

Sorts de Mage de bataille

nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
<i>Sorts de niveau 0 (Oraisons)</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Aspersion acide (création) [acide]	vg	simple	courte	instant	projectile	-	GdJ	Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
☐ Destruction de mort-vivant	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
☐ Lumière [lumière]	vd	simple	contact	10 min / niv	1 objet	-	GdJ	Fait briller un objet comme une torche.
☐ Rayon de givre [froid]	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	Rayon infligeant 1d3 points de dégâts.
<i>Sorts de Premier niveau</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Contact glacial	vg	simple	contact	instant	1 créat / niv	spé	GdJ	Un contact/niveau inflige 1d6 points de dégâts, perte temporaire de 1 point de Force possible.
☐ Coup au but	vf	simple	personnelle	1 round	personnel	-	GdJ	+20 au prochain jet d'attaque.
☐ Décharge électrique [électricité]	vg	simple	contact	permanent	1 créature	RM	GdJ	1d6 points de dégâts d'électricité / niv (max 5d6).
☐ Grêle de pierre (création) [force]	vgm	1 round	moyenne	instant	cyl r1,5x12	RM	CP	Pluie de pierre infligeant 1d4 points de dégâts par niveau (max 5d4).
☐ Lancer de précision	vgm	simple	contact	10 min / niv	1 arme	-	CP	Double le facteur de portée d'une arme.
☐ Mains brûlantes [feu]	vg	simple	4,5m	instant	cône	réf+RM	GdJ	1d4 points de dégâts de feu / niveau (max 5d4).
☐ Orbe d'acide mineur (création) [acide]	vg	simple	courte	instant	orbe	-	CP	Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'acide, +1d8/2 niv (5d8 max).
☐ Orbe d'électricité mineur (création) [électricité]	vg	simple	courte	instant	orbe	-	CP	Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'électricité, +1d8/2 niv (5d8 max).
☐ Orbe de feu mineur (création) [feu]	vg	simple	courte	instant	orbe	-	CP	Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de feu, +1d8/2 niv (5d8 max).
☐ Orbe de froid mineur (création) [froid]	vg	simple	courte	instant	orbe	-	CP	Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de froid, +1d8/2 niv (5d8 max).
☐ Orbe de son mineur (création) [son]	vg	simple	courte	instant	orbe	-	CP	Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de son, +1d8/2 niv (5d8 max).
☐ Poing de pierre [terre]	vgm	simple	personnelle	1 minute	personnel	-	CP	Confère +6 en Force et une attaque naturelle de coup.
☐ Projectile magique [force]	vg	simple	moyenne	instant	créat à 4,5m	RM	GdJ	1d4+1 points de dégâts ; +1 projectile / 2 niveaux (au delà de 1 - 5 max).
☐								
☐								
<i>Sorts de Second niveau</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Explosion de feu [feu]	vgm	simple	1,5 m	instant	r=1,5m	réf+RM	CP	Les sujets adjacents subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau.
☐ Flamme éternelle	vgm	simple	contact	permanent	flamme		GdJ	Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.
☐ Flèche acide de Melf (création) [acide]	vgmf	simple	longue	1 rd + 1/3 niv	flèche		GdJ	Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 /3 niv.
☐ Fracassement [son]	vgm	simple	courte	instant	r=1,5m	vol+RM	GdJ	Endommagement objets ou créatures cristallines.
☐ Lame de feu (création) [feu]	v	rapide	contact	1 round	2 armes		CP	L'arme de corps à corps du personnage inflige +1d6 points de dégâts de feu pendant 1 round.
☐ Lame tourbillonnante	vgf	simple	18 m	instantanée	ligne 18m	-	CP	Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires sur une ligne de 18 m.
☐ Piège à feu [feu]	vgd	10 min	contact	utilisation	1 objet	réf+RM	GdJ	L'ouverture de l'objet inflige 1d4 +1/niv points de dégâts.
☐ Pyrotechnie	vgm	simple	longue	1d4+1 rd	feu	vol+RM	GdJ	Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.
☐ Rayon ardent [feu]	vg	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4niveaux (max 3).
