



SORTS D'ÉLÉMENTALISTE

L'élémentaliste se sert de sa magie pour manipuler les éléments. Ses sorts touchent le plus souvent un ou plusieurs éléments, mais d'autres affectent plutôt les conditions climatiques et la nature. À travers eux, il communique avec les esprits élémentaires qui peuplent le monde.

SORTS DU PREMIER CERCLE

Arme de Feu

Filaments : 2
Seuil de Tissage : 5/14
Portée : 10 mètres
Durée : 10 + rang tours
Effet : + 1D4 au niveau des dommages de l'arme
Seuil d'Incantation : Défense Magique de l'arme cible

L'élémentaliste invoque une petite flamme en tissant le premier filament. Cette flamme vient recouvrir presque entièrement une arme choisie par l'élémentaliste, sauf à la poignée. La Défense Magique de l'arme résiste au sort ; pour la plupart des armes, elle est de 2. Le sort augmente les dommages de l'arme de 1D4, appelé le dé de flammes. Ce feu magique affecte toutes les créatures pouvant être blessées par le feu. L'armure protège contre les attaques d'une Arme de Feu.

Tant que l'arme est sous l'influence du sort, sa température est élevée, mais supportable. À chaque fois que le résultat du dé de flammes dépasse 4, cependant, son utilisateur subit 1 point de dommages du fait de la chaleur.

Camouflage

Filaments : Aucun
Seuil de Tissage : NA/7
Portée : Toucher
Durée : Rang + 5 minutes
Effet : Détermination + 7
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet à la cible de se fondre complètement dans le décor devenant ainsi plus difficile à repérer. L'élémentaliste jette une pierre, frotte un peu de terre ou pose un caillou sur la cible. Lui et la cible doivent se tenir sur une surface de pierre ou de terre pour que le sort puisse fonctionner.

En cas de réussite du test d'Incantation, lancez les dés d'effet pour la cible. Le résultat est le seuil de difficulté des tests

nécessaires pour la remarquer avec une vision normale. Cependant, le Camouflage ne dure qu'aussi longtemps que la cible reste immobile. Un personnage utilisant une forme de vision ou de perception astrale effectue son test contre la Défense Magique de la cible. Le Camouflage ne procure aucun bonus particulier à la Défense Physique.

Langage des Plantes

Filaments : Aucun
Seuil de Tissage : NA/7
Portée : Soi-même
Durée : 10 + rang minutes
Effet : Conversation avec les esprits des plantes
Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste pose son oreille contre une plante au moment de lancer ce sort. Le Langage des Plantes lui permet de discuter avec les esprits qui habitent les végétaux plutôt qu'avec les plantes elles-mêmes. L'intelligence de ces esprits varie grandement de l'un à l'autre, tout en restant infiniment supérieure à celle des végétaux qu'ils occupent. Leur humeur connaît les mêmes variations que celle des humains. Ils peuvent ainsi se montrer enjoués et bavards, ou maussades et taciturnes, ou encore somnolents pour être restés trop longtemps au soleil. Les esprits des plantes sont généralement au fait de ce qui s'est déroulé dans un rayon de 1 à 5 mètres autour de leurs racines. On ne les trouve que dans les végétaux vivants ; si leur plante d'accueil meurt, ils la quittent pour aller s'installer dans une autre.

Monte-en-l'Air

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 6/14
Portée : Toucher
Durée : 5 + rang minutes
Effet : + 3 au niveau des tests d'Escalade
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort améliore les capacités de grimpeur de la cible. Le magicien tisse le filament puis lance le sort sur la cible au moment où elle entame son ascension. En cas de réussite, le grimpeur ajoute 3 au niveau de ses tests d'Escalade.

Poussière de Cristal

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 5/12
Portée : 30 mètres
Durée : 1 tour
Effet : Détermination + 6
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste projette une poignée de poussière en l'air au moment de tisser le filament. La poussière se transforme en





éclats de cristal qui fusent vers un adversaire au moment où le sort part. En cas de réussite du test d'Incantation, les dés d'effet déterminent le montant des dommages infligés à la cible. Ce sort puissant est assez répandu, et les combattants avisés se retirent hors de portée lorsqu'ils voient les éclats de cristal se former. L'armure protège normalement contre les effets de ce sort.

Purification de l'Eau

Filaments :1

Seuil de Tissage : 5/13

Portée : Toucher

Durée :1 tour

Effet : Détermination + 8 litres

Seuil d'Incantation : 2 ou plus (voir texte)

L'élémentaliste passe une goutte de l'eau à purifier sur ses lèvres, puis lance le sort. Une eau légèrement boueuse présente une Défense Magique de 2 ; une eau contaminée par la maladie possède une Défense Magique de 5 ou plus. Une eau qui a été empoisonnée résiste au sort avec la Défense Magique du poison, qui commence généralement à partir de 6.

Ce sort peut également permettre de purifier un breuvage contenant un large pourcentage d'eau, tel que le vin, le jus de fruit, la bière ou le lait. Le résultat du test doit dépasser de 5 ou plus la Défense Magique du breuvage pour le purifier sans l'altérer ; s'il la dépasse de moins de 5, le sort analyse les arômes comme des impuretés et les supprime, transformant le breuvage en eau.

Réchauffage des Aliments

Filaments :1

Seuil de Tissage : 5/7

Portée : Toucher

Durée :10 + rang minutes

Effet : Réchauffage des aliments reconstituants

Seuil d'Incantation : 2

Ce sort réchauffe la nourriture et lui infuse une énergie magique bénéfique pour celui qui la mange. L'élémentaliste souffle sur ses doigts comme pour les réchauffer et ses mains commencent à irradier une lueur rouge. Au moment où il touche la nourriture, la lueur passe sur elle. En l'espace d'une minute, les aliments sont tout chauds. Leur consommation permet d'ajouter le rang d'Incantation de l'élémentaliste au niveau des jets de récupération effectués pendant la durée du sort. L'élémentaliste peut réchauffer grâce à ce sort un nombre de repas égal à son rang d'Incantation.

