

# Sortilèges niveaux 1 à 18 – Thermodynamique – V.1.0

Sortilèges accessibles	Niveau	Effets	Avantages ou dégâts	Coût	Épreuve	Durée	Distance	Notes
Cuire un œuf	1	Cuisine	Voir notes	1PA	NON	Immédiat	Contact	Cuisson interne et parfaite de l'oeuf – coque, dur ou mollet
Jeter un froid	1	Distraktion	Lanceur : CHA -1	1PA	INT +4	Niveau x mn	Zone fermée	Plombe l'ambiance - En intérieur uniquement
Conservation par effet thermique	1	Conserve nourriture	Voir notes	1PA*	NON	Permanent	Contact	(rituel) Récipient hermétique, réfrigération intense *Relance du sort nécessaire pour récupérer le contenu
Cuire un poulet	2	Cuisson	Voir notes	2PA	INT +3	30mn	1m	Pour cuire un poulet sans faire de feu (lapin, dinde, etc.)
Conservation par effet temporel	2	Conservation	Voir notes	4PA	INT +3	Niveau x sem.	Contact	(rituel) Récipient hermétique, y compris petits animaux
Alliage	3	Réparer objet métal	Voir notes	3PA	INT	Permanent	Contact	Permet soudure et métallurgie, sauf objets magiques
Trempe	3	Amélioration d'arme	Dégâts +1	6PA	MagiePhys	Permanent	Contact	(rituel) Trempe magique du métal, améliore le son
Cicatrisation rapide de Thorp	3	Régénération	Cicatrisation	5PA	MagiePhys	5mn	Contact	Cicatrisation quasi-instantanée d'une plaie, d'un os brisé
Téléportation mineure de Fladdu	4	Téléportation	Voir notes	4PA	INT	Immédiat	Jusqu'à 10m	Téléporte un objet de moins de 1kg à portée de vue
Métabolisme altéré	4	Bonus/malus vitesse	MV+100% ou -100%	4PA	INT	Immédiat	Contact	Accélère/ralentis les mouvements (sauf résistance magie)
Altération locale du temps	5	Manip. Temporelle	Selon les cas	8PA	MagiePhys	1 combat	Jusqu'à 10m	Change le temps pour 1 ennemi / allié (sauf résistance magie)
Cuisson majeure de Fladdu	5	Cuisson	Voir notes	4PA	INT	Selon les cas	Contact	Cuisson d'un aliment, d'un plat en quatre fois moins de temps
Armure brûlante	6	Insaisissable	Devenir brûlant	3PA	INT	Niveau x sec.	Jusqu'à 10m	L'armure/les vêtements deviennent brûlants
Renforcement moléculaire de Riluk	6	Renforcement	Arme : point de rupture +1 Amure : PR+1, rupture +1	12PA	INT	Permanent	Contact	(rituel) Améliore la résistance d'un objet Armure : point de rupture augmenté ainsi que la protection
Climatiseur de Thorp	7	Climatisation	Voir notes	Selon les cas	Selon les cas	Selon les cas	Selon les cas	Modifier la température d'une pièce, d'un local, d'une habitation
Fonte des neiges	8	Modif. climatique	Voir notes	2PA/hectare	INT	Selon les cas	Voir coût	En extérieur uniquement... Max 10 hectares par niveau Peut prendre plusieurs heures
Voyage des Talifurnes	9	Téléportation planaire	Voir notes	18PA	INT-2 ou plus	Selon les cas	Selon les cas	Déplacement du mage à travers l'espace et le temps
Pâté corporel de Cham et Thorp	9	Attaque interne	Décès de la cible	25PA	MagiePhys	Immédiat	Voir coût	Cuisson des organes internes d'un humain (sauf rés. Magie)
Chauffage de zone de Gant	10	Réchauffement	Selon les cas	6PA	INT	Niveau x mn	Selon les cas	Réchauffe l'air dans une zone et ceux qui s'y trouvent
Oméga 13	11	Recul temporel	Revivre 13 secondes	30PA	INT-2	13 secondes	Groupe	Le mage fait revenir tout son groupe 13 secondes en arrière Si double échec critique au lancement, l'univers disparaît
Cuisson oculaire de Riluk	12	Handicap	Cible aveuglée	15PA	MagiePhys	Immédiat	Jusqu'à 10m	La cible subit les modifications blessures graves d'un aveugle Sauf résistance magie
Thermovortex	13	Chaleur atroce	BL : 1D/30secondes Toutes carac -2	35PA	INT-2	Niveau x mn	Zone 50m	En extérieur uniquement – réchauffement brusque de l'air Touche tout le monde
Concentration calorique de Fladdu	15	Attaque d'envergure	Tuer un monstre	40PA	MagiePhys	15 secondes	Jusqu'à 10m	Attire toutes les calories sur un monstre ou une grande créature Sauf résistance magie – créatures du feu immunisées
Cure de jouvence	16	Modif. Cellulaire	Cible : 10 ans de moins	35PA	INT-2	Permanent	Contact	(rituel) Pour régénérer une cible
Inversion de la rotation de la planète	18	Bizarrie	Voir notes	40PA	INT-2	Immédiat	Groupe	Créer une zone d'espace/temps pour y mener une action





