



Sorts d'eau et de glace du magicien

| Branchies | Grêle tranchante | Hypothermie | Appel au banc de barracuda | Invocation du golem de corail |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| EFFET | EFFET | EFFET | EFFET | EFFET |
| Qui n' a jamais rêvé de respirer sous l' eau? Ce sort fait pousser des branchies sur le cou du mage et ses compagnons leur permettant cet exploit | Ce sort projette une infinité de grêlons tranchants sur les ennemis | Ce sort peut littéralement geler les ennemis et les immobiliser pour la durée du sort | Ce sort appelle une nuée de ces poissons voraces qui se jettent sur les ennemis immergés | Cette créature se régénère et est aussi dangereuse dans l'eau que sur terre. Mais elle ne reste pas longtemps aux côtés du magicien |
| TEMPS D'INVOCATION | TEMPS D'INVOCATION | TEMPS D'INVOCATION | TEMPS D'INVOCATION | TEMPS D'INVOCATION |
| 1 temps | 1 round | 1 temps | 1 round | 1 round |
| DUREE | DUREE | DUREE | DUREE | DUREE |
| 1D20 rounds à la discrétion du MJ | Instantané | 1D4 temps | 1 combat | 3 rounds |
| ZONE D'EFFET | ZONE D'EFFET | ZONE D'EFFET | ZONE D'EFFET | ZONE D'EFFET |
| Le mage et ses compagnons | 1m ² par niveau du mage | 2 rayons glacials de 20 mètres de long jaillissant des mains du mage | 1 rayon de 100 mètres | 1 rayon de 100 mètres |
| DOMMAGES | DOMMAGES | DOMMAGES | DOMMAGES | DOMMAGES |
| Aucun | 1D100 + 2 par niveau | + 1 par niveau et paralyse les monstres jusqu'au niveau 5 (les dégâts ne se renouvellent pas à chaque temps) | Les dommages du banc de barracudas | Les dommages du golem de corail |
| JET DE PROTECTION | JET DE PROTECTION | JET DE PROTECTION | JET DE PROTECTION | JET DE PROTECTION |
| Aucun | Diminue les dégâts de moitié | Diminue les dégâts de moitié et annule la paralysie | Aucun | Aucun |
| REVERSIBLE | REVERSIBLE | REVERSIBLE | REVERSIBLE | REVERSIBLE |
| Non | Non | Non | Oui | Oui |
| FREQUENCE D'UTILISATION | FREQUENCE D'UTILISATION | FREQUENCE D'UTILISATION | FREQUENCE D'UTILISATION | FREQUENCE D'UTILISATION |
| 1 fois par jour | 1 fois par combat | 1 fois par combat | 1 fois par jour | 1 fois par jour |