

Grimoire Niveau 2

Nom	Ecole	FLU	Portée	Durée	Effet	Niv Sup ?
Oeil de chat	CSM	6	Contact	30 min	La cible voit dans une faible luminosité mais pas dans le noir total	Durée x2
Drelin	CSM	3	Contact	1 h	Jeter sur un passage, s'il est franchi par un être vivant d'une taille \geq une fée ça déclenche un carillon qui peut être entendu à 15 m de distance	Durée x2
Fluide glacial	CSM	#	Contact	24 h	Transfère dans un objet tout ou partie du FLU du lanceur. S'il tiens l'objet en mains, il peut dépenser le FLU de l'objet pour alimenter ses sorts. #: FLU dépensé = FLU transféré + 7	/
Radiesthésie	CSM	4	1,5 km	1 h	Détermine la direction d'un objet non magique recherché.	Durée ou portée x2
Patauge	CBT	8	10m	5 tours	Vitesse de la victime /2, en combat agit un tour sur 2	Durée x2
Planque	CSM	10	Perso	5 tours	Rend invisible le lanceur et tout ce qui se trouve à 1,5m de lui. L'invisibilité perdure ensuite même hors du rayon initial. Le sort est rompu si l'un des éléments ayant subis le sort recoit 1+ point de dégât. Les éléments ayant subis le sort continuent à se voir. Les adversaires ont leur total d'attaque /2.	Durée ou rayon d'effet x2
Pieds ailés	CBT	8	Contact	5 tours	Vitesse de la victime x2, en combat agit 2 fois par tour	Durée x2
Mirage	CSM	8	30m	Perm	Crée une hallucination visuelle, silencieuse et inanimée. Détectable au toucher	/
Oeil omnipotent	CSM	5	Contact	Inst	Permet de connaître le niveau et la nature d'un sort ou d'un phénomène magique affectant un objet ou un être	/
Soufle bobo	MTB	#	Contact	Inst	Guérie les blessures #: FLU dépensé = CONS rendu x2	/
Contrôle des esprits	CNJ	8	Contact	Perm	Contrôle une cible tant que $(INT+FLU+CHR)$ du lanceur $>$ $(INT+FLU+CHR)$ ou CM de la cible	/
Lame infaillible	CBT	3	Contact	2 tours	Une épée ou dague inflige toujours 1 de dégâts inévitables	Durée x2
Abeilles porte-malheur	CBT	8	15m	1 tour	Un essaim de particules électriques attaque la cible: inflige des dégâts =CH ou au CM/8 de la victime. Si elle survit elle gagne 1 en CH ou CM	/
Coup dur	CBT	10	Contact	1 tour	Dé de Dégâts d'une arme non magique x3	Durée x2

Grimoire Niveau 2

Attention

pour les sorciers

éventuellement modifier les cout pour les sorciers de haut niveau

pour les spécialiste

Virer les sorts n'étant pas de leur domaine et modifier les couts (/2 arrondi sup)

pour les filous

ne laisser que les sorts connu, modifier les couts et paramètres en fonction du niveau de sort appris, virer la possibilité d'augmenter le niv de sort