

☞ Esprit du Loch Croig

Force Magique : 25

Cette antique créature magique hante la vallée de Loch Croig Glen, en Écosse, tout près de l'Alliance du même nom. C'est un esprit élémentaire d'une espèce rare, car il relève à la fois du royaume de l'Air et du royaume de l'Eau. La plupart du temps, il séjourne dans les profondeurs du Loch Croig sous sa forme liquide, parfaitement indécélable, à l'affût d'un éventuel pêcheur imprudent. Mais lorsque la brume se lève au-dessus du lac (ce qui est, il faut bien l'avouer, plutôt fréquent), il est capable de s'y fondre et parcourt toute la vallée en quête de proies... C'est un esprit primitif, à l'intelligence animale, mais néanmoins puissant et insaisissable. Il cause beaucoup de tort aux Mages de Loch Croig Glen en décimant leur troupeau de moutons... et à l'occasion leur *Turbula*.

Pouvoirs : *Incorporalité** – permanent, *Brise-membres* (PeCo/PeAn 20) – spécial**

* L'esprit élémentaire, qu'il soit sous forme liquide ou de brume, n'a pas de consistance solide. Il est donc invulnérable à toute forme d'attaque physique. Il ne peut être dominé ou vaincu que par magie. En effet, selon sa forme, il peut être atteint par les sortilèges élémentaires *Destruction d'un Esprit de l'Air / de l'Eau* (PeAu / PeAq Gén.) — détruit un élémentaire de Force Magique inférieure ou égale à 1 dé de tension + Niveau du sort – 5 ; *Asservissement d'un Esprit de l'Air / de l'Eau* (ReAu / ReAq Gén.) — permet de contrôler un élémentaire de Force Magique inférieure ou égale à 1 dé de tension + Niveau du sort ; *Protection contre les Esprits de l'Air / de l'Eau* (ReAu / ReAq Gén.) — permet de se protéger des élémentaires de Force Magique inférieure ou égale à 1 dé de tension + Niveau du sort + 5.

** Ce pouvoir ne coûte pas de point à l'esprit. Au contraire, il lui permet de se régénérer. En effet, il ne récupère pas, comme la plupart des créatures magiques, un point de Force Magique par jour, mais un point par Année. Aussi doit-il se « nourrir » pour régénérer son énergie magique et ne pas sombrer dans un long sommeil. (Le sommeil survient si l'esprit tombe à 0 en Force Magique. Il ne se réveille ensuite que lorsque sa Force Magique est totalement restaurée, au bout de 25 ans...) Pour se sustenter, l'esprit doit envelopper une proie (humaine ou animale) et vampiriser la force vitale de son squelette. Il en résulte une fracture soudaine et terrible pour la victime, qui perd aussitôt deux Niveaux de Santé. L'issue peut même être fatale si l'os broyé est un crâne ou une colonne vertébrale... L'esprit, lui, regagne sur-le-champ 4 points de Force Magique.

Pouvoirs (uniquement sous forme liquide) : *Chaos des Vagues furieuses* (ReAq 20) – 4 points, *Attraction de la Tombe aquatique* (ReAq 30) – 6 points

Pouvoirs (uniquement sous forme de brume) : *Bourrasque* (ReAu 15) – 3 points, *Charge des Vents furieux* (ReAu 15) – 3 points