



Liste de sorts d'Élémentaliste

NIVEAU 0 (INORI)

AIR	Assistance divine. +1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. Hébètement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins. Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets. Repérage. Le PJ sait où se trouve le nord. Son imaginaire. Sons illusoires.
EAU	Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure par niveau. Détection du poison. Détecte le poison chez une créature ou un petit objet. Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm ³ /niveau de nourriture et d'eau. Rayon de givre. Rayon infligeant 1d3 points de dégâts de froid. Soins superficiels. Rend 1 PV au sujet.
FEU	Destruction de mort-vivant. Inflige 1d6 dégâts à un mort-vivant. Etincelle*. Allume ou enflamme objets, vêtements ou matière inflammable. Illumination. Eblouit une créature (-1 aux jets d'attaque). Lumière. Fait briller un objet comme une torche. Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.
TERRE	Aspersion acide. Orbe infligeant 1d3 points de dégâts. Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 Kg max.). Réparation. Répare sommairement un objet. Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde. Stimulant. Confère 1 PV temporaire au sujet.
UNIVERSEL	Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde. Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

1^{ER} NIVEAU

AIR	Déguisement. Modifie l'apparence du PJ. Détection des collets et des fosses. Détecte les pièges naturels ou primitifs. Feuille morte. Ralentit la chute d'objets ou de créatures. Image silencieuse. Crée une illusion visuelle mineure. Repli expéditif. Augmente la VD de 9 m Sommeil. Endort 4 DV de créatures.
EAU	Bénédictio. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux sauvegardes contre la terreur. Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard Communication avec les animaux. Permet de communiquer avec les animaux. Regain d'assurance. Réprime la terreur ou +4 aux JS contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).
FEU	Soins légers. Rend 1d8 PV au sujet, +1/niveau (+5 max.). Décharge électrique. 1d6 dégâts d'électricité/niveau (5d6 max.). Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds. Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures. Lueur féérique. Illumine le sujet (annule <i>flou</i> , camouflage, etc.). Mains brûlantes. 1d4 dégâts de feu/niveau (5d4 max.).
TERRE	Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme. Bouclier de la foi. Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus). Passage sans traces. Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces. Pierre magique. 3 projectiles gagnent +1 à l'attaque et infligent 1d6+1 dégâts.
UNIVERSEL	Sanctuaire. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ et inversement. Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.





2^E NIVEAU

AIR	Couleurs dansantes. Assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures faibles. Détection des pensées. Permet d'écouter les pensées superficielles. Image imparfaite. Comme <i>image silencieuse</i> , plus sons limités. Lévitiation. Le sujet monte ou descend au gré du PJ. Silence. Etouffe tout bruit dans un rayon de 4,5 m.
EAU	Délivrance de la paralysie. Délivre une ou plusieurs créatures de la paralysie ou de <i>lenteur</i> . Localisation d'objet. Indique la direction d'un objet cherché (spécifique ou non). Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité. Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau. Restauration partielle. Dissipe les effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristiques perdus.
FEU	Soins modérés. Rend 2d8 PV au sujet, +1/niveau (+10 max.). Flammes. 1d6 dégâts, +1/niveau, contact ou lancer. Grâce féline. Le sujet gagne +4 en DEX pendant 1 minute/niveau. Lame de feu. Attaque de contact infligeant 1d8 dégâts, +1/2 niveaux. Métal brûlant. Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche. Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 dégâts, dure 1 round/niveau.
TERRE	Endurance de l'ours. Le sujet gagne +4 en CON pendant 1 minute/niveau. Force de taureau. Le sujet gagne +4 en FOR pendant 1 minute/niveau. Immobilisation de personne. Paralyse un humanoïde pendant 1 round/niveau. Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus). Poussière scintillante. Aveugle et révèle la position des créatures invisibles. Réparation intégrale. Répare un objet.
UNIVERSEL	Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.

