

Sortilèges niveaux 1 à 10 – EAU/GLACE – V.1.0

Sortilèges accessibles	Niveau	Effets	Avantages ou dégâts	Coût	Épreuve	Durée	Distance	Notes
Cône de glace	1	Gel	BL : 2D+niveau/ennemi	7+niveauPA	MagiePhys	Immédiat	Cône 10mx5m	Impossible par temps trop sec
Armure/bouclier de glace	1	Protection	2 PR ajoutés	2PA	NON	1 combat	Contact	Sur soi-même ou sur un allié - attention au froid !
Douche améliorée de Claramorwen	1	Guérison et soin	Récup. 3+niveauPV +1CHA	niveauPA	INT +3	1 jour (CHA)	1m	(rituel) Douche bienfaisante qui donne la peau douce
Anisette parfaite de Richard Hart	2	Glace		1PA	NON	15mn	Contact	Rafrâchir une boisson
Création d'eau	2	Eau	Crée de l'eau	2PA/litre	NON	Permanent	1m	L'eau créée est potable ! Besoin d'un récipient
Armure/bouclier d'eau	2	Protection	2 PR pour magique	2PA	NON	1 combat	Contact	Sur soi-même ou sur un allié - attention au rhume
Douche de grêle frénétique	2	Attaque	BL : 2D+2+niveau/ennemi	8+niveauPA	INT	15 secondes	Zone 10m	Touche aussi les équipiers dans la zone
Invocation familiers aquatiques	2	Invocation	Apparition de bestioles	3PA	MagiePsy	Permanent	Zone 10m	(rituel) Escargots, grenouilles, moustiques et sangsues
Glaciation des pieds	3	Attaque pédestre	BL : 1D+1	4PA	INT	5mn	Jusqu'à 10m	La cible est immobile (sauf résistance magie)
Altération de Klonur	3	Modification d'état	Voir notes	2PA ou plus	INT	Selon niveau	Selon niveau	Transforme un liquide inerte en glace ou vapeur
Arme réfrigérante	3	Amélioration d'arme	Dégâts : +1D	10PA	MagiePhys	Niveau x jours	Contact	(rituel) Ajoute des dégâts de glace sur une arme
Bwé de sauvetage	3	Invocation	Voir notes	4PA	MagiePhys	Niveau x mn	Jusqu'à 20m	Crée une bouée magique pour sauver les gens ou soi-même
Patinoire de Bitrulle	3	Embûche	MV -50% - AT/PRD/AD-3	6PA	INT	1 combat	Zone 5m	Sur terrain plat - invoque une flaque savonneuse
Brouillard de Gloloum	4	Brouillard	Perte de visibilité importante	5PA	INT	Niveau x mn	Zone 100m	Génère une nappe de brouillard dense
Tshirt mouillé	4	Blague potache	Pouf, pouf	1PA	INT	Selon séchage	Jusqu'à 10m	Détremper la partie supérieure des vêtements
Solcarlus	4	Nettoyage du sol	C'est propre	2PA	NON	Permanent	(niveau)m2 x 2	Nettoyage du sol
Aisance de l'Ablette	4	Bonus aquatique	Nage : AD + 8	3PA	MagiePhys	Niveau x 2mn	Contact	Se mouvoir avec aisance dans l'eau
Branchies de Bubula	4	Faculté respiratoire		2PA	INT	Niveau x 2mn	Contact	Respirer sous l'eau
Invocation d'élémentaire mineur	4	Invocation	Selon cas	Selon cas	Selon cas	Selon cas	Selon cas	Voir tableau spécifique des invocations
Marcher sur l'eau	4	Déplacement	Explicite !	2PA	INT	Niveau x 2mn	Contact	Pour avoir la classe messianique
Petit bateau	5	Liquéfaction	Voir notes	2PA	INT +3	Immédiat	Portée de vue	Fait disparaître les sous-vêtements - sauf résistance magie
Conjuration du Canard de Bain	5	Invocation	C'est amusant	2PA	MagiePsy	1 heure	Contact	Invoque un Canard de Bain – lancez 1D6 : sur 6, il vibre
Appel de créature des glaces	5	Invocation	Selon les cas	10PA	MagiePsy	Selon les cas	Selon les cas	Voir tableau spécifique des invocations
Geyser	5	Attaque par l'eau	BL : 2D/cible à portée	10PA	INT	10 secondes	Zone 5m	Provoque un geyser bouillant sortant du sol - en extérieur
Tempête de neige	5	Attaque par le froid	BL : 1D, ensuite 1BL/mn	10PA	INT -2	30mn	Niveau x20m	En extérieur uniquement
Vision des eaux	6	Vision		3PA	INT	Niveau x mn	Portée de vue	Voir à travers l'eau comme dans l'air
Déluge de Niapiludis	6	Catastrophe naturelle	Aveugle et détrempé	8PA	MagiePsy	Niveau x heures	Zone 5km	Pluie de malade sur un large périmètre
Appel du cube blanc	6	Invocation	BL : 3D + assomme	10PA	MagiePsy	Immédiat	Jusqu'à 50m	Conjuration d'un lave-linge volant qui tombe sur la cible Sauf résistance magie
Lance à incendie	6	Attaque par l'eau	BL : 3PV/assaut	1PA/assaut	MagiePhys	Voir coût	Jusqu'à 5m	Jet puissant s'échappant des mains du lanceur – ignore armure
Étrange blizzard de Gilles l'Effrit	7	Attaque par le froid	BL : 5D/cible	25PA	MagiePhys-3	5mn	Zone 10m	Lumière aveuglante + blizzard de grêle + froid
Eau de vie	7	Eau d'attaque	BL : 1D+niveau/ennemi	10PA	MagiePsy	Immédiat	Jusqu'à 3m	Eau blessant les créatures du mal – sauf résistance Magie
Invocation d'élémentaires intermédiaires	8	Invocation	Selon les cas	Selon les cas	MagiePsy	Selon les cas	Selon les cas	Voir tableau spécifique des invocations
Crue soudaine	8	Contrôle d'élément	Montée des eaux	Minimum 5PA Selon les cas	MagiePsy	Immédiat	Selon les cas	Fait monter la rivière, le plan d'eau très rapidement On peut gagner plusieurs mètres de profondeur ! Eau douce
Blizzard infernal de Gluk	9	Attaque de glace	BL : 2D/cible	15PA	MagiePhys	1mn environ	Zone 30m	Réfrigération et écharde de glace, touche tout le monde
Eau dans le corps	9	Malédiction	Mort au bout de 3mn	18PA	MagiePhys-2	3mn	Jusqu'à 10m	Pour noyer une cible de l'intérieur – sauf résistance magie
Mur d'eau	9	Mur de protection		4PA	MagiePhys	Niveau x mn	Jusqu'à 5m	Empêche l'ennemi de passer, de voir – 1 mètre carré par niveau Augmente résistance à la magie : +2 - stoppe les projectiles
Histoire d'eau	10	Trouble mental	Confusion, INT-3	6PA	INT+2D vs INT+2D	Immédiat	Jusqu'à 10m	Troubler l'esprit à l'aide d'images mentales érotico-aquatiques
Conjuration de la Moerdheny	10	Invocation	Selon les cas	20PA	MagiePsy	Selon les cas	Selon les cas	Voir tableau spécifique des invocations