Résistance au Feu

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA / 7

Portée : Toucher

Durée : 6 + rang minutes

Effet : +3 points de Protection Physique contre les dommages du feu

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste fait naître une petite flamme à l'extrémité de chacun de ses deux index. Il touche la cible au niveau des sourcils (ou de ce qui en tient lieu). Un éclair lumineux les roussit légèrement, mais sans provoquer aucun dommage. Le sort procure alors un bonus de +3 à la Protection Physique de la cible contre les dommages du feu ou les attaques basées sur le feu.

Une même cible ne peut bénéficier que d'un seul sort de Résistance au Feu à la fois.

Résistance au Froid

Filaments : Aucun

Seuil de Tissage : NA/7

Portée : Toucher

Durée : 6 + rang minutes

Effet : +3 points de Protection Physique contre les dommages du froid

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste fait apparaître du givre au creux de ses paumes, qui fond au moment où il touche la cible. Le sort procure alors un bonus de +3 à la Protection Physique de la cible contre les dommages du froid ou les attaques basées sur le froid.

Une même cible ne peut bénéficier que d'un seul sort de Résistance au Froid à la fois.

SORTS DU DEUXIÈME CERCLE

Branchies

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 4/ 13

Portée : Toucher

Durée :10 + rang minutes

Effet : Permet de respirer sous l'eau

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste fait semblant de faire des bulles avec sa bouche tout en tissant les filaments, puis touche la cible. Les Branchies permettent de respirer sous l'eau sans aucune gêne, sans interdire pour autant de respirer à l'air libre.

Collage

Filaments :1

Seuil de Tissage : S/13

Portée : 25 mètres





Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 7

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort permet de coller deux cibles ensemble. L'élémentaliste fait le geste de plaquer ses mains l'une contre l'autre, puis de tenter de les séparer sans succès. Il pointe ensuite ses deux mains toujours serrées l'une contre l'autre en direction des deux cibles. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée des deux. En cas de réussite, les cibles collent l'une à l'autre au premier contact. L'élémentaliste peut choisir de coller deux cibles déjà en contact, comme une personne et un plancher par exemple. Toutes deux doivent se trouver à moins de 3 mètres l'une de l'autre pour que le sort fonctionne. Le résultat des dés d'effet indique la force du Collage ; c'est le seuil de difficulté du test de Force requis pour le briser. Rompre le Collage annule le sort.

Le Collage peut supporter un poids de 900 kg. L'élémentaliste peut l'annuler à tout moment en réussissant un nouveau test d'Incantation contre la meilleure Défense Magique des deux cibles.

Ébullition

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 7/ 13

Portée : Toucher

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Fait bouillir 1 litre d'eau

Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste touche un récipient contenant de l'eau, puis retire précipitamment son doigt comme s'il venait de se brûler. Le récipient enchanté commence immédiatement à chauffer l'eau, amenant 1 litre à chaque tour au point d'ébullition. Ce sort n'est efficace que sur un objet inanimé.

Bien que l'Ébullition n'ait pas été conçue à des fins offensives, chaque litre d'eau bouillante peut occasionner des dommages de niveau 5, jusqu'à un maximum de 20 (pour 4 litres) ; à charge pour l'élémentaliste de lancer l'eau sur la victime et de l'atteindre en réussissant un test de Dextérité ou d'Armes de Jet contre sa Défense Physique.

Lance de Glace

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 7/14

Portée : 120 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Du givre se forme sur les doigts de l'élémentaliste tandis qu'il tisse le filament. Au moment où le sort part, la Lance de Glace

apparaît comme une javeline de 1,50 mètre de long, dessinant d'un trait de givre la courbe qu'elle décrit vers sa cible. En cas de réussite du test d'Incantation, les dés d'effet déterminent le montant des dommages occasionnés.

Ralentissement du Métal

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 9/13

Portée : 60 mètres

Durée : 8 + rang tours

Effet : -3 au niveau des dommages

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

L'élémentaliste mime une attaque au ralenti en désignant, dans la portée du sort, une arme conçue pour attaquer avec une lame ou un fer. Le seuil d'Incantation est la meilleure des Défenses Magiques de l'utilisateur ou de l'arme. En cas de réussite, l'arme freine son mouvement au moment de porter un coup, ce qui réduit le niveau de ses dommages de 3 pendant toute la durée du sort.

Une même arme ne peut être affectée que par un seul sort de Ralentissement du Métal à la fois.

Retour au Bercail

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 7/ 14

Portée : 60 mètres

Durée : 20 + rang minutes

Effet : Indique le chemin de retour

Seuil d'Incantation : 5

L'élémentaliste ferme les yeux et visualise le dernier endroit où il a dormi. En cas de réussite du test d'Incantation, le sort fait apparaître une paire d'ailes scintillantes et translucides pailletées d'or et de vert. Les ailes se déplacent à la même vitesse que l'élémentaliste et se dirigent vers le dernier endroit où il a dormi. Sans jamais s'éloigner de plus de 60 mètres, elles peuvent ralentir ou accélérer sur commande. Elles ont une Défense Magique et une Défense Physique de 10, et le premier point de dommage supplémentaire suffit à les détruire.