3^E NIVEAU

AIR	Bourrasque. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste. Claïraudience/claïvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau. Image accomplie. Comme <i>image silencieuse</i> , plus sons, odeurs et température. Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/ niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque. Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste. Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
EAU	Délivrance des malédictions. Libère un objet ou une créature d'une malédiction. Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité. Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet. Marche sur l'onde. Le sujet marche sur l'eau. Respiration aquatique. Le sujet respire sous l'eau. Soins importants. Rend 3d8 PV au sujet, +1/niveau (+15 max.).
FEU	Affûtage. Double la zone de critique possible d'une arme. Ailes de feu* (F, M). Les bras du PJ se transforment en ailes qui lui permettent de voler et inflige 2d6 dégâts. Appel de la foudre. 3d6 points de dégâts par éclair. Lumière brûlante. Rayon infligeant 1d8 dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants. Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.
TERRE	Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (+5 max.). Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement. Fusion dans la pierre. Permet au PJ d'entrer dans la pierre avec son équipement. Prière. Les alliés gagnent +1 à la plupart des jets et -1 pour les ennemis.
UNIVERSEL	Convocation d'alliés naturels III (élémentaires de taille P uniquement). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ. Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques. Glyphe de garde (M). Inscription affectant ceux qui la touchent. Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.





4^E NIVEAU

- AIR** **Détection de la scrutation.** Alerte le PJ de tout espionnage magique.
Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.
Marche dans les airs. Le PJ marche dans les airs comme sur le sol (monte selon un angle de 45°).
Mur illusoire. Mur, plancher ou plafond illusoire
Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt etc.).
- EAU** **Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.
Neutralisation du poison. Immunise le sujet contre le poison et le désintoxique de tout venin.
Restauration (M). Rend niveau et points de caractéristiques perdus.
Soins intensifs. Rend 4d8 PV au sujet, +1/niveau (+20 max.).
- FEU** **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
Eclair. 1d6 dégâts d'électricité/niveau.
Extinction des feux. Eteint les feux non magiques ou un objet magique.
Flèches enflammées. Les flèches infligent +1d6 dégâts de feu.
Mur de feu. Inflige 2d4 dégâts dans un rayon de 3 m, 1d4 entre 3 et 6 m ; 2d6 dégâts en cas de traversée.
- TERRE** **Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.
Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre un sort/4 niveaux.
Pierres acérées. 1d8 dégâts dans la zone, *lenteur* possible.
Protection contre la mort. Confère une immunité contre les sorts et les effets d'énergie négative.
Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.

5^E NIVEAU

- AIR** **Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.
Image prédéterminée. Comme *image accomplie*, mais sans concentration.
Invisibilité suprême. Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
Mirage. Comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles.
Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur une courte distance
- EAU** **Force du colosse.** Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
Mur de glace. Mur plan ayant 15 pr, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
Pénitence (F, PX). Permet au sujet d'expié ses fautes.
Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.
Soins légers de groupes. Rend 1d8 PV à de nombreuses créatures, +1/niveau.
- FEU** **Colonne de feu.** Un feu divin châtie les adversaires du PJ (1d6 dégâts/niveau).
Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
Débilité. L'INT et le CHA de la cible tombent à 1.
Maelström d'énergie destructive* (feu uniquement). Une explosion d'énergie destructive centrée sur le PJ blesse les créatures alentour.
Souffle de dragon* (rouge ou or uniquement). Le PJ choisit une espèce de dragon dont il reproduit le souffle.
- TERRE** **Mur de fer (M).** 30 pr/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.
Mur de pierre. Crée un mur de pierre qui peut être façonné.
Passe-muraille. Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre.
Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM (12 +1/niveau).
- UNIVERSEL** **Communion avec la nature.** Permet de connaître les environs (1,5 Km/niveau).
Convocation d'alliés naturels V (élémentaires de taille M uniquement). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

6^E NIVEAU

- AIR** **Brume mortelle.** Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4-6 DV meurent en cas de JS raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de CON.
Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
Téléportation. Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 Km/niveau.
Vent divin. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.





EAU	Contrôle du climat. Modifie le climat local. Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, maladies et troubles mentaux. Prévoyance (F). Déclenche un autre sort sous condition. Raz-de-marée*. Une vague d'eau inflige 1d8 dégâts/2 niveaux et effectue une attaque de bousculade. Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont réellement.
FEU	Courroux du soleil de midi*. Aveugle les créatures situées dans un rayon de 3 m. Feux purificateurs*. La cible prend feu et devient une arme dangereuse. Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes. Glyphe de garde suprême. Comme <i>glyphe de garde</i> , mais jusqu'à 10d8 dégâts ou avec un sort de 6 ^e niveau.
TERRE	Bannissement. Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires. Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées ou collines. Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts/attaque. Pierres commères. Permet de communiquer avec la pierre. Zone d'antimagie. Réprime toute magie dans un rayon de 3 m.
UNIVERSEL	Convocation d'alliés naturels VI (élémentaires de taille G uniquement). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ. Dissipation suprême. Comme <i>dissipation de la magie</i> , mais jusqu'à +20 au test.