☐ Sphère de feu [feu]	vgd	simple	moyenne	1 round/niv	sphère r. 1,5m	réf+RM	GdJ	Une boule enflammée se déplace en roulant et inflige 2d6 points de dégâts.
☐ Trait de glace (création) [froid]	gm	simple	longue	instant	projectile	RM	CP	Eclats de glace infligeant 2d8 points de dégâts de froid plus 2 points de Dex temp ou 1d8 de dégâts dans un rayon de 3m.
☐								
☐								
<i>Sorts de Troisième niveau</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Anneau de lames (création)	vgm	simple	personnelle	1 min / niv	personnel	-	CP	Lames entourant le mage, infligeant des dégâts aux autres créatures (1d6, +1/niv).
☐ Bouclier de feu [feu / froid]	vgm	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	GdJ	Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
☐ Boule de feu [feu]	vgm	simple	longue	instant	r=6m	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts de feu / niveau sur 6 m de rayon.
☐ Bourrasque [air]	vg	simple	18 m	1 round	ligne	vig+RM	GdJ	Repousse ou assomme les créatures plus petites.
☐ Eclair [électricité]	vgm	simple	36 m	instant	ligne	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts d'électricité / niv.
☐ Empoisonnement	vgm	simple	contact	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Le sujet perd 1d10 points de Con ; idem 1 minute plus tard.
☐ Flèches enflammées [feu]	vgm	simple	courte	10 min / niv	50 proj		GdJ	Les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu.
☐ Nuage nauséabond (création)	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	r=6m	vig	GdJ	Vapeurs nocives, 1 round / niveau.
☐ Tempête de grêle [froid]	vgd	simple	longue	1 round	cyl 6mx2m	RM	GdJ	5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 mètres de diamètre.
☐ Tempête de neige (création) [froid]	vgm	simple	longue	1 round / niv	cyl 12mx6m		GdJ	Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
☐								
☐								
<i>Sorts de Quatrième niveau</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Assassin imaginaire (fantasme) [mental, terreur]	vg	simple	moyenne	instant	1 créature	spé+RM	GdJ	Une redoutable illusion tue le sujet ou lui inflige 3d6 points de dégâts.
☐ Contagion [mal]	vg	simple	contact	instantanée	1 créature	vig+RM	GdJ	Infecte la cible.
☐ Cri [son]	v	simple	9 m	instant	cône	vig	GdJ	Assourdit toutes les créatures dans un cône et inflige 5d6 points de dégâts de son.
☐ Explosion de flammes (création) [feu]	vgm	simple	18 m	instant	cône	réf	CP	Cône de feu de 18m de long (1d6 points de dégâts/niv.
☐ Mur de feu [feu]	vgm	simple	moyenne	conc+1 rd/niv	spé	RM	GdJ	2d4 points de dégâts de feu à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6 + 1 / niv, en cas de traversée.
☐ Orbe d'acide (création) [acide]	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'acide/niveau plus fièvre.
☐ Orbe d'électricité (création) [électricité]	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau plus enchevêtrement.
☐ Orbe de feu (création) [feu]	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de feu/niveau plus éblouissement.
☐ Orbe de froid (création) [froid]	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau plus aveuglement.
☐ Orbe de force (création) [force]	vg	simple	Moyenne	instant	orbe	-	CP	Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de force/niveau.
☐ Orbe de son (création) [son]	vg	simple	courte	instant	orbe	vig	CP	Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de son/niveau plus assourdissement.
☐ Tentacules noirs d'Evard (création)	vgm	simple	moyenne	1 heure / niv	r=6m	-	GdJ	Tentacules agrippant les créatures dans une émanation de 6 mètres de rayon.
☐								
☐								
<i>Sorts de Cinquième niveau</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Arc de foudre (création) [électricité]	vgm	simple	courte	instant	ligne	réf	CP	Crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 de dégâts/niveau).
☐ Bouclier de feu de groupe [feu / froid]	vgm	simple	courte	1 round / niv	r=4,5m	vol+RM	CP	Les créatures attaquant les alliés subissent des dégâts ; les alliés sont protégés du feu ou du froid.