Stérilisation

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 5/14

Portée : 10 mètres

Effet : Détermination + 7

Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste frotte ses poignets l'un contre l'autre et en fait jaillir une étincelle blanche qui tombe sur l'objet à stériliser. En cas de réussite du test d'Incantation, on effectue un jet d'effet. Si le résultat est supérieur ou égal à la résistance de n importe quel





poison ou maladie, l'objet est purifié. Ce sort ne fonctionne que sur la matière inanimée. Utilisé sur des aliments, il les transforme en nourriture trop cuite, dépourvue de toute saveur et de toute consistance. Pour se forcer à manger de la nourriture stérilisée, il faut réussir un test de Volonté contre un seuil de difficulté de 4.

Tapis de Glace

Filaments : Aucun
 Seuil de Tissage : NA/8
 Portée : Toucher
 Durée : 3 + rang minutes
 Effet : Crée une surface de glace glissante
 Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste souffle sur la surface qu'il désire tapisser. Le sort la recouvre aussitôt de glace, sur une zone de 100 mètres carrés à partir du point sur lequel l'élémentaliste a soufflé. La forme du Tapis de Glace est laissée au choix de l'élémentaliste tant qu'elle ne dépasse pas 20 mètres dans sa plus grande longueur.

En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet. Le résultat est le seuil de difficulté des tests de franchissement de la glace. Les personnages utilisent pour ces tests leur niveau de Dextérité ou tout autre talent approprié ; les créatures utilisent leur niveau d'Équilibre. Une réussite permet de se déplacer sur le Tapis de Glace de la moitié de son déplacement en combat. Un échec signifie une chute, dont les conséquences sont les mêmes que celles d'un renversement en combat (voir Renversement, page 199).

SORTS DU TROISIÈME CERCLE

Création d'Esprit Porteur

Filaments : 2
 Seuil de Tissage : 9 / 15 Portée : 15 mètres
 Durée : Rang jours
 Effet : Détermination
 Seuil d'Incantation : 2

Ce sort crée une entité semi-consciente qui vient transporter l'équipement de l'élémentaliste. Ce dernier commence par former un terre de glaise, qu'il modèle à l'image d'un être humanoïde de la même taille que lui. La réussite du test d'Incantation donne vie au terre. Le porteur se déplace sans décoller les pieds du sol qui ondule sous lui pour le laisser passer. Une fois le porteur animé, on lance les dés d'effet. Le résultat est le niveau de Force du porteur. Le porteur ne doit pas s'éloigner à plus de 15 mètres de l'élémentaliste, sans quoi le sort est rompu. Ses caractéristiques sont indiquées ci-dessous.

Porteur

Attributs

Dextérité : 4 Force : Dés d'effet Endurance : 12
 Perception : 2 Volonté : 2 Charisme : 3

Déplacement

Course : 80 Combat : 40

Combat

Initiative : 4 Défense Magique : 8
 Nombre d'attaques : Aucune Défense Physique : 7
 Attaque : NA Défense Sociale : 15
 Dommages : NA Protection Mystique : 0
 Nombre de sorts : NA Protection Physique : 3
 Incantation : NA
 Effet : NA

Points de vie

Points de vie : 70 Équilibre : Force
 Blessure grave : 15 Dé de récupération : 2D10
 Seuil d'inconscience : NA Jets de récupération : 4

Faux Fond

Filaments : 1
 Seuil de Tissage : 7/15
 Portée : 15 mètres
 Durée : 3 + rang minutes
 Effet : Détermination
 Seuil d'Incantation : 2

Quand il lance ce sort, l'élémentaliste doit toucher une petite mare. Le sort en augmente la profondeur dans les limites de sa portée. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet ; la mare se creuse d'un nombre de mètres égal au tiers du résultat.

Les personnes dont la Défense Magique est supérieure au résultat des dés d'effet évitent le piège du Faux Fond ou parviennent à rester en dehors de la mare. Ceux qui tombent dans le trou doivent escalader une de ses parois pour en ressortir. Le seuil de difficulté du test d'Escalade est égal au rang d'Incantation de l'élémentaliste, plus l'indice de Protection Physique de l'armure et du bouclier de la victime.

Tout ce qui est encore au fond de la mare à l'expiration du sort se retrouve debout dans la flaque d'origine, avec sa profondeur d'origine. L'eau en excédent disparaît. L'eau créée par le Faux Fond ne peut pas être utilisée pour épancher sa soif ni être conservée pour plus tard.

Festin Végétal

Filaments : 3
 Seuil de Tissage : 6/16
 Portée : 25 mètres
 Durée : 1 + rang heures





Effet : Détermination + 8
 Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste a besoin de trois plantes, aussi minables soient-elles, pour lancer ce sort qui les transforme en un véritable festin. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet. Le résultat est le nombre de repas produits par le sort. Chaque repas comporte les plats suivants : amuse-gueule, soupe, salade, pain, entrée, légumes et dessert. Tous sont identiques. L'élémentaliste ne peut créer que des aliments auxquels il a goûté depuis moins d'un an, excellent prétexte pour s'empiffrer à l'occasion lorsqu'il est dans une ville.

La nourriture créée par ce sort doit être mangée avant l'expiration du sort. Les restes se volatilisent à l'instant où le sort prend fin.

Fléau de Glace

Filaments : Aucun
 Seuil de Tissage : NA / 15
 Portée : 40 mètres
 Durée : 2 tours
 Effet : Détermination + 5
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste lance deux cailloux, pièces ou autres petits objets en direction de la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, ces objets deviennent deux masses hérissées de pointes reliées par une chaîne de glace. Le Fléau de Glace s'enroule autour de la victime, en lui infligeant des dommages égaux au résultat du jet d'effet. L'obtention d'un dé de bonus sur l'un des dés d'effet indique que les masses et la chaîne se fracassent l'une l'autre. Si le Fléau de Glace reste intact, la victime est considérée comme harcelée (voir Harcèlement, page 205, au chapitre Combat) pour le prochain tour de combat et subit donc un malus de -2 à ses tests d'attaque.

