

Sortilèges niveaux 1 à 15 – AIR – V.1.0

Sortilèges accessibles	Niveau	Effets	Avantages ou dégâts	Coût	Épreuve	Durée	Distance	Notes
Courant d'air glacé	1	Distraction		2PA	INT +3	1mn	Jusqu'à 20m	Air très froid causant des frissons
Séchage de Nolor	1	Séchage		2PA	INT +3	1mn	1m	Extraire l'humidité sur quelqu'un / quelque chose
Suffocation de Nolor	2	Malédiction	BL : 1D tous les 5 assauts	5PA	INT	1 combat	Jusqu'à 10m	Ennemi : MV 50% - AT/PRD/AD/FO -3 – sauf rés. Magie
Lévitiation des Talifurnes	2	Lévitiation	Planer sans monter	1PA/sec	MagiePsy	Voir coût	Contact	Pour le Magicien uniquement
Vent des mal-aimés	2	Embûche	Repousse ennemis	5PA	INT	1 combat	Contact	Chaque ennemi : épreuve FO-(niveauMag) par assaut
Respiration de Gluk	2	Bénédiction		3PA	INT +2	Niveau x 10mn	Contact	Mage uniquement - Permet de respirer en toutes occasions
Défecteur de Nolor	3	Protection	Anti-projectile	2PA	INT	1 combat	Jusqu'à 5m	Le bénéficiaire repousse les armes de jet (sauf gros objets)
Dessication léthale de Gluk	3	Malédiction	BL : 1D/assaut	8PA	MagiePhys	Niveau x assauts	Jusqu'à 5m	Ignore armure - perte de vitalité (sauf résistance magie)
Invocation d'Agassor le Véroce	3	Malédiction	AT/PRD -3	6PA	MagiePsy	1 combat	Jusqu'à 10m	Vent agaçant et handicapant (sauf résistance magie)
Lévitiation de Brenna	4	Lévitiation	Lévitiation du mage	3PA/mn	MagiePhys	Voir coût	Contact	Utilisable par le mage uniquement
Aspirateur des Titans	4	Aspiration verticale		4PA	INT	1mn	(niveau)m2 x 5	Extérieur uniquement : tous les objets sont attirés vers le ciel
Lame de vent rasoir	4	Attaque	BL : 2D	3PA	MagiePhys	Immédiat	Jusqu'à 10m	Agit comme une arme tranchante (y compris critique)
Invocation d'élémentaire mineur	4	Invocation	Selon cas	Selon cas	Selon cas	Selon cas	Selon cas	Voir tableau spécifique des invocations
Course de Reun Forhest	5	Accélération	MV x 5, sans fatigue	6PA	INT +2	1H/niveau	Contact	Permet une longue course rapide, sans fatigue
Appel de l'Aigle de Rumilak	5	Invocation	Selon les cas	10PA	MagiePsy	Selon les cas	Selon les cas	Voir tableau spécifique des invocations
Vent chapardeur	6	Apporte un objet		4PA	MagiePsy	Immédiat	Jusqu'à 1km	Apporte un objet > 30kg au mage (localisation connue)
Blizzard tranchant	6	Attaque par la glace	BL : 3D/cible à portée	12PA	MagiePhys	30 sec	Zone de 20m	Englobe la zone dans une tempête de glace tranchante
Forme vaporeuse de Brize	7	Modification	Perte de substance	4PA	MagiePsy	1mn	Contact	Se transformer un courant d'air, mais sans son équipement
Contrôle du vent d'Uglyrak	7	Contrôle d'élément	Selon les cas	Selon les cas	MagiePsy	Selon les cas	Selon les cas	Permet de contrôler le vent naturel en sa faveur
Invocation d'élémentaires intermédiaires	8	Invocation	Selon les cas	Selon les cas	MagiePsy	Selon les cas	Selon les cas	Voir tableau spécifique des invocations
Barrière des vents	8	Bloque presque tout	Voir notes	8PA	MagiePsy	Niveau x mn	Jusqu'à 5m	Barrière de vent infranchissable, un mètre carré par niveau
Coussin d'Air de Selibh	10	Assistance	Voir notes	2PA/heure	MagiePsy	Voir coût	Contact	Invoque un coussin d'air de transport Transporte jusqu'à 20kg d'objets, nécessite 1 caisse
Vent du malheur	10	Malédiction	Voir notes	15PA	INT-2	1 combat	Zone 10m	Ajoute 4 au D20 de toutes les épreuves des ennemis
Enlèvement de Rokfuil	11	Déplacement	Éloigner quelqu'un	8PA	MagiePhys-2	Immédiat	Jusqu'à 10m	Déplace une personne – quelques km (sauf rés. Magie)
Brise de santé	11	Soin de groupe	Récup. 1PV/cible/sec	2PA/sec	MagiePsy	Voir coût	Zone 10m	Soin de groupe, agit aussi sur les ennemis !
Lévitiation majeure du Zéphyr	12	Lévitiation	Lévitiation de quelqu'un	1PA/mn	MagiePhys-2	Voir coût	Jusqu'à 20m	Permet de faire léviter quelqu'un ou soi-même (-200 kg) Si la cible est hostile, test résistance magie
Sirocco des tireurs chanceux	12	Assistance au tir	AD+3 pour les projectiles Critiques sur 1, 2, 3	5PA	MagiePsy	1 combat	Zone 10m	Fonctionne pour tout les alliés dans la zone
Ouragan de Brenna	13	Tempête	Destruction d'une région	45PA	MagiePsy-2	30mn	À vue	Dévaste un kilomètre carré par niveau du mage
Protection majeure des vents	13	Enchantement	Voir notes	10PA	MagiePsy	1 mois	À vue	Stoppe les sorts majeurs du vent, ou immunise une région
Mistral trançhetête de Selibh	14	Tuer quelqu'un	BL : décès	20PA	MagiePhys-2	Immédiat	Jusqu'à 20m	Coupe la tête d'un humanoïde (sauf rés. Magie)
Bourrasque d'immunité de Nolor	15	Protection	Protège de tout	10PA/mn	MagiePsy-2	Voir coût	Zone 2m	Immunise de tout projectile, attaque, sortilège Le mage ne peut lancer d'autre sort