

# GRIMOIRE DU MAGE DE L'AIR

## Version 1.0, niveaux 1 à 15

Pour pratiquer la magie, vous avez normalement reçu un apprentissage et vous savez canaliser l'énergie astrale. Dans le cas contraire, je vous recommande de reposer au plus vite ce livre, pour éviter d'entraîner la fin du monde, ou tout au moins la disparition de votre quartier dans les plus brefs délais. Chaque individu pratiquant des Arcanes de Sorcellerie possède en lui une certaine quantité d'énergie astrale, et c'est par l'utilisation de son intelligence et de cette énergie qu'il peut influencer la réalité à l'aide de rituels, de sortilèges, d'invocations, de potions et autres disciplines inconnues du pèlerin bien peigné de base.

## LES NIVEAUX

Les sortilèges sont disponibles à certains niveaux. Vous devez donc acquérir de l'expérience pour pouvoir utiliser les sorts les plus puissants. Nous en reparlerons lorsque vous aurez atteint le stade en question... Pour gagner des niveaux, il faut utiliser la magie, et pour cela tous les moyens sont bons : aventure, mercenariat, entraînement, trouver un emploi dans un domaine magique, payer un maître, etc. Notez que certains sorts sont anodins au niveau 1 mais se révèlent très efficaces avec l'augmentation de vos capacités. Certains sorts sont également remplacés par d'autres plus puissants et deviennent obsolètes.

## LES RITUELS

Les rituels sont des sortilèges élaborés, qui demandent une préparation rigoureuse ainsi qu'un certain nombre d'ingrédients. Il vous faudra collecter ces ingrédients en nombre suffisant, et ensuite vous assurer d'avoir le temps nécessaire à l'accomplissement du rituel avant de vous lancer dans ce genre d'entreprise. Les rituels seront traités dans cet ouvrage comme le reste des disciplines, avec la liste d'ingrédients en plus et le temps de préparation. Certains rituels servent à l'invocation.

## LES INVOCATIONS

Il existe quantités d'invocations diverses : élémentaires, animaux, démons, familiers, esprits, fantômes, etc. Hélas, ces invocations présentent un certain danger, aussi celles-ci ne sont pas disponibles pour les mages de niveau 1. Elles restent dangereuses pour les autres niveaux de toute façon.

Les trois principes d'une invocation restent toujours les mêmes quel que soit le niveau ou la discipline :

- vous devez persuader quelqu'un/quelque chose de répondre à votre appel
- vous devrez ensuite vous assurer d'en garder le contrôle
- et surtout, vous devrez faire en sorte qu'il retourne d'où il est venu

Avec les travaux de :

Cham von Schrapwitz — Tour de Blizdand, Waldorg

Pr. Pockovsky - Université de Magie et Sorcellerie Appliquée de Glargh

# NIVEAU 1

## COURANT D'AIR GLACÉ

Ce sortilège va faire naître un courant d'air glacé sur une zone indiquée par le mage. Cet air très froid peut causer la distraction, l'énerverment, la fuite et même l'enrhumage des individus ou animaux pris dans son rayon d'action. Exemple : Un garde en faction ne pourra pas tenir bien longtemps dans un tel courant d'air.

## SÉCHAGE DE NOLOR

Lorsque le mage ou l'un de ses compagnons se retrouve trempé par un événement quelconque (chute dans un bassin piégé, glissade dans la rivière ou conséquences d'un sort d'un magicien de l'eau), il est possible de se sécher très rapidement avec l'aide de ce sortilège. En cherchant bien, on peut lui trouver des usages assez variés. Exemple : il est aussi utilisé parfois dans certaines disciplines artistiques telles que la poterie ou la peinture pour accélérer le rendu des pièces.