Oeil dans le Dos

Filaments : 2
 Seuil de Tissage : 6/16
 Portée : Toucher
 Durée : 30 + rang minutes
 Effet : 1D6 Perception vers l'arrière
 Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste chante doucement tout en tenant une bougie, une torche ou une flamme quelconque, puis lance le sort en approchant l'arrière de la tête de la cible avec la flamme.

En cas de réussite du test d'Incantation, un oeil unique, flamboyant, apparaît à l'endroit effleuré. Il possède une Perception de 7 (niveau 4) et transmet tout ce qu'il voit au cerveau de la cible. Il peut distinguer n'importe quelle image manifestement visible. En combat, l'œil dans le Dos évite de se

faire attaquer dans le dos (voir le chapitre Combat, page 205). L'attaquant peut contrer en recourant à un talent ou à une compétence qui le rend plus difficilement repérable ; si le test de Perception de l'œil échoue contre le talent, il pourra tenter une attaque dans le dos.

Réparation

Filaments : 1
 Seuil de Tissage : 9/16
 Portée : Toucher
 Durée : 3 + rang mois
 Effet : Détermination + 5
 Seuil d'Incantation : 2

Ce sort utilise la puissance élémentaire pour réparer les dégâts infligés aux objets inanimés. L'élémentaliste prend dans ses mains l'objet ou des morceaux et le visualise de nouveau entier. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet. Le résultat est la Force du collage qui maintient les morceaux en place. Le sort peut réorganiser la masse de l'objet pour remplacer quelques éléments manquants, mais dans certaines limites ; l'élémentaliste doit détenir au moins 80 % de l'objet d'origine pour procéder à sa Réparation.

Treillage Céleste

Filaments : 3
 Seuil de Tissage : 8/17
 Portée : 120 mètres
 Durée : 10 + rang minutes
 Effet : Détermination + 3
 Seuil d'Incantation : 2

Ce sort crée une grille scintillante d'énergie pouvant supporter jusqu'à 1800 kilos. Le Treillage est suspendu dans les airs, à portée de main de l'élémentaliste ; il n'est pas nécessaire qu'il touche le sol. Il mesure toujours 1 mètre de large, mais sa longueur peut varier au gré de l'élémentaliste, allant de 1 mètre jusqu'aux 120 mètres de sa portée limite.

Il est également possible d'escalader le Treillage, dont la magie renforce l'adhérence du grimpeur. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet; le résultat est la Force de l'adhérence. Il ne s'agit que d'une sécurité pour le grimpeur, et non de quelque chose qui ralentit sa progression.

L'élémentaliste peut recourir à la magie du sang pour étendre la durée de ce sort à un an et un jour. Il lui en coûte 1 point de dommage, qui n'est récupéré qu'après l'expiration du sort. Les écumeurs du ciel utilisent souvent des Treillages Célestes pour installer des bases au cœur des nuages.

Trône des Vents

Filaments : 2
 Seuil de Tissage : 8 / 17





Portée : Soi-même
Durée : 10 + rang minutes
Effet : Détermination + 7
Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste s'installe en position assise au moment de lancer ce sort. En cas de réussite du test d'Incantation, le Trône des Vents apparaît sous lui comme une forme brumeuse et fluctuante. Le Trône peut se déplacer de 150 mètres par tour à pleine vitesse, et de 75 en combat. Il est extrêmement agile. Son niveau d'effet s'utilise exactement comme dans le talent d'Esquive (voir page 106).

Le Trône des Vents est limité dans son déplacement vertical à une altitude, en mètres, égale au tiers du rang d'Incantation de l'élémentaliste.

SORTS DU QUATRIÈME CERCLE

Allègement

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 9/16 Portée : 10 mètres
Durée : 7 + rang heures Effet : Détermination + 3
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort permet d'alléger un objet ou un ensemble d'objets. L'objet cible doit être soulevé par une personne ou un groupe de personnes. L'élémentaliste bande ses muscles et fait la grimace comme s'il soulevait quelque chose de lourd, puis se redresse avec un sourire au moment de lancer le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet. Chaque point du résultat réduit la masse de l'objet de 20 kilos, jusqu'à un minimum de 5 kilos.

Bouclier d'Énergie

Filaments : Aucun
Seuil de Tissage : NA / 16
Portée : Toucher
Durée : 7 + rang tours
Effet : Détermination + 3
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste claque des doigts pour créer une étincelle d'électricité qui bondit sur le bouclier de la cible. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée, du bouclier ou de son porteur.

En cas de réussite du test d'Incantation, les adversaires de la cible doivent obtenir au moins un bon succès à leur test d'attaque, sans quoi ils touchent le bouclier et reçoivent une décharge électrique en retour. Les dés d'effet déterminent les dommages entraînés par la secousse. La Protection Mystique agit contre ces dommages.

Bourrasque

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 10/16
Portée : 60 mètres
Durée : 1 tour
Effet : Détermination + 9
Seuil d'Incantation : 2

Ce sort crée un énorme coup de vent qui dégage le passage devant l'élémentaliste. Ce dernier tisse le filament puis place ses deux mains sur ses lèvres quand il a fini. Il lance le sort en soufflant fort et en ouvrant grand ses bras. En cas de réussite du test d'Incantation, la Bourrasque balaye tout ce qui se trouve devant lui sur une largeur de 5 mètres à gauche, à droite, en haut et en bas (si possible).

Toute personne prise dans la Bourrasque doit réussir un test de Force ou d'équilibre contre les effets du sort. Un échec se traduit par un renversement (voir Renversement, page 199, au chapitre Combat).

