

# Grimoire de l'eau

Niv	Nom	Coût	Description
1	Réveil	1	Réveille une cible grâce à de l'eau gelée invoquée sur sa tête
1	Rayon de glace	2	Inflige 1D4 dégâts et <b>gèle</b> (augmente l'initiative de 5 durant le combat) la cible
1	Vagues	0	Le lanceur peut augmenter ou diminuer la taille des vagues
2	Résistance à l'eau	X	Prévient de X dégâts d'eau, X étant le nombre de PM utilisés +2/+4/+6
2	Stupéfier	3	Réduit l'attaque de la cible de 1 jusqu'à la fin du combat
2	Machinations aquatiques	3	Le lanceur crée une illusion dans l'eau
3	Désinvocation	3	Détruit une invocation et rend les PM utilisés à l'invocateur
3	Concentration	+X	Rend X PM au lanceur, X étant le nombre de tours passés à se concentrer
3	Bénédiction de l'eau	Passif	Gagne 1 PRmag contre des dégâts de feu
4	Désillusion	1	Détruit une illusion
4	Célérité aquatique	Passif	Lorsque le lanceur est dans l'eau ses sorts d'eau coûtent 1 PM de moins à lancer
4	Fouet d'algues	2	Inflige 1 BL par niveau en eau
5	Furie aquatique	2	Le lanceur joue un tour supplémentaire après celui-ci
5	Poison aquatique	4	Inflige 4-7-9 BL à une cible
5	Antipoison	3	Annule les effets d'un poison
6	Marcher sur l'eau	4	Le lanceur peut MARCHER sur l'eau pendant 1D6 heures
6	Horreur des profondeurs	2	Créer une illusion d'horreur dans la mer
6	Sous-marin	Passif	Le lanceur voit, respire et nage vite sous l'eau
7	Corne de brume	1	Appelle à l'aide aux poissons et créatures marines
7	Connaissance aquatique	Passif	Le lanceur connaît tout ce qui concerne la mer et les océans (poissons...)
7	Brouillard	+2	Permet de fuir automatiquement
8	Main de givre	0	Base pour plusieurs sorts de l'eau
8	Froid mordant	5	Créer à partir de la <b>base</b> [ <i>Main de givre</i> ], une plaque de givre qui va grandir petit à petit et faire 1D4 BL/tour à tout ce qui se trouve à l'intérieur
8	Givre de soin	+2	Rend 5-8-11 PV
9	Zone de grêle	3	<b>Base</b> [ <i>Main de givre</i> ], inflige 4 BL/tour, <b>gèle</b> (augmente l'initiative de 5 durant le combat) et gêne la vision des créatures présentes dans la zone (3-5-7 m)
9	Shuriken marin	3	Inflige 1D10+4 dégâts
9	Bloc de glace	+2	<b>Base</b> [ <i>Main de givre</i> ], renvoie un sort vers son lanceur
10	Marcheglacé	5	Invoque un marcheglacé ; 10 PV, 5 PM, 5 INN, 0 PR qui peut lancer les sorts d'eau de niveau 1 ; P : 35, F : 35, R : 0, A : 55, I : 45, S : 65
10	Dernier souffle	0	Inflige 200 BL à une cible, vous mourez
10	Aide	+2	Lorsqu'une créature est attaquée vous pouvez lui donner un bonus d'attaque de 2 durant le combat (ne peut être utilisé qu'une fois par combat)