

Magie élémentaire

Les persos qui ont des qualités d'élémentaliste ont le plus souvent été repérés très tôt par un élémentaliste qui leur a inculqués les bases de la magie et implantés leur gemme. Pour les élémentalistes « double gemme », les persos auront rencontré un élémentaliste capable d'implanter une deuxième gemme. Cela doit apparaître dans l'historique de chaque perso. Il est possible que le premier élémentaliste ait pu tout accomplir mais il paraît plus intéressant que les élémentalistes « double gemme » aient reçu une formation par plusieurs élémentalistes

Les élémentalistes ont systématiquement été sensibilisés à la lutte contre les démons par leurs enseignants en magie élémentaire.

Principes de base :

Utilisation de la magie des 4 éléments pour lancer des sorts. Pour lancer un sort il suffit de faire un résultat supérieur ou égal au niveau de ce dernier. On prend le chiffre du Pot Magique (c'est à dire élément choisi + RESOnance MAGique) et on ajoute un D10.

On ne peut, lors de la création du personnage, que choisir un seul élément, sauf à prendre l'avantage Magicien double gemme. Lors de l'évolution du perso, le coût en Px d'un nouvel élément sera de 40 Px sauf s'il s'agit de l'élément opposé à celui choisi lors de la création. Dans ce dernier cas le coût est de 80 Px.

Exemple : Yoann a choisi lors de la création de son personnage d'opter pour l'élément Feu, s'il veut créer une compétence en Air ou en Terre cela lui coûtera 40 Px et 80 Px pour l'Eau.

En outre comme nous allons le voir tout pratiquant de magie élémentaire doit posséder une gemme incrustée correspondant à l'élément choisi. Lors de l'apprentissage d'un nouvel élément, le joueur devra réussir un jet de RES difficulté 15 pour que l'implantation de la gemme soit possible. En cas d'échec, il faudra attendre un mois avant une nouvelle tentative, sachant que le jet de RES sera d'autant plus élevé que le précédent aura été échoué (cf. tableau ci-dessous). En cas d'échec critique, l'implantation sera impossible.

Résultat du jet de RES	Niveau du prochain jet de RES
5	25
6	24
7	23
8	22
9	21
10	20
11	19
12	18
13	17
14	16

Il existe une couleur de gemme par élément, elle peut être implantée n'importe où sur le corps de façon à être visible ou non au choix du joueur.

Élément	Couleur de la gemme
Feu	Rouge
Eau	Bleu
Air	Blanc
Terre	Marron
Les 4 éléments	Translucide
Mal	Noir

Comme vous pouvez le constater dans le tableau ci-dessus, il est fait mention du Mal et des 4 éléments réunis. Cela mérite quelques explications supplémentaires. Il est possible de combiner plusieurs éléments afin de créer une magie surpuissante mais rare. Pour de plus amples renseignements, voir le chapitre sur l'Alchimie. Quant au Mal, nous invitons le Meneur de Jeu à se reporter au chapitre concernant l'Ennemi.

Pour déterminer le nombre de sorts qu'un élémentaliste peut lancer en une journée, il suffit de prendre sa RESO MAG et de la multiplier par 2 pour obtenir le nombre de points de magie. Pour les élémentalistes disposant de 2 gemmes, on ajoute la moitié du chiffre obtenu en doublant le score de RESO MAG. Pour les élémentalistes disposant de 3 gemmes, on prend le nombre de points de magie pour une gemme on l'augmente de 50 % puis on prend le résultat ainsi obtenu que l'on augmente encore de 50%. L'élémentaliste doit se reposer une nuit complète pour relancer des sorts.

Les points de magie se dépense comme suit :

Seuil du sort utilisé	Nombre de points de magie dépensés
10	1
15	2
20	3
25	4

Lors de la création du personnage, un nombre de points de seuil est attribué, il permet de déterminer en additionnant leur seuil le nombre de sorts maîtrisés par l'élémentaliste. Le nombre de points de seuil est égal à 6 fois le POT MAG.

Pour apprendre un nouveau sort, un élémentaliste doit rencontrer un autre élémentaliste qui va pouvoir l'aider dans son apprentissage. Il faudra réussir un jet de POT Magique difficulté=au seuil du sort. En cas d'échec, il faudra attendre une semaine supplémentaire et la difficulté sera alors égale au seuil du sort - 5(L'avantage Magicien Ultime ne fonctionne pas pour l'apprentissage) En cas de nouvel échec, le sort ne pourra pas être appris, tout comme en cas d'échec critique pendant la phase d'apprentissage. En outre le joueur devra dépenser un nombre de PX égal à une fois et demi le niveau du sort à apprendre moins son niveau d'INT (on arrondit en dessous comme d'habitude).

Exemple : Yoann veut apprendre un nouveau sort de Feu niveau 15, il a 5 en INT. Cela va donc lui coûter $(15 \times 1,5) - 5 = 18$ Px.

Pour détecter une gemme ou un élémentaliste avec une gemme, il faut faire un jet de PER+connaissance de la magie difficulté 25. Le niveau de difficulté est baissé de 5 par

gemme supplémentaire. Plus le jet est réussi plus les informations seront précises (type de gemme, localisation exacte, etc.)

On ne peut utiliser plus de 2 fois les sorts à la suite, ensuite l'élémentaliste doit observer un temps de repos égal à 2 fois le temps de préparation cumulé des sorts utilisés.

Pour chaque sort, nous spécifierons le temps de préparation, la durée, la zone d'effet, la portée et bien sûr le seuil à atteindre pour le réussir.

La Magie de l'Eau :

SEUIL 10

Sensation de l'eau :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : rayon de 3m

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste est capable de détecter la présence de liquide, donc d'être vivant (car constitué en partie de liquide) sans en connaître la véritable nature.

Ami des eaux :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 phrases

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. Aucun ordre ne peut être donné à l'animal.

Bille d'eau :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible à moins de 5 mètres

L'élémentaliste grâce à ce sort lance une bille d'eau contre une cible. Dégâts : 5 points Perforant.

