant se consacrer entièrement à l'étude de la magie. Il est parfaitement au courant de tout ce qu'il se passe car **Arkel** le voit régulièrement pour partager de nouvelles découvertes magiques. Il vit retirer dans les montagnes himalayennes où il ne cesse d'étudier afin de parfaire sa maîtrise de la gemme translucide, il est récemment parvenu à faire revivre un Yack mais ce sort lui a demandé beaucoup de temps et surtout beaucoup d'énergie, il n'a rien pu faire pendant près d'une semaine.

Ismaël a un disciple depuis plusieurs années, il s'agit de **Tuhy**. Ils se rencontrent encore en secret de temps à autre. Sous ses airs de vieux bourru, c'est un homme d'une grande gentillesse, il n'en demeure pas moins un farouche adversaire des démons. Il est le premier élémentaliste à être sorti victorieux d'un combat contre un démon : il s'agissait d'un Belz. Puis peu à peu, il s'est retiré du monde non par lâcheté mais parce qu'il estime que sa

contribution en tant que chercheur en magie est plus utile que comme combattant. Il laisse les combats aux jeunes et fougueux élémentalistes comme **Tuhy**.

Il est âgé d'environ 200 ans, la gemme transparente à la particularité de prolonger grandement la vie de celui qui la porte, mais cela personne, à part **Arkel** et lui-même, ne le sait. Il cache un autre secret, c'est l'ancêtre d'un élémentaliste célèbre et qui n'est autre que son disciple : **Tuhy**. Il va de soi que ce dernier n'a aucune idée de son lien de parenté avec le vieux sage de la montagne.

Les autres membres du Conseil ont connaissance de son existence mais ils l'ont juste aperçu une fois ou deux.

Pour l'instant mêmes les démons les plus virulents laissent le vieil homme en paix dans sa montagne, ils ont trop peur de l'affronter mais tout cela pourrait bien changer avec l'arrivée sur notre sol des Diables prêts à tout pour prendre le contrôle de la planète.

TUHY :

Il possède les 4 gemmes, c'est un puissant alchimiste, il est parvenu à combiner 3 éléments (Air+Terre+Feu mais aussi Terre +Feu+Air) et travaille d'arrache pied pour combiner le quatrième. C'est le spécialiste du combat contre les forces démoniaques, il a voué sa vie à la destruction des créatures maléfiques, ces dernières étant à l'origine de la mort de sa mère qui elle aussi était une redoutable élémentaliste.

C'est un bel homme aux cheveux longs et au regard vif. Il a toujours à ces côtés une très longue épée qu'il sait utiliser avec une rare efficacité car c'est en plus d'un exceptionnel élémentaliste, un excellent bretteur. Son défaut principal, en dehors de son impétuosité, réside dans son amour immodéré des femmes, il ne peut s'empêcher de jouer les jolis cœurs devant une belle femme mais c'est reprendre tout son sérieux si la situation l'exige.

S'il n'en parle pas souvent, **Tuhy** garde un souvenir particulièrement cuisant de sa rencontre avec un Diable. Il s'agissait d'un cercle 3 et pas de n'importe lequel. Il a en effet été confronté à une des plus terribles créatures qui arpentent notre planète : **Razor**. Le combat fut terrible, les deux combattants furent touchés et **Tuhy** passa très près de la mort. Il dû la vie sauve à l'intervention d'un groupe de Wolfens mais cela il l'ignore car il était dans le coma au moment où ces furieux combattants sont intervenus. Ils l'ont ramené discrètement en ville et il a pu être soigné efficacement par une élémentaliste de l'eau qu'il connaissait : **Méa**.

Depuis ce combat, il a redoublé de travail et d'efforts pour tenter de trouver un sort efficace pour contrer les adversaires terrifiants que sont les Diables. Il a informé **Arkel** de la situation et ils sont tous deux très inquiets de voir apparaître sur le sol de notre planète des créatures aussi monstrueuses. **Tuhy** a parlé de tout cela avec les autres membres du Conseil et depuis tous ont décidé de rechercher les traces éventuelles de créatures plus puissantes que les démons rencontrés jusqu'alors.

