

### Créer du vent

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (3)

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 km/h et +5 m de largeur

Niveau du Sort : 2

### Mouvoir

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 30  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (3) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 kg

Niveau du Sort : 6

### Réduire le poids

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 40  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 10(4) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
-10 kg

Niveau du Sort : 10

### Sans respirer

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 40  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (4) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 12

### Mouvement Libre

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (5)

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 16

### Coup de Vent

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 40  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

#### Attaque

Effet Supplémentaire :  
+1 Force et +5 m de largeur

Niveau du Sort : 20

### Écran d'Air

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (5)

#### Défense

Effet Supplémentaire :  
+100 points de vie

Niveau du Sort : 22

### Transport Automatique

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 50  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale et +50 m

Niveau du Sort : 26

### Vol

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 5 (12) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+1 en Qualité de Vol

Niveau du Sort : 30



### Description

Reduire le poid d'un objet matériel de 20 kg.

### Description

Ce sort permet au sorcier de mouvoir des objets inanimés à distance, sans avoir besoin de contact physique entre eux, à une vitesse équivalant à une qualité de vol 10. Ce sort peut affecter un poids maximal de 30 kg.

### Description

Lève un ventt d'une vitesse maximale de 20 km/h. Le sorcier doit se trouver en extérieur ou dans une zone où l'air peut souffler. La largeur de la zone ventée ne peut pas dépasser 25 mètres.

### Description

Le sorcier déchaîne une puissante rafale de vent, la concentrant assez pour frapper une cible unique très éloignée, ou la laissant assez dispersée pour qu'elle puisse retenir un groupe de personnes à distance. Le vent ne peut pas s'étendre sur plus de 5 mètres de large et exerce une pression équivalant à une Force de 6. S'il se concentre sur une cible unique, il ajoute un bonus de +4 à sa Force. Bien que faible, une rafale de vent peut provoquer de vrais dégâts, équivalents au double du modificateur de Force de l'attaque, sur le Mode Contondant. Comme il s'agit d'un coup infligé par de l'air, l'attaque ne peut être perçue que par ceux qui voient la magie ou qui réussissent un test Absurde de Vigilance. Si la Force de l'impact augmente au-delà de 12, il faut prendre deux effets supplémentaires au lieu d'un pour l'augmenter de chaque point additionnel.

### Description

Permet à la cible du sort de se déplacer librement sur n'importe quel type de surface solide, en ignorant complètement les lois de la gravité. De cette façon, un individu peut marcher sur l'eau ou courir sur les murs et les plafonds. Ce sort peut affecter autant d'individus que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

### Description

La cible de ce sort cesse d'avoir besoin de respirer et n'est donc plus affecté par le manque d'air. Ce sort peut affecter autant d'individus que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

### Description

Permet à l'individu affecté de se déplacer avec une Qualité de Vol de 4. Si la Qualité de Vol augmente au-delà de 10, il faut prendre deux effets supplémentaires au lieu d'un pour continuer à l'augmentation.

### Description

Le sorcier, ou celui qu'il désigne, est transporté à une distance maximale de 50 mètres. Ce sort permet de traverser les obstacles matériels, comme les murs ou les portes, tant qu'ils ne sont pas basés sur l'énergie. Il peut affecter autant de zones que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 50.

### Description

Forme une barrière d'air qui protège contre toutes les sources d'attaque, sauf celles basées sur l'énergie ou l'électricité. De plus, les vents forts qu'elle soulève gênent les projectiles physiques tirés ou lancés en direction du jeteur de sort, ce qui provoque un malus de -50 à l'Attaque du projectile. Le bouclier possède 300 points de vie.



### Augmentation de la Réaction

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 20 (3)

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à l'Initiative

Niveau du Sort : 32

### Électrifier

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (8) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 RPhy, +5 à la Présence affectable  
maximale et +1 m de long

Niveau du Sort : 36

### Rafale d'Air

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 60  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
Non

#### Attaque

Effet Supplémentaire :  
+1 m de long

Niveau du Sort : 40

### Vitesse

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (8) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 42

### Rayon

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
non

#### Attaque

Effet Supplémentaire :  
+1 rebond supplémentaire et +5 m de  
distance maximale de rebond

Niveau du Sort : 46

### Tourbillon

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 140  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 5 (28)

#### Automatique

Effet Supplémentaire :  
+1 m de rayon

Niveau du Sort : 50

### Forme Éthérée

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 100  
Zéon Max : INT x 10  
Maintien :  
1 pour 10 (10)

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 52

### Contrôle de l'Air

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (8)

#### Animique

Effet Supplémentaire :  
+25 m de rayon et +5 à la  
RMys

Niveau du Sort : 56

### Contrôle de l'Électricité

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 80  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (8)