Volonté mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

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

De l'eau :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : instantanée

Zone d'effet : au contact

Portée : un récipient

L'élémentaliste est capable de faire apparaître 2 litres d'eau+ 1 litre par tranche de MR=5. La seule condition est d'avoir le récipient pouvant contenir une telle quantité d'eau.

Mur d'eau :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : rayon d'1.5m

Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet de créer un mur d'eau de 2 m de haut et de 30 cm d'épaisseur autour de l'élémentaliste. Quiconque tente de pénétrer doit réussir un jet de résistance difficulté 15 et encaisse 3 points de dommages.

Pureté des ondes mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : immédiate

Zone d'effet : au contact

Portée : une cible

Grâce à ce sort, il est possible de faire récupérer 2 points de vie + 1 point par tranche de MR=5.

Flaque :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : une zone de 1m2

Portée : à vue, à moins de 10 mètres

L'élémentaliste peut créer une flaque d'eau sous les pieds d'une ou plusieurs cibles, celle-ci doit réussir un jet d'acrobatie difficulté 15 ou un jet de DEX difficulté 25 pour ne pas glisser.

Jet d'eau mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible vivante

L'élémentaliste parvient à concentrer l'eau pour la projeter 5 mètres maximum, le jet d'eau ainsi projeté fait tomber la cible si sa TAI est inférieure à 1, à moins de réussir un jet d'acrobatie difficulté 20, l'esquive est impossible car le jet d'eau se précipite vers la cible ou plutôt sur l'élément liquide de cette dernière.

Calme de l'eau :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : à vue

Portée : la cible

Ce sort permet de calmer un individu pris de panique ou d'aider quelqu'un qui a besoin de se concentrer à réussir ce qu'il entreprend. L'aide sur le jet est de 2, + 1 par tranche de MR=5.

SEUIL 15

Purification de l'eau :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : le liquide

L'élémentaliste peut, grâce à ce sort, purifier jusqu'à 3 litres de liquide y compris en enlevant toute trace de poison.

Balle d'eau :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible à moins de 20 mètres

L'élémentaliste grâce à ce sort lance une balle d'eau contre une cible. Les dégâts sont 15 points Perforant.

Jet d'eau majeur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible vivante

L'élémentaliste parvient à concentrer l'eau pour la projeter 10 mètres maximum, le jet d'eau ainsi projeté fait tomber la cible si sa TAI est inférieure à 2, à moins de réussir un jet d'acrobatie difficulté 20, l'esquive est impossible car le jet d'eau se précipite vers la cible ou plutôt sur l'élément liquide de cette dernière.

Clarté :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet à l'élémentaliste de comprendre un texte court même dans une langue inconnue.

Bâton d'eau :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

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 : 0

Attaque : +1 Défense : spéciale Dégâts : 5 points Contondant.

Le bâton d'eau n'est véritablement efficace que pour se protéger des dégâts contondants sa défense est alors de +2. Contre une arme tranchante, la défense est de -10.

Connaissance de l'eau :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : le liquide

Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet de connaître la nature exacte d'un liquide, à savoir s'il est potable ou non. S'il s'agit d'un liquide type poison la nature exacte du poison ne peut être découverte, la seule information disponible sera que le liquide est dangereux.

Pureté des ondes majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : immédiate

Zone d'effet : au contact

Portée : une cible

Grâce à ce sort, il est possible de faire récupérer 5 points de vie + 1 point par tranche de MR=5.

Nage olympique :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

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.

Volonté majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

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

SEUIL 20

Rempart d'eau :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 20'

Zone d'effet : 10 mètres de long devant l'élémentaliste

Portée : 5 mètres

L'élémentaliste crée une barrière de 4 mètres de haut et de 1 mètre d'épaisseur devant lui. Pour franchir cette barrière, il faut réussir un jet de force difficulté 25 ; de plus, lors de la tentative de traversée, les dégâts occasionnés sont de 4D10+5 points de vie. Les projectiles peuvent traverser s'il s'agit de balle, de missile ou tout autre type perforant mais ils seront systématiquement déviés vers le haut et ne pourront en aucun cas atteindre les personnes situées derrière la barrière d'eau.

Aide des eaux

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 30 minutes

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Ce sort permet à l'élémentaliste d'aider le bateau dans lequel il se situe à mieux se mouvoir sur les eaux. Le bonus au pilotage est de +5 si ce n'est pas l'élémentaliste qui pilote, il est de +10 si c'est l'élémentaliste.

Boule d'eau :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible à moins de 50 mètres

L'élémentaliste grâce à ce sort lance une boule d'eau contre une cible. Les dégâts sont de 25 points Contondant.

Pureté des ondes supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : immédiate

Zone d'effet : au contact

Portée : une cible

Grâce à ce sort, il est possible de faire récupérer 10 points de vie + 2 points par tranche de MR=5.

Jet d'eau supérieur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible vivante

L'élémentaliste parvient à concentrer l'eau pour la projeter 20 mètres maximum, le jet d'eau ainsi projeté fait tomber la cible si sa TAI est inférieure à

4, à moins de réussir un jet d'acrobatie difficulté 20, l'esquive est impossible car le jet d'eau se précipite vers la cible ou plutôt sur l'élément liquide de cette dernière.

Vagues :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 20'

Zone d'effet : au contact

Portée : une surface d'eau

L'élémentaliste peut, en touchant une étendue d'eau fermée, créer des vagues de 2m de haut +1m par tranche de MR=5. Les vagues ainsi créées rendent la navigation sur la surface très difficile voir impossible, le risque de chavirage est réel. Si une personne se trouve dans l'eau quand le sort est lancé, elle doit réussir un jet de natation difficulté 25 pour ne pas couler.

Fluide vital :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 20'

Zone d'effet : une cible

Portée : au contact

L'élémentaliste augmente les points de vie de sa cible pour la durée du sort. Les points de vie sont augmentés de RES/5 points par ligne. Ensuite, la cible encaisse une blessure de RES points.

