

# Grimoire Niveau 1

Nom	Ecole	FLU	Portée	Durée	Effet	Niv Sup ?
Invocation du feu	CNJ	7	Contact	Inst	Langue de feu qui occasionne 1D6 dégats. Peut également enflammer un feu de camp.	+1D / niv
Invocation de l'eau	CNJ	8	Contact	Inst	Puissant jet d'eau qui occasionne 1D6 dégats. Peut également éteindre un feu de camp ou générer quelques litres d'eau.	+1D / niv
Crème de Kremm	CSM	#	Contact	Inst	Permet de transférer du FLU à un autre être vivant. Si le FLU dépasse la valeur initiale, le surnombre se dissipe au boiur d'1. Ce sort ne tiens pas compte de la résistance fluidique. #: FLU dépensé = (2x FLU donné) + 1	/
Debout les morts !	CNJ	10	3m	2 tours	Fait jaillir d'une terre meuble un squelette de nbature lié au lieu et qui obei aux ordres simples du lanceur. Son CM = FOR+CONS du lanceur	Nb squelette ou durée x2
Flaire magie	CSM	1	3m*NivJS	1 tour	Détecte la présence d'objet magique ainsi que l'école de rattachement	/
Abracadabra	CSM	5	Contact	Perm	Transforme un objet en objet de concentration: avant d'être détruit, il pourra être utilisé pour lancer des sorts dont la somme du cout en FLU sera égal à INT+DEX du lanceur	FLU lançable x2
Bouge pas !	CNJ	4	15m	1 tour	Fait oublier à la cible ce qu'il est en train de faire, le rendant inoffensif. Si on l'attaque il est en état de surprise	Durée x2
Toc toc	CSM	3	Contact	Inst	Ouvre une serrure mécanique ou magique de niv 1	/
Qui est là ?	CSM	5	6m*NivJS	Inst	Détermine le CM ou la somme des caractéristiques de la cible	/
Bien fermer	CSM	3	Contact	1 tour	Crée une serure magique de niv 1 ou ferme une serrure magique pré existente	Niv securité et durée x2
Allez va t en	CNJ	5	15m	1 tour	Fait fuire une cible avec CM ou (FOR+INT+CHR) < (FOR+INT+CHR) du lanceur. Si le test de fuite est un échec, la cible concentre ses attaques sur le lanceur.	/
Tiens le voila	CSM	4	15m	1 tour	Entoure d'un halo violet tout ce qui est invisible dans un rayon de 15m (objet ou vivant)	Durée et portée x2

# Grimoire Niveau 1

Nom	Ecole	FLU	Portée	Durée	Effet	Niv Sup ?
Bling Bling	CNJ	1	3m	1 tour	Irise un objet en lui donnant un aspect impressionnant et magique.	Durée et portée x2
Ekremmage	MTB	3	Contact	1 tour	Amène à 0 le FLU d'une cible coopérative pendant 1 tour. Ensuite elle récupère son FLU initial - 3	/
Prend ça	CBT	6	30m Vue	Inst	Inflige des dégâts = INT du lanceur à une seule cible vivante	Dégâts x2
Prof	CSM	#	Contact	/	Permet de donner la possibilité à une personne (non guerrier et non spécialiste) de lancer à son coût de base et une fois seulement un autre sort connu par le lanceur. Un sorcier réussissant une MEP INT de niveau = niv du sort l'apprendra de manière définitive. #: Coût du sort enseigné + Niv de base du sort enseigné	/
Ca c'est de la barbe	CSM	4	6m	Perm	Fait pousser barbe, moustache, favoris au choix du lanceur. En cas d'échec, affecte le lanceur.	/
Lame de Vorpil	CBT	5	3m	1 tour	Dégâts résultant d'une arme tranchante x2	Durée x2
Qui va là ?	CSM	5	Contact	1 h	La personne ciblée sentira la présence à moins de 15m et la direction d'un membre de l'espèce choisie lors du lancement. Il se réveille s'il dort.	Durée x2
Feu follet	CNJ	2	Perso	10 min	Petit élémentaire voletant autour de la tête et des mains du lanceur, éclaire comme une chandelle.	Durée et luminosité x2
Evasion	Lutin	5	Perso	Inst	Permet de se téléporter à 15m de distance, l'espace n'est pas traversé.	/
Flaire or	Nain	1	Perso	1 tour	Détecte la direction de la plus grosse somme d'argent présente dans un rayon de 10m	/