#### Animique

Effet Supplémentaire :  
+1 intensité d'électricité et +5 à  
la RMys

Niveau du Sort : 60



### Description

Produit une puissante rafale d'air, qui peut couper tout ce comme s'il s'agissait d'une épée effilée. La rafale affecte une ligne de 3 mètres de long, sur laquelle on ne peut pas choisir de cible. Les Dégâts de la rafale sont de 80 sur le Mode Tranchant, mais en réduisant de 2 l'IP du défense

### Description

Ce sort électrifie un objet matériel, qui envoie de fortes décharges à toutes les personnes qui le touchent. Toute personne entrant en contact avec l'objet électrifié, y compris le sorcier, doit réussir un test de RPhy contre 100, à chaque round de contact, sous peine de perdre une quantité de PV égale à la moitié de la marge d'échec. Les dégâts reçus sont considérés d'électricité. La Présence maximale de l'objet électrifié ne peut pas dépasser 40, et sa longueur ne peut pas dépasser 1 mètre.

### Description

Augmente la capacité de réaction d'un individu, ce qui rajoute un bonus de +30 à son Initiative. Si l'Initiative augmente au-delà de 20, il faut deux effets supplémentaires au lieu d'un pour l'augmenter de 10.

### Description

Le sorcier lève un tourbillon d'air d'un rayon maximal de 3 mètres, qui rase tout sur son passage. Toute personne se trouvant à l'intérieur de la zone subit automatiquement une attaque avec un résultat final de 180 et des dégâts de 40 sur le Mode Contondant. De plus, toutes les cibles affectées doivent réussir un test opposé de caractéristiques, en utilisant leur Force ou leur agilité, contre une Force équivalente de 12, sous peine d'être emportées dans les airs par le tourbillon. Une personne emportée subit un malus de -60 à toutes ses actions tant qu'elle reste à l'intérieur du tourbillon. À la fin du sortilège, les objets emportés retombent d'une hauteur de 30 à 40 mètres. Il suffit pour être affectés par le tourbillon de se trouver dans sa zone d'effet, à partir du round suivant sa création. Le sorcier peut déplacer ce sort avec un Mouvement de 8. Il n'a aucun effet sur les objets immatériels ou ceux qui ne sont pas affectés par l'air.

### Description

Ce sort libère un éclair de Dégâts 100. Après avoir touché sa cible, l'électricité rebondit une fois vers la cible la plus proche, se situant dans un rayon de 5 mètres autour de la cible, et effectue une nouvelle attaque identique à la précédente. Le sorcier ne peut pas choisir sur qui rebondi le rayon et il ne pourra jamais se retourner contre lui. S'il n'y a personne dans le rayon de rebond, l'éclair disparaît simplement ou frappe le sol.

### Description

Augmente de façon incroyable la vitesse de déplacement des individus affectés. En termes de jeu, ce sort double le nombre de mètres parcourus par round, en fonction du Mouvement. Ce sort peut affecter autant de cibles que le désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse 50

### Description

Permet de contrôler la forme et la direction d'une source électrique qui ne dépasse pas 5 intensités. S'il s'agit d'un être naturellement basé sur l'électricité, le sorcier peut le contrôler si celui-ci ne réussit pas un test de RMyS contre 140.

### Description

Permet au sorcier de contrôler l'air, ainsi que toute substance gazeuse qui se trouve dans un rayon de 50 mètres autour de lui. Le sorcier peut manœuvrer les courants de vent et les éléments d'air présents autour de lui comme il le désire. Il pourrait, par exemple, vider une zone de son air ou changer la direction d'une tornade. Si ce sort est lancé sur un être naturellement basé sur l'air, le sorcier peut la contrôler si celle-ci ne réussit pas un test de RMyS contre 120.

### Description

La créature désignée par le sorcier se transforme en air, devient intangible vis à vis de toutes les matières et de toutes les attaques non basées sur l'énergie. Dans cet état, un individu peut se déplacer dans les airs à une vitesse équivalente à son Mouvement naturel, s'avère invisible pour toute personne incapable de voir la magie ou qui ne réussit pas un test Quasiment Impossible de Vigilance ou un test Très Difficile d'Observation. Bien qu'une créature éthérée ne puisse pas traverser une matière solide, il peut s'introduire par n'importe quel trou ou espace dans lequel peut souffler de l'air. La Présence affectable maximale est de 100



### Mouvement Défensif

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 120  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (12)

#### Défense

Effet Supplémentaire :  
+1 esquive additionnelle par  
round et +1 au Mouvement

Niveau du Sort : 62

### Téléportation

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 150  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
Non

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable maximale et  
double la distance de téléportation