Pêche miraculeuse :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 30'

Zone d'effet : le filet

Portée : l'élémentaliste

Grâce à ce sort, l'élémentaliste qui lance son filet ramènera toujours du poisson permettant de faire un repas pour tout un groupe de 10 personnes maximum. La seule condition est bien sûr que l'eau soit propice à la présence de poisson.

Marcher sur l'eau :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'

Zone d'effet : surface d'eau

Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet de marcher sur l'eau à condition que la surface soit calme, en cas de vague ou de courant, un jet d'acrobatie difficulté 10 sera nécessaire pour ne pas tomber et ce faisant ne pas annuler l'effet du sort.

L'eau est mon oxygène :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'
 Zone d'effet : l'élémentaliste
 Portée : l'élémentaliste
 Ce sort permet à l'élémentaliste qui n'est pas équipé de branchie ni de système de plongée de tenir sous l'eau sans remonter à la surface durant 15'. Ce sort ne peut être tenté qu'une seule fois par jour.

Langage aquatique :

Seuil : 20
 Préparation : 5 tours
 Durée : 20'
 Zone d'effet : à vue
 Portée : une cible
 Ce sort permet d'entrer en parfaite communication avec n'importe quel animal aquatique mais de lui donner d'ordre même simple.

Marteau d'eau :

Seuil : 20
 Préparation : 5 tours

Durée : 30'
 Zone d'effet : spéciale
 Portée : spéciale
 L'élémentaliste est capable de créer un marteau d'eau qui s'utilise comme un marteau de guerre mais dont les caractéristiques sont les suivantes : Initiative : -2 Attaque : +3 Défense : spéciale Dégâts : 20 points Contondant.
 Le marteau d'eau n'est véritablement efficace que pour se protéger des dégâts contondants sa défense est alors de -1. Contre une arme tranchante, la défense est de -10.

Volonté supérieure :

Seuil : 20
 Préparation : 5 tours
 Durée : 15'
 Zone d'effet : l'élémentaliste
 Portée : l'élémentaliste
 Grâce à son contrôle interne de ses liquides, l'élémentaliste est capable d'augmenter sa VOL de 2 points pour la durée du sort.

SEUIL 25

Familier d'eau :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : 1 heure
 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 une toute petite flaque (20 cm de haut) avec des yeux bleus.

Ce sort permet de rééditer l'exploit de Moïse et de créer un couloir sec d'une longueur maximum de 50 mètres au milieu d'une étendue d'eau, après le passage de l'élémentaliste, le couloir se referme, entraînant la mort des êtres qui sont encore dans le couloir.

Soif :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : 1 journée
 Zone d'effet : l'élémentaliste
 Portée : l'élémentaliste
 Ce sort permet à l'élémentaliste de se dispenser de boire durant 1 journée même en plein désert sans avoir de malus.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
-2	2	4	7	7	6	4	4

Ce familier est pacifique, il peut en revanche se faufiler partout y compris dans une étendue d'eau même agitée. Il existe un lien télépathique avec l'élémentaliste.

Pureté des ondes absolue :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : immédiate
 Zone d'effet : au contact
 Portée : une cible
 Grâce à ce sort, il est possible de faire récupérer 15 points de vie + 3 points par tranche de MR=5.

Jet d'eau supérieur :

Seuil : 25
 Préparation : 1 tour
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : à vue
 Portée : une cible vivante
 L'élémentaliste parvient à concentrer l'eau pour la projeter 50 mètres maximum, le jet d'eau ainsi projeté fait tomber la cible si sa TAI est inférieure à 6, à moins de réussir un jet d'acrobatie difficulté 20, l'esquive est impossible car le jet d'eau se précipite vers la cible ou plutôt sur l'élément liquide de cette dernière.

Moïse :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : le temps du passage pour l'élémentaliste
 Zone d'effet : étendue d'eau
 Portée : 50 m maxi

Pureté du corps :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : immédiate

Zone d'effet : au contact

Portée : une cible

L'élémentaliste en utilisant ce sort puissant est capable de soigner les effets secondaires liés à un blessure provoquée par un démon ou un Fantos sur un être jusqu'à taille 2, pour des êtres plus grands la difficulté augmente de 1 par tranche de 1 en TAI.

Repousse membre

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

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 12 heures. Il faut 30 minutes pour faire repousser le membre durant tout ce temps l'élémentaliste doit rester au contact de la cible.

Tsunami :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : au contact

Portée : spéciale

Quelle que soit la surface, l'élémentaliste crée une vague géante de 10 mètres de haut et de maximum 50 m de large qui va dans le sens opposé et s'écrasera au bout de 1 Km maximum. Les points de dégâts sont de 250. Ce sort ne peut être lancé qu'une fois par jour.

Volonté absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

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

L'eau est mon esprit :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 1 heure

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.

L'eau est mon arme :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible à moins de 100 mètres

L'élémentaliste grâce à ce sort lance une énorme boule d'eau contre une cible .Les dégâts sont de 50 points Contondant.

Récapitulatif des sorts d'Eau

Nom du Sort	Seuil
Aide des eaux	20
Ami des eaux	10
Balle d'eau	15
Bâton d'eau	15
Bille d'eau	10
Boule d'eau	20
Calme de l'eau	10
Clarté	15
Connaissance de l'eau	15
De l'eau	10
Familier d'eau	25
Flaque	10
Fluide vital	20
Jet d'eau absolue	25
Jet d'eau majeur	15
Jet d'eau mineur	10
Jet d'eau supérieur	20
L'eau est mon arme	25
L'eau est mon esprit	25
L'eau est mon oxygène	20
Langage aquatique	20
Marcher sur l'eau	20
Marteau d'eau	20
Moïse	25
Mur d'eau	10
Nage olympique	15
Pêche miraculeuse	20
Pureté des corps	25
Pureté des ondes absolue	25
Pureté des ondes majeure	15
Pureté des ondes mineure	10
Pureté des ondes supérieure	20
Purification de l'eau	15
Rempart d'eau	20
Repousse membre	25
Sensation de l'eau	10
Soif	25
Tsunami	25
Vagues	20
Volonté absolue	25
Volonté majeure	15
Volonté mineure	10
Volonté supérieure	20

La Magie du Feu:

SEUIL10

Feu protecteur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : L'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste grâce à ce sort se retrouve protégé par un feu magique de couleur bleutée qui couvre son corps et inflige à tout être tentant de le toucher 5 points de dégâts.