Ébranlement du Sol

Filaments : 1
Seuil de Tissage : 11 / 18
Portée : 25 mètres
Durée : 4 + rang tours
Effet : Malus aux actions de l'adversaire
Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort provoque une petite secousse sismique dans une zone de 25 mètres de rayon autour de l'élémentaliste. Ce dernier frissonne en tissant le filament. Durant cette période, les amis et alliés de l'élémentaliste doivent venir le toucher s'ils veulent éviter de subir les effets du sort ; ce contact peut être très bref et n'empêche pas d'accomplir une autre action dans le même tour. Le magicien pose les mains au sol pour lancer son sort.

Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée de ceux qui n'ont pas touché l'élémentaliste. En cas de réussite, toute personne se trouvant dans la zone d'effet, hormis l'élémentaliste et ceux qui l'ont touché, est ballottée de droite et de gauche et subit un malus de -4 à tous ses tests.

Pâte Suffocante

Filaments : 2
Seuil de Tissage : 9/18
Portée : 25 mètres
Durée : Détermination tours
Effet : Étouffe et aveugle la cible

L'élémentaliste fait apparaître dans sa main une boule de pâte vert-jaune qu'il lance sur sa cible. En cas de réussite du test d'Incantation, il l'atteint à la tête ou en tout autre endroit où se trouvent ses organes respiratoires. La pâte recouvre la cible,





l'aveuglant et lui infligeant 1D6 points de dommages à chaque tour. Les Protections Physique et Mystique ne sont d'aucune utilité contre la Pâte Suffocante. Si elle touche la cible à la tête, elle l'aveugle en même temps qu'elle l'étouffe.

Si quelqu'un essuie la pâte, elle se contente de revenir se coller à la cible ou de se reformer sur elle. Obtenir un résultat d'au moins 15 à un test de Contre-magie ou de Volonté est le seul moyen de se débarrasser de cette pâte avant l'expiration de sa durée. L'élémentaliste peut la faire disparaître à tout moment, tant qu'il se trouve à portée.

Rappel des Armes

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 5/16

Portée : 40 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 6

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

L'élémentaliste doit d'abord préparer une arme pour que ce sort soit efficace avec elle. À chaque aurore, pendant une semaine, il dépose sur l'arme une goutte de son sang. À l'issue de cette semaine, il trace une petite cicatrice sur la cible au moyen de l'arme. Ensuite, il grave le même motif sur l'arme, établissant ainsi un lien entre elle et la cible. Un élémentaliste peut préparer un nombre d'armes égal à son rang d'Incantation. La destruction de l'arme entraîne la dissolution du lien.

Pour lancer le sort, l'élémentaliste doit toucher la cicatrice. Le lien qui la relie à son arme autorise l'élémentaliste à lancer le sort même s'il est incapable de la voir. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée de l'arme ou de la cible. En cas de réussite, l'arme revient vers la cible à la vitesse de 15 mètres par tour. Elle glisse sur le sol avec un léger raclement. Quand il devient nécessaire de procéder pour elle à un test d'attribut, un test de Force par exemple, pour se frayer un chemin hors d'une armoire, ou de Dextérité pour s'approcher le long d'un étroit rebord de fenêtre, on lance les dés d'effet.

Sphère de Blizzard

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 10/17

Portée : 100 mètres

Durée : 3 + rang tours

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste soulève un petit blizzard pour frapper l'adversaire. Le blizzard remplit une sphère de 10 mètres de diamètre, centrée au point choisi par l'élémentaliste dans les limites de la portée. Le résultat du test d'Incantation est opposé à la Défense Magique de chaque personne présente dans la zone. En cas de réussite, le sort

inflige à la ou les personnes concernées des dommages égaux au résultat du jet d'effet.

L'élémentaliste refait un nouveau test d'Incantation à chaque tour afin de déterminer qui subit des dommages à l'intérieur de la zone. Une fois lancée avec succès, la Sphère de Blizzard demeure stationnaire. Le maintien de ses effets réclame toute la concentration de l'élémentaliste.

SPORTS DU CINQUIÈME CERCLE

Ailes de Métal

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 8 / 18

Portée : Toucher

Durée : 20 + rang minutes

Effet : Vol, +5 à la Force pour soulever

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste commence par toucher les omoplates de la cible. Au moment de lancer le sort, il écarte les bras pour imiter le déploiement d'ailes. En cas de réussite du test d'Incantation, des ailes de métal argenté apparaissent au dos de la cible, à qui elles permettent de voler à une vitesse de 100 mètres par tour, 50 mètres par tour en combat. De plus, dans les tests de Force pour soulever des objets, la cible ajoute 5 à son niveau de Force. Les Ailes de Métal ont une envergure de 3 mètres. Elles ne peuvent pas arracher au sol une personne de plus de 180 kilos (équipement compris).

Boule de Feu

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 12/20

Portée : 100 mètres

Durée : 1 tour

Effet : Détermination + 8

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

L'élémentaliste a besoin d'une flamme pour lancer une Boule de Feu. En tissant le filament, il place une de ses mains autour de la flamme, puis l'amène sur le dessus par un geste circulaire. Une fois lancée, la Boule de Feu gonfle jusqu'à atteindre la taille d'un ballon de plage. Quand elle atteint son point d'impact, on procède au test d'Incantation contre la plus haute Défense Magique de toutes les personnes présentes dans un rayon de 10 mètres. En cas de réussite, la Boule de Feu explose et toutes les victimes présentes subissent des dommages égaux au résultat du jet d'effet. La Protection Mystique agit contre les Boules de Feu.

Cage de Pierre

Filaments : 1





Seuil de Tissage :11 / 19

Portée : 60 mètres

Durée :10 + rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste crée une Cage de Pierre autour de la cible en lançant ce sort les doigts entrecroisés, pour représenter des barreaux en train de se refermer. La Cage de Pierre ne peut enfermer qu'une seule personne, dont la taille, la largeur et la longueur ne doivent pas dépasser 3 mètres. Si la cible est trop grande, le sort échoue automatiquement.

