

# SORTS DE BLELMA L'ONDINE

## Sorts tatoués dans le pentacle

### Basse-Magie :

❖ Adresse du juste	Eau	p. 227 de Neph II
❖ Trace	Eau	---
❖ Compréhension infuse	Air	p. 229 de Neph II
❖ Voix trompeuse	Lune	p. 235 de Neph II
❖ Yeux de braise	Feu	p. 236 de Neph II

### Haute-Magie :

❖ Déplacement chtonien	Terre	p. 238 de Neph II
❖ Glaive élémentaire	Eau	p. 240 de Neph II
❖ Manteau élémentaire	Eau	p. 241 de Neph II
❖ Ecoute des vents	Air	p. 94 de la Magie
❖ Présence invisible	Eau	p. 114 de la Magie

### Oeuvre au Noir :

❖ La cibation des marches...	Eau	p. 286 de Neph II
------------------------------	-----	-------------------

### Trace :

*Basse Magie, 40%, Eau, Durée 30 min., Portée 100 m*

Lorsque ce sortilège est lancé sur un être porteur de Ka (Feu, Air, Eau, Lune, Terre, Soleil), la cible laisse une piste dans les champs magiques, piste qui apparaît comme un filet de Ka-Eau et peut donc être suivie en vision-Ka (pas forcément par le lanceur). Le seul inconvénient est que lorsqu'un être de même Ka-élément (on considère le Ka dominant dans le cas d'un Nephilim, le soleil dans le cas d'un humain) croise la piste, si son Ka est plus fort que celui de la cible, il devient la cible et la piste mène désormais à lui.