Dague de Feu

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Grâce à ce sort l'élémentaliste est capable de créer temporairement un dague de feu (Init. : +1, att. : -1, déf. : -4, dommages : POT de 10)

Bracelet de feu :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : à vue

Portée : un humanoïde à moins de 50 m

L'élémentaliste grâce à ce sort entrave les mains de sa cible. Cette dernière se retrouve avec les mains attachées par une sorte de menotte enflammée qu'il est impossible de forcer. La victime n'encaisse pas de dégâts.

Nyctalopie mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

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.

Extinction mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : instantanée

Zone d'effet : 15m

Portée : un feu ou un objet enflammé

Ce sort permet d'éteindre un feu de POT 5 maximum

Brûlure mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : instantanée

Zone d'effet : au contact

Portée : un être vivant

En se concentrant l'élémentaliste parvient à faire jaillir de ses paumes des étincelles qui occasionnent MR Points de dégâts. Pour parvenir à réaliser ce sort, il va de soi que l'élémentaliste doit être mains nues.

Charisme mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

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.

Guerre du feu mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

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 +2 en attaque.

SEUIL 15

Brûlure majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : à moins d'un mètre de la cible

Portée : une cible

L'élémentaliste est capable de produire de petites flammes à l'intérieur de ses mains. Elles occasionnent 6+MR points de dégâts. Pour parvenir à réaliser ce sort, il va de soi que l'élémentaliste doit être mains nues, les flammes font moins d'un mètre à partir des mains de l'élémentaliste.

Moto de feu :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : une moto

Portée : au contact

L'élémentaliste grâce à ce sort engendre un feu de couleur bleuté autour de la moto sur laquelle il se trouve. Cette protection magique occasionne 8 points de dégâts à quiconque entre en contact avec le véhicule. Il est possible d'augmenter la durée de la protection en augmentant le seuil et par la même le temps de préparation. Seuil 20 : durée 10' préparation 5 tours Seuil 25 : durée 30' préparation 8 tours

Charisme majeur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

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.

Feu de la passion :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue

L'élémentaliste utilise son feu intérieur pour donner du courage à sa cible qui gagne un bonus de +3 pour l'action sociale qu'elle tente à ce moment là.

Nyctalopie majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

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.

Lumière :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 15'

Zone d'effet : un objet

Portée : rayon de 10m

L'élémentaliste jette son sort sur un objet tel qu'un bâton, un doigt ou un mur. Ceci permet de faire de la lumière éclairant sur un rayon de 10m.

Extinction majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : 30m

Portée : un feu ou un objet enflammé

Ce sort permet d'éteindre un feu de POT 10 maximum

Rapière de feu :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste est capable de créer une rapière de feu (Init. : +3, att. : +2, Déf. : +3, dommages : +5 avec un Pot de 15)

Guerre du feu majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

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 +4 en attaque.

Entrave de feu :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : à vue

Portée : un humanoïde à moins de 100m

La victime est bloquée physiquement par des attaches de feu qui ne provoquent pas de dégâts mais qu'il est impossible de forcer

SEUIL 20

Brûlure supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : 5 m

Portée : un être vivant

L'élémentaliste produit de véritables flammes à l'intérieur de ses mains. Elles occasionnent 12+MR points de dégâts. Ce sort ne fonctionne que si les mains de l'élémentaliste sont nues, les flammes font 5 mètres de long à partir des mains de l'élémentaliste.

Charisme supérieur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 30'

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.

Nyctalopie supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 30'

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.

Auto de feu :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 2'

Zone d'effet : une auto ou un 4 X 4

Portée : au contact

L'élémentaliste grâce à ce sort engendre un feu de couleur bleuté autour du véhicule dans lequel il se trouve. Cette protection magique occasionne 8 points de dégâts à quiconque entre en contact avec le véhicule. Il est possible d'augmenter la durée de la protection en augmentant le seuil et donc le temps de préparation. Seuil 25 : durée 15', préparation 8 tours.

Espadon de feu :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste est capable de créer un espadon de feu (Init. :0, att. : +4, Déf. : +5, dommages : + 5 avec un Pot de 20)

Guerre du feu supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'

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 + 6 en attaque.

Aveuglement :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : une cible

Portée : à vue à moins de 30 mètres

La victime reçoit un violent flash lumineux dans les yeux, il est impossible de l'éviter. En revanche, la victime peut effectuer un jet de RES difficulté 20 pour diviser la durée de l'aveuglement par 2.

Prison de feu :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : à vue

Portée : une cible de TAI inférieure à 10 à moins de 200m

La victime est prisonnière du feu, si elle tente de s'échapper (jet de VOL diff 25), elle devra faire face à un feu POT 20.

Extinction supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : 100m

Portée : un feu ou un objet enflammé ainsi qu'un objet brûlant

L'élémentaliste peut désormais éteindre un feu de POT 20 mais aussi refroidir un objet brûlant de TAI maxi=15. Le temps de refroidissement est égal à la TAI en minutes.

Missile de feu :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

L'élémentaliste peut créer une flèche enflammée ou un carreau enflammé et doit la lancer à l'aide d'un arc ou d'une arbalète. Les dégâts provoqués par la flèche sont de 2D10 avec un POT de 10.

Vae Victis :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Le corps de l'élémentaliste prend feu, ce feu ne fait que des dégâts aux personnes qui tentent d'attaquer au corps à corps, son POT est de 20. A l'issu du combat si l'élémentaliste n'a pas blessé gravement au moins une personne, le feu se retourne en partie contre lui. Il encaisse alors 10 points de dégâts.

SEUIL 25

Baiser de feu :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 1 heure

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.

Boule de feu :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : 50 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 50cm de diamètre avec un POT de 20+MR. La boule de feu ne peut pas traverser de mur.