La Cage de Pierre possède 50 points de vie. Il faut donc lui occasionner 50 points de dommages pour la détruire. Elle bénéficie par ailleurs d'une Protection Physique de 7, et reste de marbre devant les coups critiques. Le résultat des dés d'effet est le seuil de difficulté de toute tentative de dissolution du sort. La cible emprisonnée à droit à un test de Volonté pour tenter de briser la magie de sa prison ; en cas de réussite, la Cage de Pierre vole en éclats.

Hurlements Métalliques

Filaments :1

Seuil de Tissage :11 / 17

Portée :100 mètres

Durée :1 + rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

L'élémentaliste grimace et pousse d'horribles hurlements en tissant le filament. Il peut lancer ce sort sur un nombre de personnes égal à son rang d'Incantation. Le seuil de difficulté du test est la Défense Magique la plus élevée des cibles choisies.

Le sort fait jaillir de chaque pièce métallique portée par la cible un hurlement plaintif à vous glacer le sang. En cas de réussite du test d'Incantation, on fait un test de Volonté contre un seuil de difficulté de 3 pour toute personne située à portée d'oreille (à l'exception de l'élémentaliste) ; les cibles du sort le font contre un seuil de difficulté égal au résultat des dés d'effet. Ceux qui échouent doivent fuir loin de l'élémentaliste (à au moins 100 mètres) ou subir un malus de -5 du fait de leur frayeur.

Tige de Terre

Filaments :1

Seuil de Tissage :11 / 18

Portée : Toucher

Durée : 5 + rang minutes

Effet : Force + 10

Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste a besoin d'une pincée de terre ou d'un petit caillou sur lequel lancer ce sort. La Défense Magique d'un caillou ou d'un bloc de terre ordinaire est de 2. En cas de réussite du test

d'Incantation, le matériau s'étend et se transforme en un solide bâton de 1,50 mètre que l'élémentaliste peut utiliser en combat au contact. Les dommages infligés par la Tige de Terre sont déterminés par le jet d'effet. Seul un élémentaliste peut se servir d'une Tige de Terre, même s'il n'en est pas le créateur.

Sorts du Sixième Cercle

Boule Filante

Filaments : Variable

Seuil de Tissage :12 / 19

Portée : 75 mètres

Durée :1 tour

Effet : Détermination + 12

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort crée une boule d'énergie remplie d'éclats lumineux semblables à des morceaux de verre. Quand il est lancé avec succès, la boule frappe une cible, puis rebondit et file en frapper une autre, puis une autre encore et ainsi de suite. L'élémentaliste doit annoncer le nombre de cibles qu'il souhaite frapper et les désigner au fur et à mesure des attaques. La Boule Filante peut tenter autant d'attaques qu'elle compte de filaments. L'élémentaliste doit déclarer le nombre de filaments qu'il veut tisser avant de lancer le sort. Chaque attaque nécessite un test d'Incantation. La Boule Filante peut frapper une même cible plusieurs fois de suite en une attaque.

En cas de réussite du test, la Boule Filante inflige des dommages déterminés, pour chaque cible, par les dés d'effet.

Char de Feu

Filaments : 4

Seuil de Tissage :10 / 17

Portée :100 mètres

Durée :1 + rang heures

Effet : Détermination + 7

Seuil d'Incantation : 2 (voir texte)

Avec ce sort, l'élémentaliste invoque un esprit massif attelé à un pousse-pousse de flammes. Il a besoin pour cela de disposer d'un grand feu, de la taille d'un feu de camp. Bien qu'il comporte deux roues, le pousse-pousse ne touche pas le sol ; il flotte habituellement à quelques pouces au-dessus du sol, mais il peut grimper jusqu'à une altitude de plus de 300 mètres. L'élémentaliste et un second passager y tiennent à l'aise, bien au chaud mais sans être autrement incommodés par les flammes.

L'esprit obéit aux ordres verbaux donnés par l'élémentaliste. Ce dernier peut lui ordonner de rouler sur un adversaire. Dans ce cas, l'attaque se résout par un test d'Incantation contre la Défense Magique de la cible et, en cas de réussite, entraîne des dommages





équivalents au jet d'effet. L'ordre ne compte pas pour une action de l'élémentaliste, qui demeure libre d'accomplir toute autre action de son choix.

Le Char de Feu possède 40 points de vie, une Protection Physique de 12 et une Protection Mystique de 10. Les passagers n'en bénéficient pas : seules les attaques lancées contre le char lui-même provoquent la fusion et le durcissement des flammes qui assurent sa protection. Le Char de Feu se déplace de 75 mètres par tour en combat et de 150 mètres par tour à pleine vitesse.

Sauf-Conduit

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 11 i 17

Portée : Toucher

Durée : 6 + rang heures

Effet : Détermination + 10

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

L'élémentaliste formule à voix basse une prière présentant la cible comme un ami des éléments et des conditions météorologiques. Sa prière est automatiquement traduite dans la langue des éléments et les forces élémentaires accèdent à sa requête. Le sort aplanit toutes les difficultés du terrain et de la végétation : les sables mouvants durcissent sous le pas de la cible, les ronces s'écartent devant elle... Tous les malus entraînés par le terrain peuvent être ignorés. L'n jet d'effet se substitue à tous les tests de Dextérité, de Force ou d'Endurance imposés par le terrain, le seuil de difficulté de ces tests étant déterminé par le maître de jeu.