Tuhy est le disciple d'**Ismaël**, c'est à son contact qu'il tente d'atteindre la maîtrise des quatre éléments mais pour l'instant ses efforts ne sont pas récompensés. Il rencontre régulièrement le vieux sage mais toujours de manière discrète pour ne pas révéler où il se trouve.

GENA :

Cette magnifique blonde est une puissante alchimiste, elle possède comme **Tuhy** les quatre gemmes, elle est spécialisée dans les sorts de défense (Eau+Feu+Terre). Elle se montre très discrète sur ses capacités magiques réelles. **Gena** est une femme du monde mais sous ses airs d'aristocrate se cache une farouche combattante des forces démoniaques. Elle vit à **Afar** mais n'enseigne pas officiellement du moins car elle donne en secret des cours aux élémentalistes les plus expérimentés. Elle mène un train de vie élevé mais il ne s'agit que d'une couverture,

elle utilise surtout son argent pour aider les plus démunis. Elle est bien introduite auprès du Conseil de la ville d'Afar et ses idées y sont écoutées respectueusement.

Elle est assez proche de **Tuhy** et tous deux s'amuse beaucoup à se séduire mais ce n'est qu'un jeu ; la réalité est tout autre. **Gena** n'a pas l'âme d'une séductrice, c'est une personne sensible qui ne se remet d'avoir vu mourir l'élémentaliste qu'elle aimait, tué par un Fantos il y a de cela plusieurs années déjà. Le meurtrier se nomme : **Tesmodée**. Depuis elle n'a de cesse que de se préparer à l'inéluctable affrontement.

LISA :

Cette jeune élémentaliste n'en est pas moins une redoutable pratiquante de la magie tri élémentaire. Sa prédilection va pour l'association entre Eau et Air mais un don remarquable et un travail de tous les instants lui ont permis d'associer l'élément Terre aux deux premiers afin de créer des effets magiques remarquablement destructeurs, ce qui lui a valu le sobriquet de Typhon. Elle est la meilleure amie de **Yull**, ils se connaissent depuis des années. L'élémentaliste ayant très tôt pris la jeune sous son aile. Elle s'est quelque peu éloignée de son mentor pour parfaire l'apprentissage de l'élément Terre mais ils sont toujours en contact étroit. Lisa vit une grande partie de l'année dans la palais de **Laputa**, elle fait partie des membres du conseil du Prince et a participé à la mise au point de la force de frappe de la ville. Elle n'hésite toutefois pas à s'aventurer à Psyché car elle possède aussi des qualités de psy (elle possède la voie de la disparition jusqu'au pouvoir absolu et également la voie de la mutation jusqu'au pouvoir supérieur) qui finissent d'en faire une combattante redoutable. Elle est aussi une remarquable utilisatrice de l'épée.

Elle cache elle aussi un bien lourd secret, elle est amoureuse de **Yull** mais n'a jamais osé lui avouer ses sentiments car les circonstances ne sont pas forcément à l'amour mais au combat pour la survie de la planète. Elle partage en grande partie l'analyse de **Yull** sur l'opportunité de faire appel aux anges. Comme son potentiel psy était important qu cours d'une de ses visites à un psy officiel de Psyché, **Dilando**, elle a découvert l'existence de Gaïa et a eu le plaisir d'entrer en contact avec l'être surnaturelle. C'est grâce à cette rencontre qu'elle a pu développer la voie de la mutation. Elle est devenue un membre important des enfants de Gaïa mais cela même Yull l'ignore. Elle est devenu l'intermédiaire en les élémentalistes et les enfants de Gaïa dans la perspective d'une grande alliance anti-démon qui pourrait prochainement voir le jour si elle parvient à convaincre **Yull** de l'intérêt d'un tel rapprochement.

