



Sorts d'eau et de glace du magicien

Sphère du nord	Trombes d'eau glaciales	Javelot de glace	Invocation du dauphin d'argent	Vortex vapoureux
EFFET	EFFET	EFFET	EFFET	EFFET
Ce sort génère une boule de glace qui heurte violemment sa cible, tel un boulet de canon	Ce sort crée plusieurs trombes d'eau qui viennent frapper l'adversaire avec une violence terrible !	Par ce sort, le magicien est capable d'empaler un adversaire éloigné d'une lance de glace	Cette invocation est bien plus dangereuse en mer que ne le sont les ours mais hélas, elle n'est d'aucune utilité à terre	Ce sort permet de lancer un tourbillon de vapeur brûlante sur un adversaire
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
2 temps	1 round	1 temps	1 round	1 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
Instantané	Instantané	Instantané	1 combat	Instantané
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
1 couloir de 5m de large sur 5m de haut. La sphère part des mains du mage et s'arrête au bout de 100 mètres.	2D4 trombes d'eau frappant où veut le mage dans un rayon de 20 mètres	Un ennemi dans un rayon de 100 mètres autour du mage	1 rayon de 100 mètres en mer	1 couloir de 3 mètres de large sur 1m de long par niveau du mage (seule la longueur varie)
DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES
4D20 + 2 par niveau	2D20 par trombe d'eau sauf la dernière qui fait 2D20 +1 par niveau	1D100 + 1 par niveau	Dommmages du dauphin d'argent	2D20 + 1 par niveau
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Diminue les dégats de moitié	Diminue les dégats de moitié	Diminue les dégats de moitié	Aucun	Diminue les dégats de moitié
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Non	Non	Non	Oui	Non
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois par combat	1 fois par jour	1 fois par combat	1 fois par jour	1 fois par jour