Température Extrême

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 11 / 19

Portée : 100 mètres

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : 2

L'élémentaliste provoque un changement radical de température dans une zone sphérique fixe de 10 mètres de diamètre. En cas de réussite du test d'Incantation, la température à l'intérieur de la sphère grimpe immédiatement au-dessus du point d'ébullition de l'eau ou dégringole en dessous de son point de congélation, au choix de l'élémentaliste. L'eau bout ou gèle à partir du troisième tour d'effet. Toute personne prise dans la sphère ou amenée à la traverser subit, à chaque tour, des dommages égaux au résultat d'un jet d'effet. Ce sort sert habituellement à dresser un obstacle infranchissable en un endroit précis.

Tremplin

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 11 / 17

Portée : 100 mètres

Durée : 1 + rang heures

Effet : Détermination + 1

Seuil d'Incantation : 2

Pour lancer ce sort, l'élémentaliste projette des cailloux ou de la terre en direction de la zone qu'il désire affecter, en imitant le bruit d'une explosion. Le Tremplin peut couvrir une zone de 100 mètres carrés. En cas de réussite du test d'Incantation, ce sort peut projeter en l'air tous ceux qui mettent le pied sur cette zone.

Pour toute personne qui se trouve dans les limites du Tremplin, on effectue un test de Volonté contre la Défense Magique de l'élémentaliste. En cas d'échec, la personne est projetée à 1D6 mètres en l'air. Les dommages de la chute sont déterminés par le jet d'effet. La Protection Mystique fonctionne contre le Tremplin.

SORTS DU SEPTIÈME CERCLE

Apaisement des Eaux

Filaments : 4

Seuil de Tissage : 8/19

Portée : 500 mètres

Durée : 1 + rang heures

Effet : Détermination + 9

Seuil d'Incantation : 6 (ou plus, voir texte)

Ce sort permet d'atténuer la violence d'une tempête, naturelle ou magique, et de calmer la fureur des vagues. L'élémentaliste doit le lancer depuis le point le plus élevé du bateau. Il crie à l'intention des eaux en tissant 1es filaments. Les tempêtes naturelles ordinaires imposent habituellement un seuil d'Incantation de 6 ; les tempêtes particulièrement violentes peuvent entraîner un seuil de 9 ou plus. Avec les tempêtes d'origine magique, le seuil d'Incantation est égal à la Défense Magique de l'invocateur.

En cas de réussite du test d'Incantation, on lance les dés d'effet ; le résultat, divisé par trois, indique le nombre de mètres dont les vagues sont réduites. Si l'élémentaliste affronte des vagues de 8 mètres de haut et que le jet d'effet est de 13, le bateau reste ballotté par des vagues de 4 mètres. L'Apaisement des Eaux peut être lancé plusieurs fois sur une même zone.

Chaînes de Nuage

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 12/18

Portée : 60 mètres

Durée : 12 + rang tours

Effet : Détermination + 5

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible





L'élémentaliste prend une goutte d'eau et la transforme en filet de nuage. En cas de réussite du test d'Incantation, le filet s'assombrit et se développe pour former une chaîne qui vient se fixer aux bras ou aux jambes de la cible. Une personne entravée par des Chaînes de Nuage est considérée comme harcelée et subit un malus de -2 à toutes ses attaques. Plus important, si la cible tente une action hostile à l'encontre de l'élémentaliste ou de ses alliés, les chaînes lui envoient une décharge électrique dont les dommages sont déterminés par le jet d'effet. Les Chaînes de Nuage peuvent infliger des dommages à chaque tour sans nécessiter aucune concentration de la part de l'élémentaliste. La Protection Mystique fonctionne contre ces dommages.

Invocation des Nuages

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 12/20

Portée : 1,5 kilomètre

Durée : 1 + rang heures

Effet : Dés de Détermination + 7

Seuil d'Incantation : 8 (ou plus, voir texte)

Un élémentaliste peut invoquer les nuages de manière à pouvoir faire tomber une Pluie Mortelle (voir plus bas) ou simplement pour produire un impressionnant changement météorologique. Tout en tissant les filaments, il imite avec ses mains le mouvement tourbillonnant de nuages en passage rapide. Puis il lance un peu d'eau en l'air. En cas de réussite du test d'Incantation, l'eau se transforme aussitôt en lambeaux de nuages vaporeux qui s'élèvent rapidement vers le ciel. L'obtention d'un ciel couvert présente un seuil d'Incantation de 8, un ciel d'orage, un seuil de 13 et une véritable tempête impose un seuil d'Incantation de 20.

En cas de réussite du test d'Incantation, les nuages surviennent en 60 minutes, moins un nombre de minutes égal au résultat du jet d'effet.

L'invocation des Nuages peut être pratiquée plusieurs fois au même endroit pour accélérer l'arrivée des nuages. Les effets du sort sont centrés sur l'emplacement de l'élémentaliste au moment de l'incantation et n'en bougent pas. La portée de 1,5 kilomètre correspond au rayon de la surface au sol affectée par la couverture nuageuse. Ce sort permet d'invoquer n'importe quel type de nuage naturel connu de l'élémentaliste.

Pluie Mortelle

Filaments : 1

Seuil de Tissage : 15/18

Portée : 75 mètres

Durée : 12 + rang tours

Effet : Détermination + 5 (voir texte)

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

L'élémentaliste ne peut déclencher une Pluie Mortelle que sous un ciel couvert. Au moment de lancer ce sort, il crie les noms de ses alliés pour les protéger des effets néfastes de la Pluie Mortelle. Le sort considère toutes les personnes non-mentionnées même des ennemis et les traite en conséquence. Le test d'Incantation prend comme seuil de difficulté la Défense Magique la plus élevée des adversaires présents. En cas de réussite, ces derniers subissent les dommages de la pluie. Les effets du sort sont centrés sur l'emplacement de l'élémentaliste au moment de l'incantation et ri en bougent pas. La pluie ne s'interrompt pas brusquement au-delà de la limite des 75 mètres, mais elle perd ses capacités offensives.