YULL :

Il ne possède que trois gemmes mais il sait parfaitement les combiner (Eau + Feu + Air). De plus il possède une autre gemme mais cela aucun membre du Conseil ne le sait en dehors d'Arkel. Il est aussi métalliste depuis quelques années et possède à ce titre une gemme jaune bien dissimulée au milieu de son ventre juste au dessus du nombril. Il est toutefois un métalliste débutant car ne possédant pas de talents pour la forge, il est seulement capable de réaliser quelques sorts de base à savoir des sorts Seuil 10 et 15. Il n'est pas non plus parvenu à mélange de la magie élémentaire et de la magie métalliste, il a l'impression que ses trois gemmes ne peuvent pas entrer en résonance avec la gemme jaune. En dehors de ses talents magiques indéniables, il est aussi un des rares élémentalistes à connaître l'existence de **Gaïa**. Il ne l'a pas personnellement rencontrée mais **Lisa** lui en a beaucoup parlé, les métallistes l'avaient également fait auparavant. Il estime que l'alliance avec **Gaïa** serait une chance pour contrer les forces démoniaques. Il tente de trouver un moyen pour faire se rapprocher les élémentalistes et les enfants de Gaïa.

Il utilise en combat une arme blanche particulière, c'est une faux modifié par les métallistes d'El Dorado (initiative : +2, attaque : +5, défense : +2, Dégâts : 35 points T). De plus, cette arme mesure 2 mètres de long ce qui confère à Yull un avantage certain en combat. Il est de surcroît capable de l'enflammer magiquement, ajoutant des dégâts liés au feu magique de POT 35 pour 5'.

Il adore porter des vêtements très colorés qui le font ressembler aux gravures des temps anciens représentant les vénitiens lors du carnaval, en réalité les tenues sont très ajustées et ne le gênent pas lors des combats en outre leur aspect un peu étrange a décontenancé plus d'un adversaire.

Yull est un des formateurs essentiels des nouveaux élémentalistes, il n'hésite pas à leur faire subir de terribles épreuves pour tester leurs capacités et les pousser à se dépasser. Il sait hélas qu'il n'y a pas de place pour les faibles lors des affrontements contre les forces démoniaques. Il a un certain goût pour le secret et ne donne des renseignements qu'au compte goutte, l'enjeu est trop important pour risquer d'en dévoiler trop. Il n'est pas facile de gagner sa confiance mais il sait reconnaître les gens de valeur quand il en croise et les rétribuer à la hauteur de leur mérite.

Il est fort probable qu'un groupe de persos pris en charge par ce puissant élémentaliste pourra découvrir bien des secrets et développer bien des talents. Toutefois il ne faudrait pas non plus le décevoir car sa colère serait sans doute mémorable et ses conséquences douloureuses.

MEA :

Cette charmante élémentaliste de l'eau est une spécialiste des sorts de soin et également une redoutable utilisatrice du bâton d'eau.

Elle à Aqualys presque toute l'année, elle fait même partie de l'Assemblée délibérative. C'est une élémentaliste respectée par les Pisce avec qui elle entretient de très bonne relation. Elle a d'ailleurs épousé l'un d'eux, il y a peu, en présence de **Lisa**. Il s'agit d'un élémentaliste, lui aussi, du nom de **Houn**. Ils travaillent ensemble actuellement pour collaborer pleinement avec les dauphins mutants et les intégrer à la population d'Aqualys.

Elle est une des rares à pouvoir utiliser le sort permettant de créer un élémentaire de l'eau mais cela personne en dehors de **Houn** et de **Lisa** ne le sait. Elle a étudié un peu avec **Lisa**, et elles sont depuis devenues amies. **Méa** est la seule à connaître les sentiments qu'éprouve **Lisa** à l'égard de **Yull**.

Méa travaille actuellement sur le perfectionnement du sort Pureté du corps afin de mieux combattre les effets néfastes des blessures provoqués par les Fantos et certains démons sur les dauphins mutants en particulier.

PLACTOS :

Ce puissant élémentaliste de la Terre vit sur le continent européen mais au vu de l'ambiance, il évite de se rendre à **Mittel**. Il est spécialiste des sorts de combat, c'est d'ailleurs un redoutable combattant à mains nues. Ils utilisent des protections particulières au niveau des avant bras qui font de lui un puncheur efficace.

Il travaille essentiellement à développer la force et la résistance grâce à la magie.

