**HURL FRILE** [1, M2, P8] : Projetez un projectile fait de glace.   
 **Dégâts : (50% Arcanologie + 1d4 par 10 points d’habilité)**

**FROSTBITE** [2, M3, CD2, P6] : Immobilisez les membres d’un ennemi. Il subit des dégâts à chaque début de tour jusqu’à ce qu’il en soit libéré.   
 **Dégâts : (30% Echo + 1d4 par 10 points d’intelligence)**  
 Jet de sauvegarde de force pour se libérer.

**FREEZING GROUNDS** [3, M14, CD3, P4] : Sur une zone de 5 cases, érigez des structures de glace dont vous choisissez la forme.   
 **Dégâts : (200% Echo + 2d4 par 10 points d’intelligence + 3d4 par 10 points d’habilité)**