# NIVEAU 2

## SUFFOCATION DE NOLOR

Grâce à ce sortilège plutôt vicieux, la cible va manquer d'air tant qu'elle reste sous le contrôle du sorcier, si elle ne résiste pas bien à la magie. L'oxygène semble se dissoudre avant de remplir ses poumons. C'est très agaçant, ça crée des problèmes moteurs, et surtout, au bout d'un moment, on finit par mourir... La cible devra faire appel à son intelligence pour avoir la bonne idée de s'éloigner du mage, et d'aller faire son boulot de monstre ailleurs.

## LÉVITATION DES TALIFURNES

Ce sortilège est très pratique : il permet au mage de planer, pendant un temps relativement court, mais souvent suffisant pour faire la différence. Le Grand Talifurne lui-même l'utilisait pour descendre chercher le pain sans prendre l'escalier. Vous êtes bloqués par des ennemis au bord d'un ravin ? Pour une dépense minimale en énergie astrale, vous voilà de l'autre côté. En revanche, il est déconseillé de s'en servir pour de longs trajets, car il y a de fortes chances pour que vous tombiez en route. Ne fonctionne que dans le sens de la descente ou sur le plat, courte distance !

## VENT DES MAL-AIMÉS

Si vous voulez faire une bonne blague à un type qui vous attaque, vous pouvez utiliser ce sortilège. Vous serez alors le centre d'un souffle d'air puissant, qui va tout faire pour éloigner vos agresseurs. Ils devront faire appel à leur force de façon continue pour réussir à vous attaquer malgré ces perturbations ! Relativement simple à déjouer au niveau 2, il sera quasiment impossible d'y résister quand vous serez devenu un mage chevronné.

## RESPIRATION DE GLUK

C'est en quelque sorte le contre-sort de la suffocation de Nolor. D'ailleurs, Nolor et Gluk étaient deux mages ennemis, qui passaient leur temps à inventer des sortilèges pour contrer les inventions de l'autre. Toujours est-il qu'avec ce sort, le mage peut respirer quoi qu'il arrive : si on l'enferme dans un sac, on tente de le noyer, on veut l'enterrer vivant, il se retrouve dans une pièce hermétique, ou bien il est victime d'un sortilège de suffocation.

# NIVEAU 3

## DÉFLECTEUR DE NOLOR

Vous en avez assez d'essuyer des tirs de flèches pendant que vous préparez vos incantations. Ce sortilège très pratique va générer un courant d'air rotatif surpuissant autour de vous, agissant comme une véritable raquette pour renvoyer les petits projectiles dans une direction aléatoire. Fonctionne pour flèches, pierres, dards, couteaux, fléchettes... Mais pas pour les pianos ou les rochers. Il est invisible, si bien qu'une créature bête tentera de vous tirer dessus à plusieurs reprises, et perdra un temps précieux. Attention à vos alliés, ils risquent de récolter les flèches perdues qui vous étaient destinées. C'est souvent moyennement grave, dans la mesure où ils ont une énergie vitale supérieure à la vôtre.

## DÉSSICATION LÉTHALE DE GLUK

Voilà de quoi passer pour un véritable sadique. Ce sortilège va dessécher lentement le corps de votre ennemi, sans même qu'il ne s'en rende compte. Il aura très soif, mais surtout risque de perdre une bonne partie de son énergie vitale s'il n'est pas trop résistant à la magie. Ce sortilège peut tuer des créatures de bas niveau, en l'espace de quelques secondes. Enfin, sauf si ces dernières résistent à la magie...

## INVOCATION D'AGASSOR LE VÉLOCE (INVOCATION)

Agassor le Véloce est un petit élémentaire aérien complètement giré, vivant dans un autre plan d'existence. Il ne s'invoque pas comme les autres élémentaires, et viendra pour peu qu'on pense à lui un peu trop fort. Une fois lancé aux basques d'un adversaire, il n'aura de cesse de faire d'envies ses coups, lui mettre les cheveux dans les yeux, lui projeter de la poussière dans le nez. Une vraie plaie. Son influence modifie toutes les caractéristiques du combattant. Il rentrera chez lui après avoir éternué sa proie, en attendant qu'on le rappelle.