C'est un homme peu bavard qui apprécie surtout la solitude et la vie au grand air. C'est lors d'une de ses errances bucoliques qu'il est tombé sur un groupe de Wolfens en difficulté avec un groupe de Bethmés. Il leur prêta main forte cela va de soi, et en récompense les hommes loups lui accordèrent leur confiance. Il est depuis considéré comme faisant partie de leur tribu, ce qui explique le tatouage rituel au niveau du haut des épaules qui reprend le dessin du totem de la tribu de **Shivara**, les Hautes herbes. Il est depuis souvent en compagnie de la tribu de **Shivara** qui l'a mis au courant concernant la tribu traîtresse des **Derviches**. Les Wolfens le

considèrent comme un des leurs, et plus particulièrement la belle **Faena**. Elle n'est pas insensible aux charmes de l'élémentaliste qui lui a sauvé la vie. **Faena** est une guerrière, farouche adversaire des démons. Leur relation est pour l'instant tenue secrète. Le patriarche de la tribu qui n'est autre que le grand père de **Faena** est au courant.

Shin :

Cette redoutable élémentaliste du feu est une des rares à être capable de réaliser le sort Elémentaire de feu. Elle est également une utilisatrice avisée de la trilance. Elle a un tempérament fougueux et mieux vaut ne pas la mettre en colère, ce n'est pas un hasard si son élément est le feu...

Elle s'est liée d'amitié avec un autre élémentaliste dont le caractère est littéralement l'opposé du sien : **Argain**, l'élémentaliste de l'air.

Shin vit à **Castrum** mais n'hésite pas à s'absenter de temps à autres quand les circonstances l'exigent ou pour aller rendre visite à son ami **Argain**.

L'histoire de Shin est riche en péripéties elle aussi, elle est orpheline et fut recueilli encore bébé par un élémentaliste du feu, **Fire**, qui lui enseigna tout ce qu'il savait. Hélas, lors d'une attaque de démons **Fire** fut tué et **Shin** depuis réclame vengeance. Malgré ses nombreuses recherches elle n'a pu retrouver le démon responsable de la mort de son mentor, elle le connaît pourtant : il s'agit d'un Belz puissant du nom de **Claw**.

Shin a rencontré **Argain** lors d'une expédition punitive contre les forces démoniaques, il l'aida grandement à se défaire d'adversaires plus nombreux et plus coriaces qu'il n'y paraissait. Depuis les deux élémentalistes se voient régulièrement et leur duo magique est venu à bout de bien des démons.

Argain :

Originaire du Nord du continent africain, cet élémentaliste de l'Air, est sans doute l'un des plus grand spécialiste des techniques de vol magique. Il travaille également d'arrache pied pour parvenir à maîtriser les conséquences climatiques de l'Air.

C'est un homme très calme qui contrairement à beaucoup a connu une enfance heureuse au milieu d'une grande fratrie puis à l'âge de 5 ans son potentiel magique fut détecté et il fut envoyé en formation à **Afar**. Il y resta de longues années et quand il revint chez lui il découvrit que tout son village avait été massacré, toute sa famille avait péri ou du moins le pensa-t-il longtemps. Puis il apprit presque par hasard qu'une de ses sœurs était sorti vivante de l'attaque, il finit par retrouver sa trace mais hélas elle était devenue amnésique suite aux mauvais traitements subis. **Argain** laissa sa sœur aux mains des plus grands élémentalistes mais pour l'instant **Sarah** est toujours incapable de se souvenir, elle n'a pu lui donner qu'un nom : **Claw**. Vous imaginez la réaction de **Shin** quand quelques années plus tard ils eurent l'occasion d'évoquer leurs drames respectifs. Ce point commun contribua grandement au rapprochement des deux élémentalistes.

Argain passe une grande partie de son temps à **Afar** où il joue un rôle primordial à l'Académie de l'Air, il y côtoie une autre élémentaliste célèbre : **Gena**. Le reste de l'année, il se rend à **Castrum** pour voir son amie **Shin** et tous deux partent en expédition à la recherche de démons à éliminer et d'informations concernant **Claw**.