7^E NIVEAU

AIR	Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire. Image programmée (M). Comme <i>image accomplie</i> , mais déclenchée par condition. Invisibilité de groupe. Comme <i>invisibilité</i> , mais affecte tous les sujets situés à portée. Téléportation d'objet. Comme <i>téléportation</i> , mais affecte l'objet touché.
EAU	Froid rampant suprême* (F). Comme <i>froid rampant</i> , mais durée allongée et inflige davantage de dégâts. Restauration suprême (PX). Comme <i>restauration</i> , mais rend tous les niveaux et points de caractéristiques perdus. Scrutation suprême. Comme <i>scrutation</i> , mais plus rapidement et plus longtemps.
FEU	Eclair multiple. 1d6 dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant ½ dégâts. Rayon de soleil. Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts. Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
TERRE	Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature. Pétrification. Transforme le sujet en statue. Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sort à l'envoyeur. Statue. Le sujet peut se statufier à volonté.
UNIVERSEL	Convocation d'alliés naturels VII (élémentaires de taille TG uniquement). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

8^E NIVEAU

AIR	Cyclone. Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures. Ecran. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation. Téléportation suprême. Comme <i>téléportation</i> , mais sans limite de portée ni risque d'erreur.
EAU	Guérison suprême de groupe. Comme <i>guérison suprême</i> , mais affecte plusieurs sujets. Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet. Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 PV, +1/niveau (+35 max.).
FEU	Explosion de lumière. Aveugle dans un rayon de 3 m et inflige 6d6 points de dégâts. Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 PV de créatures. Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round.
TERRE	Entrave (M). Diverses possibilités pour emprisonner une créature. Protection contre les sorts (F, M). Confère un bonus de résistance de +8. Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,5 m/niveau.
UNIVERSEL	Convocation d'alliés naturels VIII (élémentaires nobles uniquement). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.





9^E NIVEAU

AIR	Cercle de téléportation (M). Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée. Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Ethéré.
EAU	Résurrection suprême. Comme <i>résurrection</i> , sans avoir besoin du corps. Tempête vengeresse. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.
FEU	Implosion. Tue 1 créature/round Nuée de météores. 4 sphères explosives infligeant 6d6 dégâts de feu chacune.
TERRE	Aversion. Objet ou lieu repousse certaines créatures. Emprisonnement. Emprisonne la cible au centre de la Terre.
UNIVERSEL	Convocation d'alliés naturels IX (seigneurs élémentaires uniquement). Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ. Nuée d'élémentaires. Appelle plusieurs élémentaires.

*NOUVEAUX SORTS

AILES DE FEU

Transmutation [feu]

Niveau : Druide 3

Composantes : V, G, M, F

Temps d'incantation : 1 round entier

Portée : Personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 minute/niveau

Ce sort transforme les bras du lanceur en ailes de feu brillantes. Les flammes ne lui infligent pas de dégâts et ne nuisent en rien à son équipement. Par contre, ne disposant plus de ses bras, il ne peut rien tenir en main et se révèle incapable de lancer des sorts à composantes gestuelles. Cependant, les anneaux, bracelets et autres objets portés au niveau des bras ou des mains au moment de l'incantation fonctionnent bel et bien. Les ailes confèrent au lanceur une vitesse de déplacement en vol de 18 mètres (12 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire) affublée d'une bonne manœuvrabilité. Il peut charger mais est incapable de courir tout en volant, et il ne saurait prendre les airs qu'avec une charge légère. L'utilisation de ce sort ne requiert pas davantage de concentration que s'il marchait, aussi le lanceur peut-il agir normalement.

Si le sort arrive à terme alors que le personnage se trouve dans les airs, il descend au rythme de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds, puis chute s'il n'a pas encore atterri. Cela vaut également en cas de dissipation du sort. Par contre, si le sort est annulé par une zone d'antimagie, le lanceur tombe comme une pierre.

Le personnage a le droit de porter des attaques à mains nues à l'aide des ailes de feu, mais on considère alors qu'il n'est pas formé à leur maniement (il subit donc un malus de -4 aux jets d'attaque). En cas de réussite, il inflige 2d6 points de dégâts de feu, qui viennent s'ajouter à ses dégâts d'attaque à mains nues habituels.

