



Sorts d'eau et de glace du magicien

Esquifs de glace	Furie océanique	Grand Bleu	Raz de glace	Appel des abysses
EFFET	EFFET	EFFET	EFFET	EFFET
Ce sort crée un petit nombre d'icebergs surgissant des abysses et percutant les ennemis	Ce sort crée une violente tempête sur une petite zone, fracassant les navires adverses	Ce sort invoque une créature de taille titanesque composée d'eau, d'algues et de glace	Ce sort en appel à un tsunami composé de glace déchiquetant et broyant toute forme de vie sur son chemin	Ce sort crée un gigantesque syphon aspirant tout dans son aire d'effet et pouvant bloquer des créatures de taille titanesque
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
2 temps	1 round	5 rounds	4 rounds	1 round
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
Instantané	Instantané	1 heure	Instantané	1D4+2 temps
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
1 rayon de 300 mètres autour du mage	1D4 vaisseaux ou créatures dans un rayon de 1 Km	1 rayon de 1 km	Un mur de 200 mètres de long sur 50 mètre de haut à une distance de 50 mètres du magicien	Un cercle de 200 mètres de diamètre à une distance de 200 mètres max.
DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES
1D4 icebergs infligeant chacun 2D100 + 100 sur les êtres vivants et 1D100 PN sur les navires. Il y a de plus 2% de chances de tuer net toute créature ou de couler un navire par iceberg	Enlève 50% des PN max à un navire et 50% des PV max aux créatures quelles qu'elles soient	Dommages du Grand Bleu	5D1000 + 10 par niveau + 15% de chances de tuer toute créature. Inflige 6D100 + 400 PN de dégâts à un navire.	3D100 + 3 par niveau par temps + 25% de chances de bloquer toute créature à chaque temps + 3% de chances de noyer toute créature à chaque temps. 15% de chances de couler un navire à chaque temps.
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Diminue les dégâts de moitié et annule les chances de tuer net. Un jet en manœuvre avec malus de 50% réduira les dégâts de moitié et empêche d'être coulé.	Diminue les dégâts de moitié. Un jet en manœuvre avec malus de 50% réduira les dégâts de moitié.	Aucun	Diminue les dégâts de moitié. Un jet en manœuvre avec malus de 50% réduira les dégâts de moitié.	Diminue les dégâts de moitié, réduit les chances d'immobilisation à 10% et annule les chances de tuer net. Un jet en manœuvre avec malus de 50% annule les chances de couler.
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Non	Non	Oui	Non	Non
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois par jour	1 fois par semaine	1 fois par semaine	1 fois par mois	1 fois par semaine