Charisme absolu :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 1 heure

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.

Chaufferette :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

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 +5 dans la journée où le sort a été lancé.

Enflammer :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : un objet inflammable de TAI inférieure à 5

Portée : à vue (maximum 200 mètres)

L'élémentaliste est capable d'enflammer à distance un objet

Nyctalopie absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 1 heure

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.

Camion de feu :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : un camion

Portée : au contact

L'élémentaliste grâce à ce sort engendre un feu de couleur bleuté autour du camion dans lequel il se trouve. Cette protection magique occasionne 8 points de dégâts à quiconque entre en contact avec le véhicule.

Guerre du feu absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

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 +8 en attaque.

Brûlure absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : 15 m

Portée : un être vivant

L'élémentaliste produit de véritables flammes à l'intérieur de ses mains. Elles occasionnent 20+MR points de dégâts. Ce sort ne fonctionne que si les

mains de l'élémentaliste sont nues, les flammes font au maximum 15 m de long.

La geôle :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : 30'
 Zone d'effet : à vue
 Portée : une cible de TAI inférieur à 15 à moins de 500m
 La victime est prisonnière dans une geôle de feu dont il absolument impossible de sortir. En outre, la chaleur est telle que le prisonnier doit faire un jet de RES difficulté 20 tous les 2 tours pour ne pas encaisser 5 points de dégâts et s'évanouir.

Familier de feu :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : 1 heure
 Zone d'effet : spéciale
 Portée : spéciale
 Grâce à ce sort l'élémentaliste est capable de créer un animal entièrement constitué de feu qui lui obéira comme le ferait un chien.

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
-2	2	2	4	4	5	5	3

Il attaque en touchant ses victimes. Les dégâts sont provoqués par son corps de feu (POT de 10). L'animal ne peut pas parler.

Disruption :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : à vue
 Portée : 50m
 L'élémentaliste endommage le corps de sa victime à distance. Les dégâts endurés sont de 2D10. En cas de blessure critique, on considérera qu'un membre de la cible a été arraché selon le tirage de D10 suivant : 1-2 Jambe gauche, 3-4 Jambe droite, 5-6 Bras gauche, 7-8 Bras droit, 9 Ventre éclaté mort au bout de 2 heures sauf jet de médecine difficulté 20, 10 Tête, mort

Missiles de feu :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Même effet que missile de feu sauf qu'il y a 2 flèches ou 2 carreaux qui partent en même temps et qui touchent au même endroit.

Extinction absolue :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : à vue
 Portée : un feu ou un objet enflammé ainsi qu'un objet brûlant
 L'élémentaliste peut éteindre un feu de POT 30 mais aussi refroidir un objet brûlant de TAI maxi=25. Le refroidissement prend TAI tours.

Brûler l'esprit :

Seuil : 25
 Préparation : 8 tours
 Durée : instantanée
 Zone d'effet : au regard
 Portée : une cible à moins de 20 mètres
 L'élémentaliste regarde sa victime droit dans les yeux et cette dernière sent peu à peu une chaleur lui envahir l'esprit puis la chaleur devient douleur. La victime encaisse une blessure grave. Faire un jet de D10 pour les conséquences d'une blessure grave sur l'esprit suivant le tableau suivant :

Score du D10	Conséquences
1	Rien en dehors d'une blessure grave
2	Rien en dehors d'une blessure ne grave
3	La victime devient amnésique, elle ne se souvient plus de ces dernières 24h
4	La victime devient amnésique, elle ne se souvient plus de sa dernière semaine
5	La victime tombe dans le coma pour 1D10 heures
6	La victime tombe dans le coma pour 1D10 jours
7	La victime tombe dans le coma pour 1D10 semaines
8	La victime sera atteinte d'un tic nerveux après 2 mois de coma
9	La victime sera atteinte d'une folie après 2 mois de coma
10	Hémorragie cérébrale

Récapitulatif des sorts de feu

Nom du Sort	Seuil
Auto de feu	20
Aveuglement	20
Baiser de feu	25
Boule de feu	25
Bracelet de feu	10
Brûler l'esprit	25
Brûlure majeure	15
Brûlure mineure	10
Brûlure supérieure	20
Camion de feu	25
Charisme absolu	25
Charisme majeur	15
Charisme mineur	10
Charisme supérieur	20
Chaufferette	25
Dague de feu	10
Disruption	25
Enflammer	25
Entrave de feu	15
Espadon de feu	20
Extinction absolue	25
Extinction majeure	15
Extinction mineure	10
Extinction supérieure	20
Familier de feu	25
Feu de la passion	15
Feu protecteur	10
Guerre du feu absolue	25
Guerre du feu majeure	15
Guerre du feu mineure	10
Guerre du feu supérieure	20
La geôle	25
Lumière	15
Missile de feu	20
Missiles de feu	25
Moto de feu	15
Nyctalopie absolue	25
Nyctalopie majeure	15
Nyctalopie mineure	10
Nyctalopie supérieure	20
Prison de feu	20
Rapière de feu	15
Vae Victis	20

La magie de l'Air :

SEUIL 10

Vol de méditation :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste peut augmenter sa concentration grâce à ce sort, il reçoit un bonus de +5 sur sa prochaine action mettant en œuvre son INT. La conséquence visible de ce sort est de voir l'élémentaliste s'élever de quelques centimètres au dessus du sol.

Alizé :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : 5m

Portée : une cible à vue

L'élémentaliste peut créer un vent de FOR 5, ce qui peut l'aider à déstabiliser quelqu'un ou faire voler un petit objet.

Bouclier de vent mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

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 : +4 en Contondant, +3 en Tranchant et +2 en Perforant

Bulle d'air mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort l'élémentaliste crée une bulle d'air autour de lui, cette bulle fait 2 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 mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste.

L'élémentaliste augmente sa DEX de 2 points pour la durée du sort

Défense du vent mineure :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

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 +2 en défense.

Léger comme l'air :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste se fait plus léger, il reçoit un bonus de +5 pour tous ses jets de discrétion.