Les ailes sont éteintes (auquel cas le sort est annulé) par un sort d'extinction des feux, une immersion dans l'eau ou un vent de la force d'un ouragan.

Composantes matérielles : une plume d'oiseau que le lanceur doit brûler lors de l'incantation.

Focaliseur : une amulette dorée représentant un phénix.

COURROUX DU SOLEIL DE MIDI

Evocation [lumière]

Niveau : Druide 6

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 3 m

Cible : toutes les créatures douées de vision situées dans un rayonnement de 3 m centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (ou demi-dégâts ; voir description)

Résistance à la magie : oui

Le sort génère un flash de lumière aveuglant. Les créatures situées dans la zone d'effet et capables de voir le lanceur doivent réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être temporairement aveuglées. L'aveuglement dure pendant 1 minute par niveau de lanceur de sorts.

Un mort-vivant pris dans la zone d'effet subit 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Ces dégâts sont néanmoins réduits de moitié si la victime réussit un jet de Réflexes. En cas d'échec, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables à la lumière du soleil (comme les vampires).

Les ultraviolets générés par le sort infligent des dégâts aux limons, moisissures, thallophytes et vases comme s'il s'agissait de morts-vivants.





ETINCELLE

Evocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 0, Druide 0, Rôdeur 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m +1,50 m/2 niveaux)

Cible : Un objet inflammable

Durée : Instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (inoffensif, objet ; voir description)

Résistance à la magie : Oui (inoffensif, objet)

Permet d'allumer ou d'enflammer un objet par simple désignation du lanceur de sort. Il peut ainsi allumer une torche, bougie ou mettre le feu à une flèche ou une flaque d'huile, ou tout objet et matière inflammable. Le lanceur de sort peut mettre le feu aux vêtements portés par une cible, les flammes brûlent pendant 2 rounds et infligent 1d3 points de dégâts au porteur. La victime peut tenter d'éteindre les flammes avant de subir la brûlure du second round, ce qui constitue une action complexe et demande un jet de Réflexes (DD 15). Rouler sur le sol donne un bonus de +2 à ce jet. S'immerger dans l'eau ou éteindre les flammes magiquement a automatiquement le même effet.

FEUX PURIFICATEURS

Evocation [feu]

Niveau : Ens/Mag 6, Druide 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (inoffensif ; voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif ; voir description)

La créature que touche le personnage prend feu mais ne subit pas de dégâts. En revanche, elle est désormais capable de blesser ses ennemis à l'aide de ces flammes. S'il réussit une attaque au corps à corps, le sujet inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15). Si le défenseur dispose d'une résistance à la magie, celle-ci est applicable. Les créatures qui entrent en contact avec le sujet sont soumises aux mêmes dégâts, sauf si elles attaquent à l'aide d'une arme pourvue d'une allonge exceptionnelle, comme une pique. Les victimes des feux purificateurs doivent réussir un jet de Réflexes sous peine de prendre feu. En cas d'échec, elles brûlent pendant 1d4 rounds, subissant alors 1d6 points de dégâts de feu par round, sauf si elles réussissent un jet de Réflexes (DD égal à celui du sort ; un jet de sauvegarde par round) ou se jettent dans l'eau. Le sujet quant à lui subit des dégâts réduits de moitié face aux attaques de feu. Si une telle attaque lui permet déjà de réduire les dégâts de moitié en cas de jet de Réflexes réussi, il ne subit aucun dégât si son jet de sauvegarde est couronné de succès.

FROID RAMPANT

Transmutation [froid]

Niveau : Druide 2

Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m +1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : 3 rounds

Jet de sauvegarde : Viguer, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme la sueur du sujet en glace, créant ainsi des cloques sous et sur la peau. Le sort inflige 1d6 points de dégâts de froid cumulatifs par round (1d6 au 1^{er} round, 2d6 au 2^e round et 3d6 au 3^e round). Les victimes n'ont droit qu'à un seul jet de sauvegarde. En cas de réussite, les dégâts sont réduits de moitié à chaque round.

Focaliseur : un petit verre ou bol en terre d'une valeur minimum de 25 po et rempli de glace, de neige ou d'eau.