## NIVEAU 4

### LÉVITATION DE BRENNIA

Ce sympathique sort permet au mage de se déplacer dans les airs pour atteindre une zone qui lui serait inaccessible à pieds. En dehors de cet usage, il est déconseillé de voler sur de longues distances, car la dépense d'énergie astrale deviendrait énorme. On raconte que de nombreux cas d'adultères dans les milieux magiques sont le résultat d'utilisation abusive de sorts de lévitation, qui permettent aux amants d'entrer et sortir par les fenêtres. C'est sans doute n'importe quoi. Contrairement à la lévitation des Talifurnes, ce sortilège permet de monter !

### ASPIRATEUR DES TITANS

Imaginez qu'un dieu soit soudainement pris d'une envie folle de nettoyer quelques mètres carrés de la Terre de Fangh à l'aide d'un gigantesque aspirateur. Et bien voilà, l'effet résultant sera très proche de ce sort. Utilisable seulement en extérieur, ce courant d'air aspirant répondant à un mot de pouvoir du mage va emporter vers les nuages tous les objets de moins de cinquante kilos (attention aux enfants et aux chiens). Idéal pour vider les carquois des archers, afin de semer la pagaille sur un champ de bataille puisque tous les casques s'envolent. Très pratique en cas de poursuite sur une place du marché, la panique s'emparant de la population. Les gens qui ont leurs armes à la main devront s'y tenir fermement pour leur éviter de rejoindre le ciel, il est donc impossible de combattre tant qu'on est pris dans la turbulence (et de tirer des projectiles).

### LAME DE VENT RASOIR

Les spécialistes de l'air n'ont pas beaucoup de sorts offensifs, mais celui-là en est un. Grâce à ce sort très rapide, il peut porter un coup à un ennemi, au corps à corps ou à distance, à l'aide d'une lame de vent qui agit comme une épée volante. Le sortilège se comporte exactement comme une arme, il est donc possible de porter des coups critiques avec. Contrairement à beaucoup de sortilèges qui demandent une concentration préalable, il est possible de frapper une fois par assaut en criant simplement "Zah !".

## INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRE MINEUR (INVOCATION)

Vous avez maintenant la possibilité d'invoquer des élémentaires mineurs de la Terre. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur les possibilités de cette discipline.

## NIVEAU 5

### COURSE DE REUHNFOREST

Sort destiné avant tout à livrer des messages, ou, selon l'expression brevetée par les guildes de voleurs, « chercher du renfort », la Course de Reuhn Forest consiste à fixer sous les pieds de la cible deux petits tourbillons d'air qui accélèrent singulièrement la vitesse du coureur (5 à 8 fois pour être exact). Tant qu'elle court, la cible ne connaît pas la fatigue et peut parcourir des dizaines, voire des centaines de kilomètres à pied. Les tourbillons permettent également de se déplacer sur l'eau calme, la glace, la lave et même le vide, à partir du moment où la course n'est pas interrompue. Il est en revanche difficile de changer de direction de cours en route, et le personnage doit réaliser une épreuve de Force lorsqu'il se trouve face à un obstacle qu'il veut contourner, sans quoi il risque de le percuter à pleine vitesse. Certains historiens ont avancé que la légende de Kyrn le Véloce était entièrement bâtie sur une utilisation de ce sortilège. Malheureusement, la poursuite de cette thèse a été interrompue par l'incendie de l'Université Historique de Glargh et l'écartèlement des chercheurs.

### APPEL DE L'AIGLE DE RUMILAK (INVOCATION)

♦ Ingrédients : plume d'aigle des montagnes, herbe de Nilla

Au niveau cinq, le mage de l'air a la possibilité d'invoquer cette créature transnaturelle. L'Aigle de Rumilak est un grand oiseau de près de cinq mètres d'envergure, qui passe le plus clair de son temps à voyager entre les plans d'existence au gré des courants aériens. Il se nourrit d'à peu près n'importe quoi ou n'importe quoi dans la mesure où ce repas contient de la viande... Mais si vous l'invoquez et que vous arrivez à la contrôler il pourra combattre à vos côtés (à coups de bec et de serres) ou bien vous transporter (vous un l'un de vos alliés) à l'endroit de votre choix. Attention cela dit... Si vous prévoyez un long voyage, soyez certain d'avoir de quoi le nourrir ou bien il pourra changer d'avis en chemin et vous considérer comme une potentielle provision de route. Il pourra simplement vous lâcher à cinq cent mètres d'altitude et descendra vous picorer au sol. Le rituel pour l'invoquer ne dure que quinze minutes. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur les possibilités de cette discipline.