Porte voix mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

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 +2 pour tout ce qui est sonore.

Vif comme l'air mineur :

Seuil : 10

Préparation : 1 tour

Durée : 3 tours

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet à l'élémentaliste d'obtenir un bonus de +2 à l'initiative.

SEUIL 15

Atterrissage en douceur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Grâce à ce sort l'élémentaliste peut ralentir sa chute pour arriver en douceur sur le sol. La chute doit être de moins de 10 mètres. Si l'on regarde attentivement l'élémentaliste quand il tombe on peut voir (PER vigilance Difficulté 30) des ailes presque transparentes.

Bourrasque :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : 25m

Portée : une cible à vue

L'élémentaliste peut créer un vent de FOR 10, ce qui peut l'aider à faire tomber quelqu'un ou faire voler un objet.

Bouclier de vent majeur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

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 : +6 en Contondant, +5 en Tranchant et +4 en Perforant

Bulle d'air majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort l'élémentaliste crée une bulle d'air autour de lui, cette bulle fait 3 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 majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste.

L'élémentaliste augmente sa DEX de 2 points pour la durée du sort

Défense du vent majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

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 +4 en défense.

Du souffle :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

L'élémentaliste est capable de respirer des substances toxiques sans être nullement incommodé pour la durée du sort.

Souple comme le vent :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Grâce à sa maîtrise de l'air, l'élémentaliste gagne un bonus de +5 plus 1 point par tranche de MR=5 sur ses jets d'acrobatie

Météo :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

L'élémentaliste est capable de prévoir la météo sur la zone où il se situe pour 24 heures + 1 jour par tranche de MR=5

Porte voix majeur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

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 +5 pour tout ce qui est sonore. Un bruit violent le rendra sourd pour 30' : jet de PER -5 et jet de discrétion avec -2.

Vent qui claque :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 3'

Zone d'effet : une cible

Portée : 5 mètres

L'élémentaliste est capable de concentrer l'air pour en faire une arme ressemblant à un fouet invisible

faisant 6 points Tranchant. Les caractéristiques du fouet sont les suivantes : init : +5, att : +3, déf : impossible. Se reporter au chapitre des armes blanches pour la gestion des armes de longueurs différentes.

Vif comme l'air majeur :

Appel des nuages :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

L'élémentaliste peut grâce à ce sort apporter ou créer des nuages permettant de couvrir toute la zone de ciel qu'il peut voir au dessus de lui.

Bouclier de vent supérieur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'

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 : +8 en Contondant, +7 en Tranchant et +6 en Perforant

Bulle d'air supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

Grâce à ce sort l'élémentaliste crée une bulle d'air autour de lui, cette bulle fait 4 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.

Défense du vent supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'

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 + 6 en défense.

Denier souffle :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 1'

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet à l'élémentaliste d'obtenir un bonus de +4 à l'initiative.

SEUIL 20

Zone d'effet : un mort depuis moins de 12 heures

Portée : au contact

L'élémentaliste souffle dans la bouche du mort et celui-ci est capable de répondre aux questions pour la durée du sort.

Kaikias :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 5'

Zone d'effet : 100m

Portée : une cible à vue

L'élémentaliste peut créer un vent de FOR 15 avec les conséquences que l'on peut imaginer sur la cible.

Balayer les nuages :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 10'

Zone d'effet : spéciale

Portée : spéciale

L'élémentaliste peut faire disparaître les nuages dans la zone du ciel au dessus de lui.

Coordination supérieure :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste.

L'élémentaliste augmente sa DEX de 2 points pour la durée du sort

Vent qui perce :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : instantanée

Zone d'effet : une cible

Portée : 20 mètres

L'élémentaliste concentre le vent jusqu'à créer un projectile qui occasionne 14 points de dégâts Perforant.

Porte voix supérieur :

Seuil : 20

Préparation : 5 tours

Durée : 15'

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 +10 pour tout ce qui est sonore. Un bruit violent le rendra sourd pour 1 heure : jet de PER avec -5 et jet de discrétion avec -2.

Vif comme l'air supérieur :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
Zone d'effet : l'élémentaliste
Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet à l'élémentaliste d'obtenir un bonus de +6 à l'initiative.

Vol :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 5'
Zone d'effet : l'élémentaliste
Portée : l'élémentaliste
Ce sort permet à l'élémentaliste de voler jusqu'à une vingtaine de mètres de haut. Si l'on regarde attentivement ce dernier quand il vole on peut voir (PER vigilance Difficulté 25) des ailes presque transparentes.

SEUIL 25

Bouclier de vent absolu :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
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 : +10 en Contondant, +8 en Tranchant et +7 en Perforant

Ce sort permet à l'élémentaliste de mieux bouger en combat, il obtient de ce fait un bonus de + 8 en défense.

Eole :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : instantanée
Zone d'effet : 500m
Portée : une cible à vue
L'élémentaliste peut créer un vent de FOR 20 qui arrache tout sur son passage en direction de la cible.

Bulle d'air absolue :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
Zone d'effet : spéciale
Portée : spéciale
Grâce à se sort l'élémentaliste crée une bulle d'air autour de lui, cette bulle fait 5 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.

Familier d'air :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 1 heure
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 chien. Ce familier ressemble à une toute petite tornade (20 cm de haut) avec des yeux blancs.

Coordination absolue :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
Zone d'effet : l'élémentaliste
Portée : l'élémentaliste.
L'élémentaliste augmente sa DEX de 2 points pour la durée du sort

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
-2	2	5	7	7	6	4	4

Ce familier est pacifique, il peut en revanche se faufiler partout et bien sûr voler. Il existe un lien télépathique avec l'élémentaliste.

Défense du vent absolue :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
Zone d'effet : l'élémentaliste
Portée : l'élémentaliste

Icare :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 15'
Zone d'effet : l'élémentaliste
Portée : l'élémentaliste
Ce sort permet à l'élémentaliste de voler jusqu'à 100m 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 absolu :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

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 +15 pour tout ce qui est sonore. Un bruit violent le rendra sourd pour

2 heures : jet de PER avec -5 et jet de discrétion avec -2.