Tout adversaire situé dans la zone d'effet de la Pluie Mortelle subit à chaque tour des dommages de niveau 5. La Protection Mystique fonctionne contre ces dommages. Si l'élémentaliste décide de se concentrer sur ce sort à l'exclusion de toute autre action, il peut ajouter son niveau de Détermination aux dommages. Une fois sa concentration brisée, il ne peut plus la retrouver sans relancer le sort.

Trombe

Filaments : 2

Seuil de Tissage : 12/18

Portée : 60 mètres

Durée : 6 + rang tours

Effet : Détermination + 9

Seuil d'Incantation : 2/Défense Magique de la cible (voir texte)

L'élémentaliste esquisse le mouvement d'un tourbillon avec ses doigts. La Trombe se dégage de ses mains au moment où il lance le sort, ce qui nécessite de réussir un test d'Incantation avec un seuil de difficulté de 2. Dès le tour suivant, l'élémentaliste peut déplacer la Trombe pour frapper toute personne dans un rayon de 3 mètres. Un nouveau test d'Incantation fait alors office de test d'attaque, contre la Défense Magique des personnes visées. On n'effectue qu'un seul test d'attaque, mais chaque cible est attaquée séparément. En cas de réussite, les personnes frappées par la Trombe subissent des dommages déterminés par le jet d'effet. Ce sort nécessite la concentration de l'élémentaliste, sans quoi il se dissipe de lui-même.

SORTS DU HUITIÈME CERCLE

Alarme Périmétrique

Filaments : 3

Seuil de Tissage : 10/20

Portée : Rang mètres

Durée : 4 + rang heures

Effet : Détermination + 12





Seuil d'Incantation : 2

Ce sort détecte toute créature franchissant un certain périmètre. L'élémentaliste parcourt le périmètre, puis vient se placer au centre pour lancer le sort. En cas de réussite du test d'Incantation, le niveau d'effet devient le niveau de Perception de l'Alarme Périmétrique ; à chaque fois qu'une créature ou une personne franchit le périmètre, on effectue un test d'effet contre sa Défense Magique. En cas de réussite, le sort détecte l'intrusion. L'élémentaliste peut régler le sort de manière à ignorer les créatures inférieures à une certaine taille. L'alarme qui résonne dans le périmètre n'est audible que par ceux qui s'y trouvaient au moment où le sort a été lancé. Les autres ne l'entendent pas.

Double-Lame

Filaments : 2

Seuil de Tissage :12/20

Portée : Toucher

Durée : 3 + rang minutes

Effet : Détermination + 10

L'élémentaliste pousse un cri de guerre et touche la cible. En cas de réussite du test d'Incantation, l'arme de mêlée de la cible commence à dégager une lueur rouge et une copie rouge pâle de l'arme apparaît à quelques centimètres de distance. À chaque fois que la cible touche un adversaire, la Double-Lame inflige également des dommages déterminés par un jet d'effet.

Étouffement des Bruits Métalliques

Filaments : 3

Seuil de Tissage :13/20

Portée : Toucher

Durée :1 + rang heures

Effet : Détermination + 7

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible (voir texte)

Ce sort étouffe tous les bruits causés par les armes, armure et autres outils en métal transportés par la cible. Pour le lancer, l'élémentaliste emprunte à la cible une dague ou un outil en métal, la porte à ses lèvres, lui dit "chut !" puis rend l'arme à son propriétaire. Le seuil de difficulté du test d'Incantation est la Défense Magique la plus élevée, de la cible ou de l'objet. En cas de réussite, on effectue un test d'effet contre la Défense Magique de tout observateur ou observateur potentiel. Une réussite signifie que le métal ne fait aucun bruit ; un échec, qu'il fait le même bruit que d'habitude.

Mur de Terre

Filaments : 3

Seuil de Tissage :12/20

Portée : 50 mètres

Durée :1 + rang heures

Effet : Détermination + 12

Seuil d'Incantation : 2

Avec ce sort, l'élémentaliste fait apparaître un Mur de Terre qu'il peut placer sur le sol à sa convenance. Le Mur se compose de sections de 3 mètres sur 3 de terre enchantée, de 30 centimètres d'épaisseur, en nombre égal au rang d'Incantation de l'élémentaliste. Ce dernier doit avoir 1es pieds sur terre pour lancer ce sort. Le Mur de Terre ne peut pas apparaître sur un être vivant ; en cas de chevauchement, la section est instantanément détruite. Chaque section du Mur possède les caractéristiques suivantes :

Défense Physique : 8 Protection Physique :12

Défense Magique : 10 Protection Magique :10

Points de vie : 70

Un échec à un test d'attaque contre le Mur ne signifie pas que la personne a raté le Mur, mais simplement que son coup est totalement inefficace. Contre un Mur de Terre, seul un succès extraordinaire est considéré comme un coup critique.

Cependant, le Mur de Terre peut être renversé ; il suffit pour cela de réussir un test de Force contre un seuil de difficulté égal au résultat du jet d'effet.

Ombre d'Argent

Filaments : 3

Seuil de Tissage :12/19

Portée :100 mètres

Durée :1 + rang heures

Effet : Détermination + 3

Seuil d'Incantation : Défense Magique de la cible

Ce sort rend les objets métalliques gazeux et sans consistance. En cas de réussite du test d'Incantation, les outils et objets divers en métal portés par le personnage sont automatiquement affectés. On effectue un test d'effet contre l'indice de dommages des armes ou l'indice de protection physique de l'armure ; en cas de réussite, les armes et l'armure sont également transformées en ombre immatérielle pour la durée du sort.