# NIVEAU 6

## VENT CHAPARDEUR

Le vent chapardeur est un petit élémentaire facétieux à qui le mage demande un objet de son choix, qui pèserait moins de trente kilos. Pour cela, il doit connaître la localisation précise de l'objet, sans quoi l'élémentaire pourra lui ramener n'importe quoi... Le vent chapardeur va alors chercher dans un rayon d'un kilomètre un objet répondant aux critères de son maître et le lui apporter le plus vite possible. Il peut ouvrir des portes si elles ne sont pas fermées ou ensorcelées, et se glissera n'importe où si l'objet peut passer lui aussi. Ce sort est utile pour taxer une épée à un aventurier avant qu'il ne vous agresse, rapporter un trousseau de clés oublié à la maison, piller le garde-manger du voisin... On raconte le cas d'un élémentaire qui avait rapporté une ruche pleine d'abeilles à un mage qui avait tout simplement demandé un pot de miel.

## BLIZZARD TRANCHANT

Le blizzard tranchant est un cas rare de magie mélangeant l'air et la glace. Néanmoins ce sortilège précis est disponible pour les mages de l'air. Le joueur de sort invoque de puissantes rafales de vents chargées de petits tessons de glace très coupants, qui agressent les chairs non recouvertes par une armure. L'ensemble descend du ciel de manière presque instantanée, dure une trentaine de seconde et disparaît au moment où les victimes commencent en général à penser à se protéger. Les dégâts sont souvent considérables et les individus en panne peuvent décéder d'une telle agression.

# NIVEAU 7

## FORME VAPOREUSE DE BRIZE

La forme vaporeuse de Brize permet à l'élémentaliste de se transformer en courant d'air pour se déplacer instantanément d'un point à l'autre d'un endroit, en restant intangible. Elle permet également d'être insensible à tout dommage physique et de planer au dessus du vide sans aucun danger. Elle sert aussi en cas de chute, pour éviter les gros bobos de l'atterrissage de type « grosse courge qui tombe à pic ». Le sortilège hélas souffre d'un petit défaut... Le mage se sépare instantanément de tout son équipement et de ses vêtements pour en profiter ! Il peut bien entendu les récupérer par la suite (à moins qu'un Nain de passage n'ait embarqué tous les objets pour les vendre au marché). Attention, si le mage est dispersé par une tornade ou un vent puissant, il risque de se rematérialiser en kit.

## CONTRÔLE DU VENT D'UGLYRAK

L'élémentaliste peut tenter de contrôler le vent « naturel » à l'aide de cette incantation. Il peut ainsi le faire souffler dans la direction qui l'intéresse, en diminuer ou en augmenter la force. C'est très utile quand on fait du bateau, si on est coincé dans un dirigeable gobelin hors de contrôle, ou bien si on est attaqué par des oiseaux... En dehors de cela, les cas pratiques d'utilisation sont plutôt rares.

# NIVEAU 8

## INVOCATION D'ÉLÉMENTAIRES INTERMÉDIAIRES (INVOCATION)

Le Mage peut désormais invoquer des élémentaires intermédiaires de l'air, plus puissants que les élémentaires mineurs auxquels il a peut-être eu recours déjà dans sa jeunesse. Bien entendu, ces monstres sont plus difficiles à contrôler. Consultez le tableau des invocations pour en savoir plus sur les possibilités de cette discipline.

