

# S<sup>o</sup>rimoire de l'air

**Electrisation** : Inflige 1 BL par PRphys à une cible, si celle-ci possède une armure conductrice de courant (fer...)

Niv	Nom	Coût	Description
1	Bourrasque	1	Repousse un adversaire en arrière 1D4 mètres
1	Étincelle joyeuse	1+X	invoque une étincelle autour du lanceur par PM X dépensé en plus du coût de lancement de base ; chaque étincelle explose au bout de trois secondes infligeant 1D6 BL
1	Vitesse	Actif	<b>Relâchement</b> [1 PM/tour], le lanceur bénéficie d'un bonus de +5*niveau en air
2	Crépitement	1	<b>Electrise</b> une cible
2	Poids de plume	Actif	<b>Lancement</b> [3 PM], la prochaine chute du lanceur ne lui fera aucun dégâts et/mais se passera comme la chute d'une plume
2	Fumée	1	Permet au lanceur de créer une zone de fumée autour de lui
3	Bouclier	3	Crée un bouclier de vent qui déviera le prochain projectile qui arrivera sur le lanceur ; le bouclier est invisible hors combat
3	Œil de l'aigle	1	Permet au lanceur d'avoir la vision d'un oiseau proche pendant 1 tour
3	Télékinésie d'Euler	2	Apporte un objet proche de petite ou moyenne taille au lanceur
4	Bond	2	Envoie le lanceur jusqu'à 30 m en avant
4	Charge statique	3	Inflige 2D6 BL à une cible et l' <b>électrifie</b>
4	Ciel menaçant	3	Si le ciel est orageux, lance un « éclair de feu » (niveau 7) sur une cible
5	Brume purificatrice	2	Lance le sort « fumée » autour d'un ennemi et lui inflige 1D4*2 BL
5	Vent de maladies	1	Rend malade une cible
5	Foudre	3	Inflige 1D6+10 BL et <b>électrifie</b> une cible
6	0-G	1+X	Permet de retirer la gravité d'un objet plus ou moins gros, marche aussi sur des corps vivants mais dans ce cas le sort ne durera que 1 min/niveau en air, X étant un choix du MJ selon la taille de l'objet ensorcelé
6	Désoxygénation	6	Vide une salle de son air
6	Brouillard	0	Permet de fuir automatiquement
7	Chaîne d'éclair	2	Inflige 1D6+4 BL à une cible si elle meurt relance le sort sur un autre ennemi
7	Nuage de foudre	0	invoque un nuage électrique qui aura un diamètre de 1 mètre, toute personne touchant ce nuage sera atteint par le sort « crépitement »
7	Appel	5	Si vous êtes en extérieur invoque une engeance des vents 20 PV, 5 PM, 0 INN, 0 PR qui peut lancer les sorts d'air de niveau 1 ; P : 75, F : 85, R : 0, A : 35, I : 55, S : 45
8	Furie des vents	1	Le prochain sort du lanceur se déclenche deux fois
8	Zap	1	<b>Electrise</b> une cible et/ou téléporte le lanceur à jusqu'à 3 mètres
8	Charge éclair	3	Inflige 3 BL à jusqu'à trois cibles, si ce sort a été préparé pendant 2 tours inflige 10 BL à jusqu'à cinq cibles à la place
9	Vol	Actif	<b>Lancement</b> [10 PM], permet au lanceur de voler pendant 3 min/niveau en air
9	Tornade	0	Repousse tous les ennemis dans des directions aléatoires à 1D10 mètres
9	Répulsion électrique	Passif	Lance (gratuitement) un autre sort qui possède l'attribut électrisation à chaque fois que vous lancez le sort bourrasque
10	Mésocyclone	5	Lance les sorts « tornade » et « foudre » sur chaque ennemi engagé dans le combat
10	Implosion	5	Inflige 3D6+10 BL et confère l'attribut « os broyés » à une cible
10	Portail des seigneurs du vent	0	Téléporte le lanceur vers un endroit déjà visité, à l'arrivée il peut lancer le sort « appel » gratuitement