Vif comme l'air absolu :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours

Durée : 30'

Zone d'effet : l'élémentaliste

Portée : l'élémentaliste

Ce sort permet à l'élémentaliste d'obtenir un bonus de +8 à l'initiative.

Récapitulatif des sorts d'air

Nom du Sort	Seuil
Alizé	10
Appel des nuages	20
Atterrissage en douceur	15
Balayer les nuages	20
Bouclier de vent absolu	25
Bouclier de vent majeur	15
Bouclier de vent mineur	10
Bouclier de vent supérieur	20
Bourrasque	15
Bulle d'air absolue	25
Bulle d'air majeure	15
Bulle d'air mineure	10
Bulle d'air supérieure	20
Coordination absolue	25
Coordination majeure	15
Coordination mineure	10
Coordination supérieure	20
Défense du vent absolue	25
Défense du vent majeure	15
Défense du vent mineure	10
Défense du vent supérieure	20
Dernier souffle	20
Du souffle	15
Eole	25
Familier d'air	25
Kaikias	20
Icare	25
Léger comme l'air	10
Météo	15
Porte voix absolu	25
Porte voix majeur	15
Porte voix mineur	10
Porte voix supérieur	20
Respire	20
Souple comme l'air	15
Vent qui claque	15
Vent qui perce	20
Vif comme l'air absolu	25
Vif comme l'air majeur	15
Vif comme l'air mineur	10
Vif comme l'air supérieur	20
Vol	20
Vol de méditation	10

La magie de la Terre :

SEUIL 10

Force de la Terre mineure :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
L'élémentaliste augmente sa FOR de 3 points pendant la durée de ce sort, il encaisse ensuite 3 points de fatigue en plus de la fatigue normale causée par les efforts.

Connaissance des terrains mineure :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
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 +2.

Modification mineure :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : au contact
Zone d'effet : un rocher de TAI 1 maxi
L'élémentaliste est capable de modifier la forme du rocher sans en changer la TAI pour la durée du sort

Souder avec le sol mineur :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : une cible de TAI 1 maxi
Zone d'effet : à vue à moins de 20 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 à moins de réussir un jet de FOR difficulté 25.

Résistance de la terre mineure :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
L'élémentaliste augmente sa RES de 3 points pendant la durée du sort, il encaisse ensuite 3 points de fatigue en plus de la fatigue normale causée par les efforts.

Défense de la terre mineure :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
Grâce à ce sort l'élémentaliste améliore son score de défense de +2, ce sort n'est efficace que pour le combat à mains nues ou à l'arme blanche.

Instinct de la terre :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : 3 tours
Portée : à vue
Zone d'effet : des traces
L'élémentaliste grâce à ce sort est meilleur pisteur.
Il gagne un bonus de +5 en chasse.

Secousse mineure :

Seuil : 10
Préparation : 1 tour
Durée : instantanée
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone de sol de 50m2
L'élémentaliste peut provoquer un tremblement de terre sur la zone. La secousse sera de 3 sur l'échelle de Richter.

Dur comme le sol :

Seuil : 10
Préparation : instantanée
Durée : 20 secondes
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
Ce sort permet d'augmenter sa résistance aux coups, le corps de l'élémentaliste semble se recouvrir d'une couche de terre qui lui sert d'armure naturelle (protection de 5 contre tous les types d'armes pour la durée du sort, mais avec un malus aux mouvements de -2).

SEUIL 15

Connaissance des terrains majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Portée : spéciale

Zone d'effet : spéciale

Si l'élémentaliste conduit un engin motorisé, son harmonie avec la terre est telle qu'il pilote mieux, le bonus au pilotage est de +4.

Défense de la terre majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

Grâce à ce sort l'élémentaliste améliore son score de défense de +4, ce sort n'est efficace que pour le combat à mains nues ou à l'arme blanche.

Dur comme la roche :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

Ce sort est le degré supérieur de « Dur comme le sol », cette fois la protection est de 10 mais il y a un malus de -5 pour les mouvements. L'épiderme de l'élémentaliste ressemble à de la roche.

Modification majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Portée : au contact

Zone d'effet : un rocher ou un groupe de rochers de TAI 3 maxi

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

Secousse majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : instantanée

Portée : au contact

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

L'élémentaliste peut provoquer un tremblement de terre sur la zone. La secousse sera de 4 sur l'échelle de Richter.

Souder avec le sol majeur :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Portée : une cible de TAI 5 maxi

Zone d'effet : à vue à moins de 30 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.

Force de la Terre majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 2'

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

L'élémentaliste augmente sa FOR de 2 points pendant la durée de ce sort, il encaisse ensuite 2 points de fatigue en plus de la fatigue normale causée par les efforts.

Résistance de la terre majeure :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 2'

Portée : l'élémentaliste

Zone d'effet : l'élémentaliste

L'élémentaliste augmente sa RES de 2 points pendant la durée du sort, il encaisse ensuite 2 points de fatigue en plus de la fatigue normale causée par les efforts.

La terre nourricière :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

Portée : spéciale

Zone d'effet : l'élémentaliste

L'élémentaliste grâce à ce sort est capable de se débrouiller dans la nature. Il gagne un bonus sur ses jets de survie de +5.

Mains de pierre :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 1'

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 8 points.

Discret sur la terre :

Seuil : 15

Préparation : 3 tours

Durée : 5'

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 +5.

Endurance :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : 5'
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.

Scinder :

Seuil : 15
Préparation : 3 tours
Durée : instantanée
Portée : au contact
Zone d'effet : un objet ou un mur non métallique de TAI maxi 3
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.

SEUIL 20

Armure :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
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 20 pour ne pas paniquer). Ce sort confère une armure naturelle de 15 points pour toutes les armes. En revanche, la mobilité de l'élémentaliste est très réduite, il reçoit un malus de -6 aux mouvements.

Connaissance des terrains supérieure :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
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 +6.

Défense de la terre supérieure :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
Grâce à ce sort l'élémentaliste améliore son score de défense de +6, ce sort n'est efficace que pour le combat à mains nues ou à l'arme blanche.

