

ÉLÉMENTALISME

Transmutation de niveau 0 (Druide, Ensorceleur, Magicien)

Temps d'incantation : Action

Portée : 9 m

Composantes : V, S

Durée : Instantanée

Vous avez un contrôle sur les éléments, produisant un des effets suivants, dans les limites de la portée :

Appel d'air. Vous créez une brise assez forte pour faire onduler du tissu, soulever la poussière, faire bruissier les feuilles d'un arbre et fermer une porte ouverte ou des volets, dans un Cube de 1,50 mètre de côté.

Appel de terre. Vous créez un fin voile de poussière ou de sable qui recouvre les surfaces dans une zone de 1,50 mètre de côté. Ou sinon, vous pouvez faire apparaître un seul mot, avec votre écriture, dans la terre ou le sable.

Appel de feu. Vous créez un fin nuage composé de braises et de fumée colorée et parfumée (mais inoffensive) dans un Cube de 1,50 mètre de côté. Vous choisissez la couleur et l'odeur de la fumée, et les braises peuvent allumer bougies, torches et lampes dans la zone du sort. L'odeur de la fumée persiste pendant 1 minute.

Appel d'eau. Vous créez une bruine de brume fraîche qui humidifie légèrement les créatures et les objets dans un Cube de 1,50 mètre de côté. Vous pouvez aussi choisir de créer 20 cl d'eau potable, soit dans un récipient ouvert, soit au sol. L'eau ainsi créée s'évapore en 1 minute.

Façonnage élémentaire. Vous utilisez la poussière, le sable, le feu, la fumée, la brume ou l'eau qui tiennent dans un Cube de 30 cm de côté pour former une forme grossière (comme celle d'une créature ou d'un objet) pour 1 heure.