FROID RAMPANT SUPRÊME

Transmutation [froid]

Niveau : Druides 7

Durée : voir description

Ce sort est le même que *froid rampant*, mais sa durée présente un 4^e round, au cours duquel il inflige 4d6 points de dégâts. Si le lanceur de sorts est de niveau 15 au moins, un 5^e round inflige 5d6 points de dégâts, et s'il est au moins de niveau 20, un 6^e round inflige 6d6 points de dégâts.

MAELSTRÖM D'ÉNERGIE DESTRUCTIVE

Evocation [acide, électricité, feu, froid ou son]

Niveau : Prêtre 4, Druides 4

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 6 m

Cible : toutes les créatures situées dans un rayonnement de 6 m de rayon centré sur le lanceur de sorts

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Lorsque le personnage lance ce sort, il lui faut choisir une des cinq formes d'énergie destructive : acide, électricité, feu, froid ou son. L'auteur émet alors un souffle de ce type précis qui inflige 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) aux créatures situées alentour. Si le personnage accepte de subir lui aussi ces dégâts, ceux-ci sont alors multipliés par deux en ce qui concerne les cibles. Il ne bénéficie d'aucun jet de Réflexes, mais sa résistance à la magie s'applique, sans oublier ses résistances et immunités (le cas échéant).

RAZ-DE-MARÉE

Evocation [eau]

Niveau : Druides 6

Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Cible : une ou plusieurs créatures situées dans un rayonnement de 6 m de rayon

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Réflexes, demi-dégâts

Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une gigantesque vague d'eau qui s'abat sur une ou plusieurs cibles situées à portée. S'il n'y a aucune étendue d'eau naturelle de bonne taille à portée (rivière, lac ou océan), le sort ne peut affecter qu'une cible. Par contre, s'il existe un tel corps d'eau, le sort produit un rayonnement centré sur un point désigné par le personnage. Dans les deux cas, l'eau inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 7d8) à la cible ou aux créatures présentes dans la zone d'effet. De plus, les sujets sont victimes d'une attaque de bousculade, ce qui les oblige à effectuer un test de Force opposé contre la vague. Cette dernière a une Force effective de 16 et on considère qu'elle est de taille M (Force 20 et taille G si une source d'eau importante est présente). Le personnage choisit la direction que prend la vague lors de l'incantation. Les créatures qui perdent le test de Force opposé sont repoussées de 1,50 mètre, + 1,50 mètre par tranche de 5 points de marge d'échec. Une vague s'élevant depuis un corps d'eau peut parfaitement repousser les victimes dans les flots. La vague éteint les torches, les feux de camp, les lanternes exposées et autres flammes portées par la cible ou situées dans la zone d'effet et de taille G ou inférieure. Si l'eau frappe un feu magique, celui-ci est victime d'une dissipation de la magie jetée au niveau de lanceur de sorts du personnage.





SOUFFLE DE DRAGON

Evocation [Bien ou Mal]

Niveau : Ens/Mag 5, Prêtre 5

Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts

Durée : 1 round/niveau

Au prix d'une action libre, le lanceur peut cracher un flot d'énergie destructive reproduisant les effets d'un souffle de dragon. Quand il a recours à cette attaque, il lui faut patienter pendant 1d4 rounds avant de pouvoir s'en servir de nouveau. Au moment de lancer le sort, le personnage choisit un dragon véritable dont il reproduit le souffle.

S'il s'agit d'un dragon chromatique, le sort acquiert le registre du Mal. A l'inverse, s'il s'agit d'un dragon métallique, le sort acquiert le registre du Bien.

Dragon	Souffle	Jet de sauvegarde
Blanc	Cône de froid de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Bleu	Ligne d'électricité de 9 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Noir	Ligne d'acide de 9 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Rouge	Cône de feu de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Vert	Cône d'acide de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Airain	Cône de sommeil de 4,50 m de long, dure 1d6 rounds	Volonté, annule
Argent	Cône de paralysie de 4,50 m de long, dure 1d6 rounds	Vigueur, annule
Bronze	Ligne d'électricité de 9 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts
Cuivre	Cône de lenteur de 4,50 m de long, dure 1d6 rounds	Volonté, annule
Or	Cône de feu de 4,50 m de long, 1d8/2 niveaux de lanceur de sorts (10d8 maximum)	Réflexes, demi-dégâts

