

CONTRÔLE DE L'EAU

[eau]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	toute l'eau comprise dans une zone de 3 m (2 c)/niveau x 3 m (2 c)/niveau x 60 cm/niveau (F)
Durée	10 minutes/niveau (T)
JS	aucun (voir description)
RM	non

Ce sort a deux applications différentes qui permettent de contrôler l'eau. La première provoque l'évaporation de l'eau ou son absorption par le terrain afin d'abaisser son niveau. La seconde provoque une montée des eaux et risque de déclencher des inondations.

Abaissement des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) diminue de soixante centimètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un minimum de deux ou trois centimètres). La zone affectée prend la forme d'un parallépipède rectangle dont les côtés mesurent jusqu'à trois mètres de long par niveau. Sur une vaste étendue d'eau (océan, grand lac, etc.), le sort génère un tourbillon aspirant les embarcations vers le bas, risquant de les faire chavirer et les empêchant de s'arracher à la zone affectée par leurs propres moyens. Projeté directement sur un élémentaire de l'Eau ou une autre créature à base d'eau, abaissement des eaux fonctionne comme un sort de lenteur. Il demeure sans effet sur les autres créatures.

Élévation des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) augmente de soixante centimètres par niveau de lanceur de sorts. Les embarcations soulevées de la sorte redescendent naturellement le long des pentes du dôme d'eau ainsi créé. Si la zone d'effet se trouve à proximité d'une plage ou du bord d'une rivière, l'eau peut provoquer une inondation lorsqu'elle retombe.

Quelle que soit la version sélectionnée, il est possible de doubler l'une des dimensions horizontales en réduisant l'autre de moitié.