Niveau du Sort : 66

### Immatérialité

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 120  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 10 (12) Quotidien

#### Anémique

Effet Supplémentaire :  
+10 à la Présence affectable  
maximale et +5 à la RMys

Niveau du Sort : 70

### Ouragan

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 200  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 20 (10)

#### Automatique

Effet Supplémentaire :  
+50 m de rayon

Niveau du Sort : 72

### Air Solide

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 140  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 20 (7)

#### Attaque

Effet Supplémentaire :  
+25 m de rayon

Niveau du Sort : 76

### Contrôle du Climat

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 220  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 5 (44) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 km de rayon

Niveau du Sort : 80

### Créer Sylphe

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 250  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 5 (50) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+50 PF

Niveau du Sort : 82

### Télékinésie Supérieure

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 160  
Zéon Max : INT x 20  
Maintien :  
1 pour 5 (32) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
Double le poids maximum et  
+5 à la RMys

Niveau du Sort : 86

### Relocalisation de Magie

Voie :  
Magie de l'Air  
Coût : 180  
Zéon Max : INT x 30  
Maintien :  
1 pour 10 (18) Quotidien

#### Effet

Effet Supplémentaire :  
+5 à la valeur Zéonique du sort

Niveau du Sort : 90



### Description

La créature désignée par le sorcier devient complètement immatérielle, intangible vis à vis de tout ce qui n'est pas basé sur l'énergie. Dans cet état, la personne affectée ne peut plus toucher ni être touchée et pourra donc traverser toute chose non surnaturelle. Si le sorcier lance ce sort sur un individu ou un objet qui souhaite résister à ses effets, ce dernier devra réussir un test de RMyS contre 100. En cas d'échec à ce test, l'individu devient immatériel, mais pourra effectuer un nouveau test de RMyS tous les jours. La Présence affectable maximale est de 80.

### Description

Le sorcier ou celui qu'il désigne est téléporté jusqu'à une distance maximale de 10 kilomètres. Ce sort permet de passer à travers les obstacles physiques, du moment qu'ils ne sont pas basés sur l'énergie. Il peut affecter autant de cibles que désire le sorcier, tant que la somme de leurs Présences ne dépasse pas 80.

### Description

Grâce à cette défense, le sorcier se déplace ou se téléporte hors de portée d'une attaque. En termes de jeu, ce sort permet d'utiliser la compétence de Projection magique du sorcier comme s'il s'agissait de son Esquive. Le sorcier peut se défendre trois fois au maximum par round; après cela, il devra trouver une autre méthode de défense jusqu'au round suivant, durant lequel il disposera à nouveau de trois manœuvres défensives accordées par ce sort. Le sort permet d'esquiver comme si le sorcier disposait d'un Mouvement de 8, en cas d'Attaques de zone.

### Description

Le sorcier prend le contrôle du climat dans un rayon de 5 kilomètres. Il peut modifier tous les éléments météorologiques dans cette zone, créant la situation climatique désirée de façon progressive.

### Description

Permet de solidifier l'air, créant ainsi une matière compacte et résistante. Le sorcier peut choisir quelle forme lui donner et où la placer, mais il ne pourra jamais la faire plus grande que 25 mètres de rayon. Il pourrait, par exemple, bloquer une entrée en créant un bloc solide qui interdirait le passage ou former un pont invisible permettant de franchir une crevasse. L'air solide ne peut être endommagé que par les armes capables d'altérer l'énergie et chaque tranche de 5 mètres possède 150 points de vie. Il n'est pas possible de voir cette substance, si ce n'est en réussissant un test Surhumain de Vigilance ou un test Absurde d'Observation. Ce sort peut aussi être utilisé pour envelopper des personnes et les empêcher de se déplacer librement. Dans ce cas, il est possible d'effectuer une attaque avec les règles d'Immobilisation sans que le sorcier ne subisse de malus à sa compétence de Projection magique pour réaliser cette manœuvre. L'air possède une Force de 14 et affecte tous les individus désignés se trouvant à l'intérieur de la zone du sort.

### Description

Comme son nom l'indique, ce sort crée une bourrasque terrible qui rase tout ce qui se trouve dans un rayon de 500 mètres. Toute chose à l'intérieur de la zone doit réussir un test opposé contre une Force de 12 sous peine d'être emportée par le vent. Toute construction dont le Seuil d'invulnérabilité est inférieur à 60 est automatiquement détruite; celles dont le Seuil est inférieur à 120 subissent 10 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'elles soient détruites. Les constructions avec un Seuil supérieur à 120 ne sont pas du tout affectées. Les choses arrachées par le vent restent suspendues dans les airs jusqu'à la fin du sort, et tombent ensuite à terre. La hauteur par rapport au sol peut varier en fonction du lieu et de la volonté du sorcier mais ne peut jamais dépasser 100 mètres. Tous ceux qui réussissent le test opposé de Force n'ont pas à le refaire tant qu'ils ne bougent pas et restent dans la même position. Le MJ peut appliquer le bonus qu'il considère approprié au test de caractéristique des choses et individus affectés, suivant le lieu et s'ils ont quelque chose de solide pour s'y accrocher.