## BARRIÈRE DES VENTS

L'élémentaliste peut modeler un mur de vent absolument infranchissable, pendant une durée limitée. La taille du mur dépend du niveau du mage, peut s'étaler en largeur comme en hauteur selon les besoins. Le vent dévie les projectiles (physiques ou magiques), mais le mage peut se trouver la cible de certains sortilèges (contrôle mental, malédictions, etc.) à partir du moment où ceux-ci n'ont pas besoin de traverser l'espace protégé par le mur aérien. On a vu ainsi des élémentalistes écrasés par une pluie de météores venue du ciel, alors qu'ils adressaient un pied de nez à un mage du feu situé derrière le mur. Parfois, les mages aussi sont bêtes.

# NIVEAU 10

## COUSSIN D'AIR DE SELIBH

Certains mages élémentalistes de haut niveau ont été rapidement jaloux du succès du fameux *octosac* de la magie métamorphe, qui permet de transporter des objets sans se fatiguer. Le mage Selibh a donc mis au point ce sort, de moindre puissance, qui permet d'invoquer un coussin d'air amical sous une caisse ou un quelconque réceptacle de grande taille. Ce coussin d'air souffre hélas de quelques défauts : il nécessite un entretien constant en PA car le mage doit rester concentré dessus. Il n'est également pas très efficace quand il s'agit d'escalader des parois ou de cheminer sur des terrains trop accidentés, au contraire de l'*octosac*. Enfin, il ne peut servir qu'au mage. On ne peut pas tout avoir, décidément.

## VENT DU MALHEUR

Nous connaissons tous l'expression chère aux pirates : « Aujourd'hui, le vent nous est favorable ». Et bien, ce vent-là n'est jamais favorable aux ennemis du mage. S'il est appelé pendant un combat ou une période de confrontation d'aptitudes, un duel de compétences, le vent du malheur apportera systématiquement la guigne aux personnes que le mage affronte. Chaque action entreprise est tournée en leur défaveur par le biais d'un savant mélange d'influences mauvaises.

# NIVEAU 11

## ENLÈVEMENT DE ROKFUIL

Ce sortilège un peu étrange invoque un élémentaire du vent qui enlève une personne ou un monstre de taille humanoïde et l'emporte au loin, dans le cas bien sûr où la cible n'a pas une haute résistance à la magie. La distance d'enlèvement est assez variable mais en général, il peut s'agir de plusieurs kilomètres ! La cible ne prendra en général aucun dommage mais se trouvera fort désappointée. Certains mages blagueurs ricanent en disant qu'il s'agit du véritable sort « éloigner sa belle-mère », car il est vrai qu'il est beaucoup plus efficace que son équivalent de niveau 1 pour ce genre d'application.

## BRISE DE SANTÉ

Un vent chargé d'effluves bienfaisantes souffle autour du mage et de ses alliés, sur une zone circulaire d'une dizaine de mètres de rayon. Les élémentaires insufflent de l'énergie vitale brute à tous les êtres vivants présents dans la zone. Bien entendu, il vaut mieux éviter de le faire en présence d'ennemis, car ceux-ci seront également soignés. La durée du sortilège est décidée par le mage, et donnera lieu à des soins plus importants à mesure que le temps passe.

# NIVEAU 12

## LÉVITATION MAJEURE DU ZÉPHYR

Voici une version très avancée d'un sortilège de lévitation destinés aux mages de l'air : trois fois moins coûteux que la lévitation de Brenna, ce sort permet également de faire léviter quelqu'un d'autre que le mage, y compris une personne qui ne serait pas forcément d'accord ! Certains mages s'en servent pour pousser les ennemis par les fenêtres ou dans les précipices, ou bien simplement pour les soulever du sol et les laisser s'écraser. La manoeuvre est par ailleurs idéale pour tester la résistance mentale d'un vilain à qui on voudrait soutirer des informations. Très puissant, il est également plus difficile à réussir que les autres sorts de lévitation. L'épreuve réussie n'a pas besoin d'être testée à nouveau, quelle que soit la durée de l'épreuve.