Force de la Terre supérieure :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
L'élémentaliste augmente sa FOR de 2 points pendant la durée de ce sort, il est ensuite épuisé pour 2 minutes.

Résistance de la terre supérieure :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
L'élémentaliste augmente sa RES de 2 points pendant la durée du sort, il est ensuite épuisé pour 2 minutes

Marteau de terre :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
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 : -2 Attaque : +3 Défense : -4 Dégâts : 20 points Contondant. Si le jet de défense est un échec critique, l'arme se brise.

Mains de pierre renforcées :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
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 10 points.

Modification supérieure :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
Portée : au contact
Zone d'effet : un rocher ou un groupe de rochers de TAI 6 maxi
L'élémentaliste est capable de modifier la forme du rocher sans en changer la TAI pour la durée du sort

Souder avec le sol supérieur :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 15'
Portée : une cible de TAI 10 maxi
Zone d'effet : à vue à moins de 40 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.

Fendre la pierre :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : instantanée
Portée : au contact

Zone d'effet : un objet ou un mur non métallique de TAI maxi 6
Grâce à ce sort l'élémentaliste peut faire éclater un objet ou un mur du moment qu'il ne soit pas constitué de métal.

Tremblement de terre :

Seuil : 20
Préparation : 5 tours
Durée : 20'
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone de sol de 200m2
L'élémentaliste peut provoquer un tremblement de terre sur la zone. La secousse sera de 6 sur l'échelle de Richter.

SEUIL 25

Armure renforcée :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
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 20 pour ne pas paniquer). Ce sort confère une armure naturelle de 25 points pour toutes les armes. En revanche, la mobilité de l'élémentaliste est très réduite, il reçoit un malus de -10 aux mouvements.

Défense de la terre absolue :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
Grâce à ce sort l'élémentaliste améliore son score de défense de +8, ce sort n'est efficace que pour le combat à mains nues ou à l'arme blanche.

Protection de la terre :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 1 heure
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
L'élémentaliste se fond dans le sol (quelque soit le type de sol), il lui est impossible de se déplacer mais on ne peut pas le toucher. L'élémentaliste ne peut plus voir, ni sentir, ni toucher quoique ce soit ; il ne peut pas parler, en revanche son ouïe fonctionne parfaitement. Il peut lancer des sorts mais le seuil des sorts est augmenté de 10 points.

Connaissance des terrains absolue :

Seuil : 25

Préparation : 8 tours
Durée : 30'
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 +8.

Familier de terre :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 1 heure
Zone d'effet : spéciale
Portée : spéciale
Grâce à ce sort l'élémentaliste est capable de créer un animal entièrement constitué de roche qui lui obéira comme le ferait un chien. Le familier ressemble à une sorte de tatou

TAI	FOR	RES	INT	DEX	PER	VOL	Mêlée
-2	4	5	2	3	5	5	3

Le familier pour attaquer se roule en boule et fonce sur l'adversaire.

Roulade : init10 att15 déf. DEX+esquive 10

Dégâts : 5 points Armure naturelle 20 points C T P
15 points de vie par ligne

Force de la Terre absolue :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
L'élémentaliste augmente sa FOR de 2 points pendant la durée de ce sort, il est ensuite épuisé pour 10 minutes.

La coupe :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours

Durée : instantanée
Portée : au contact
Zone d'effet : un objet ou un mur non métallique de TAI maxi 10
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.

Souder avec le sol absolu :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
Portée : une cible de TAI 20 maxi
Zone d'effet : à vue à moins de 50 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.

Résistance de la terre absolue :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
L'élémentaliste augmente sa RES de 2 points pendant la durée du sort, il est ensuite épuisé pour 10 minutes

Modification absolue :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 30'
Portée : au contact
Zone d'effet : un rocher ou un groupe de rochers de TAI 10 maxi

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

Absorption :

Seuil : 25
Préparation : 5 tours
Durée : 30'
Portée : spéciale
Zone d'effet : spéciale
L'élémentaliste est capable d'encaisser sans conséquence un sort à condition de réussir un jet de VOL 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.

Les pieds sur terre :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : 40'
Portée : l'élémentaliste
Zone d'effet : l'élémentaliste
L'élémentaliste se retrouve grâce à ce sort lié au sol. En outre, la Terre lui confère une partie de sa puissance, il reçoit un bonus de +10 sur ses jets de RES.

Earthquake :

Seuil : 25
Préparation : 8 tours
Durée : instantanée
Portée : au contact
Zone d'effet : une zone de matière de 1km²
L'élémentaliste peut grâce à ce sort provoquer un séisme de niveau 7 sur l'échelle de Richter.

Récapitulatif des sorts de Terre

Nom du Sort	Seuil
Absorption	25
Armure	20
Armure renforcée	25
Connaissance des terrains absolue	25
Connaissance des terrains majeure	15
Connaissance des terrains mineure	10
Connaissance des terrains supérieure	20
Défense de la terre absolue	25
Défense de la terre majeure	15
Défense de la terre mineure	10
Défense de la terre supérieure	20
Discret sur la terre	15
Dur comme la roche	15
Dur comme le sol	10
Earthquake	25
Endurance	15
Familier de Terre	25
Fendre la pierre	20
Force de la terre absolue	25
Force de la terre majeure	15
Force de la terre mineure	10
Force de la terre supérieure	20
La coupe	25
La terre nourricière	15
Les pieds sur terre	25
Mains de pierre	15
Mains de pierre renforcées	20
Marteau de terre	20
Modification absolue	25
Modification majeure	15
Modification mineure	10
Modification supérieure	20
Protection de la terre	25
Résistance de la Terre absolue	25
Résistance de la Terre majeure	15
Résistance de la Terre mineure	10
Résistance de la Terre supérieure	20
Secousse majeure	15
Secousse mineure	10
Scinder	15
Souder avec le sol absolu	25
Souder avec le sol majeur	15
Souder avec le sol mineur	10
Souder avec le sol supérieur	20
Tremblement de terre	20