### Description

Permet au sorcier de déplacer librement les sources magiques qui alimentent un sort actif d'un endroit vers un autre. De cette façon, il peut changer de lieu un sortilège et le placer où cela lui convient. Il peut ainsi déplacer n'importe quel sortilège maintenu même s'il ne se trouve pas sous son contrôle, dont la valeur Zéonique est inférieure à 100. La distance maximale de relocalisation est déterminée par les règles générales de la Projection magique. Ce sort peut être utilisé contre les sorts affectant un lieu précis autant que sur ceux qui affectent des choses ou des individus. Si un sort Animique est transféré d'un individu à un autre, on l'applique en tout point comme s'il venait d'être lancé. La nouvelle cible a le droit de s'en défendre et d'effectuer un test de Résistance normal.

### Description

Ce sort permet au sorcier de déplacer à distance n'importe quel objet matériel, organique ou inorganique, sans besoin d'un contact physique et à une vitesse équivalant à une Qualité de Vol de 10. Le poids maximal que peut affecter ce sort est de 100 tonnes. Les êtres vivants peuvent résister s'ils réussissent un test de RMyS contre 100.

### Description

Façonne une créature d'air avec l'apparence de la vie, sous le contrôle absolu du sorcier. Cet être est développé comme une créature d'Entre Mondes, en se servant des pouvoirs et des limitations des élémentaires d'air du Chapitre 26. La créature dispose de 600 PF et il faut, pour calculer son niveau maximal, suivre les mêmes règles que le sort Créer Être de la voie de Création.



### Magie Passive

Voie :

Magie de l'Air

Coût : 300

Zéon Max : INT × 30

Maintien :

1 pour 10 (30)

Effet

Effet Supplémentaire :

+5 à la Présence affectable  
maximale

Niveau du Sort : 92

### Seigneur de l'Air

Voie :

Magie de l'Air

Coût : 300

Zéon Max : INT × 30

Maintien :

1 pour 10 (30) Quotidien

Automatique

Effet Supplémentaire :

+100 km de rayon et +5 RMys

Niveau du Sort : 96

### Un Lien dans le Monde

Voie :

Magie de l'Air

Coût : 450

Zéon Max : INT × 40

Maintien :

1 pour 10 (45)

Automatique

Effet Supplémentaire :

+10 km de rayon et +5 à la  
RMys

Niveau du Sort : 100

### Description

Quand il exécute ce sort, le sorcier altère l'agencement du flux des âmes et de la réalité même. Bien qu'il ne puisse pas changer l'essence des choses ni leur forme, ce sort lui permet de les déplacer dans le monde et des les placer où qu'il le désire, sans autre limite que celle de sa volonté. De cette façon, il peut déplacer toute chose ou tout individu, physique ou spirituel, et le téléporter où il veut. Le sorcier peut transférer autant de choses qu'il souhaite en un round, quels que soient leur nombre ou leur condition, et les relocaliser à volonté. La seule façon de résister à cet effet consiste à réussir un test de RMyS contre 140, à chaque téléportation non désirée. Le rayon d'action de ce sort est de 50 km et il affecte toutes les choses et personnes se trouvant dans cette zone.

### Description

Le sorcier contrôle tous les atomes d'air et d'électricité, quelle que soit leur intensité, dans un rayon de 100 kilomètres. Ce contrôle lui permet aussi de modifier le climat de son environnement, de créer des tempêtes ou des blizzards de n'importe quelle puissance. Toute créature basée sur l'air présente dans la zone d'effet doit réussir un test de RMyS contre 140 pour ne pas tomber sous le contrôle immédiat du sorcier. En cas de réussite, elles n'ont pas à refaire ce test. Les êtres affectés n'ont droit à un nouveau test de Résistance que s'ils modifient la Base de leur Résistance.

### Description

Ce sort enveloppe l'essence du sorcier, faisant en sorte que la magie afflue en lui de façon instinctive et qu'elle manifeste automatiquement ses désirs. Par conséquent, la magie et le sorcier répondent à l'unisson face à tout événement. Tant que ce sort est maintenu, tous les sorts que réalise le sorcier sont considérés comme des actions passives, y compris ceux d'attaque ou animiques. La Présence affectable maximale est de 80 points.