## SIROCCO DES TIREURS CHANCEUX

Voici un sort très sympathique pour vous faire des amis au sein de la compagnie. S'il est lancé avec succès, tous les utilisateurs d'armes à distance dans le groupe (ne comprenant pas les sortilèges) verront leurs capacités décuplées. Les projectiles guidés par des courants d'air favorables iront se planter plus facilement dans la cible et causeront plus efficacement des blessures critiques.

# NIVEAU 13

## OURAGAN DE BRENNA

L'ouragan ne fait pas dans le détail : il se déchaîne sur une région pouvant s'étendre à vingt kilomètres carrés, dépendant du niveau du mage. Il laissera également le jeteur de sorts complètement vide d'énergie astrale, mais bon, il faut se donner les moyens de ses ambitions. L'ouragan a tendance à attirer les nuages en son sein, aussi il est fréquent d'obtenir également des pluies diluviennes sans faire d'effort supplémentaire. Toute région habitée touchée par l'ouragan verra ses habitants pris de panique et causera d'importants dégâts matériels, surtout dans le cas où la région n'est pas très développée : habitations précaires, huttes ou cabanes arboricoles elfiques se transformeront en autant de ruines. Il est bien évident qu'un tel ouragan lancé sur le campement d'un ennemi lui rendra la vie particulièrement difficile ! Il fut souvent utilisé contre les régiments d'orques dans les guerres contre Gzor.

## PROTECTION MAJEURE DES VENTS

Ce sortilège a été créé peu après celui de l'ouragan de Brenna... Lorsqu'il est apparu que de nombreux mages choisissaient la spécialité du vent dans l'unique but de soutirer des rançons à des politiciens, et ce sous la menace de lâcher l'ouragan sur une région de leur choix. Ils devenaient ainsi plus nuisibles que des nécromants ! Grâce à cet enchantement de longue durée faisant appel à certains élémentaires des vents plus sages que la moyenne, un mage peut immuniser une région à toute attaque de ce type, ou la stopper si elle a déjà commencé.

# NIVEAU 14

## MISTRAL TRANCHETÊTE DE SELIBH

Voici le sortilège du vent le plus rapide à lancer et sans doute le plus vicieux ! Le mistral tranchetête fait appel à un élémentaire du vent si fin et si rapide qu'il peut couper la tête d'une cible en une seconde, sur un simple mot de pouvoir. La manoeuvre n'est bien sûr pas économique en énergie astrale, et la cible ne devra pas être trop résistante à la magie. Néanmoins, c'est rapide et propre car le jeteur de sort peut se trouver à bonne distance de la cible. Enfin, il faut tout de même nettoyer le sang après si vous devez l'utiliser dans votre salon. Et ramasser la tête. Ne fonctionne que sur les humanoïdes de taille moyenne (jusqu'à 2m), et bien sûr il est inutile d'espérer tuer une hydre avec !

# NIVEAU 15

## BOURRASQUE D'IMMUNITÉ DE NOLOR

Le mage du vent désireux de sauver sa peau en territoire extrêmement hostile sera heureux de pouvoir sauver sa peau à l'aide de ce magnifique sortilège. La bourrasque crée un blindage parcouru de courants magnétiques autour du mage, lui permettant de marcher imperturbablement au beau milieu des agressions diverses qu'un ou plusieurs ennemis seraient susceptibles de vouloir lui infliger. Les ennemis sont repoussés, les projectiles déviés et les sortilèges vont se perdre dans la nature (ou peuvent rebondir vers une autre cible). Le sort peut éventuellement abriter une autre personne que le mage, qui devra progresser en même temps que lui et qui fera son possible pour rester collée à celui-ci. C'est finalement plutôt une bonne affaire, car il ne consommera en général que peu d'énergie astrale pour peu que le mage réussisse à s'enfuir rapidement. Il ne peut hélas pas lancer d'autre sortilège tant que celui-ci est actif, ni attaquer quelqu'un.