☐ Brume mortelle (création)	vg	simple	moyenne	1 min / niv	r=6m	vig	GdJ	Tue les créatures de 3 DV ou moins, jet de sauvegarde de 4 à 6 DV, affaiblissement temporaire de Con au-delà.
☐ Colonne de feu [feu]	vgd	simple	moyenne	instant	cyl 12mx3m	réf+RM	GdJ	Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
☐ Cône de froid [froid]	vgm	simple	18 m	instant	cône	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts de froid / niveau.
☐ Explosion de feu suprême [feu]	vgm	simple	1,5 m	instant	r=3m	réf+RM	CP	Les sujets situés dans un rayon de 3m subissent 1d8 points de dégâts de feu/niv.
☐ Rayon prismatique	vg	simple	moyenne	instant	rayon	spé	CP	Un rayon de lumière aveugle la cible puis effet aléatoire.
☐								
☐								

nom	cp	inc	port	durée	cible	JS	src	effet
<i>Sorts de Sixième niveau</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Barrière de lames [force]	vg	simple	moyenne	1 min / niv	6 m / niv	ref+RM	GdJ	Un mur de lames inflige 1d6 points de dégâts par niveau.
☐ Brume acide (création) [acide]	vgm	simple	moyenne	1 round / niv	r=6m		GdJ	Brouillard infligeant des dégâts d'acide.
☐ Cercle de mort [mort]	vgm	simple	moyenne	instant	r=12m	vig+RM	GdJ	Tue 1d4 DV de créatures / niveau.
☐ Désintégration	vgm	simple	moyenne	instant	rayon	vig+RM	GdJ	Fait disparaître une créature ou un objet.
☐ Eclair multiple [électricité]	vgf	simple	longue	instant	niv+1 cr	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts / niveau ; 1 éclair secondaire / niveau inflige demi dégâts.
☐ Germes de feu (création) [feu]	vgm	simple	contact	10 min / niv	4 glands/8 baies	spé	GdJ	Glands et baies se transforment en bombes.
☐ Sphère glaciale d'Otiluke [froid]	vgf	simple	longue	instant	spé	réf+RM	GdJ	Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.
☐ Transformation de Tenser	vgm	simple	personnelle	1 round / niv	personnel	-	GdJ	Le mage gagne des bonus au combat.
☐								
☐								
<i>Sorts de Septième niveau</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Boule de feu à retardement [feu]	vgm	simple	longue	5 rounds	r=6m	réf+RM	GdJ	1d6 points de dégâts de feu / niveau ; l'explosion peut être retardée un max de 5 rounds.
☐ Doigt de mort [mort]	vg	simple	courte	instant	1 créature	vig+RM	GdJ	Tue un sujet.
☐ Épée de Mordenkainen [force]	vgf	simple	courte	1 round / niv	1 épée	RM	GdJ	Une lame magique flottante attaque les adversaires du mage.
☐ Rayon de soleil [lumière]	vgm	simple	18 m	1 round / niv	ligne	ref+RM	GdJ	Un rayon aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
☐ Rayons prismatiques	vg	simple	18 m	instant	cône	spé	GdJ	Des rayons frappent les sujets et produisent différents effets.
☐ Tempête de feu [feu]	vg	1 round	moyenne	instant	2x cb 3m/niv	réf+RM	GdJ	Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
☐ Tremblement de terre [terre]	vgm	simple	longue	1 round	r=24m	spé	GdJ	Secousse sismique dans un rayon de 1,50m/niveau.
☐ Vagues d'épuisement	vg	simple	18 m	instant	cône	RM	GdJ	Plusieurs cibles sont épuisées.
☐								
☐								
<i>Sorts de Huitième niveau</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Cri suprême [son]	vgf	simple	18 m	instant	cône	vig	GdJ	Un cri dévastateur inflige 10d6 points de dégâts de son, étourdit les créatures et endommagent les objets.
☐ Explosion de lumière [lumière]	vgm	simple	longue	instant	r=24 m	ref+RM	GdJ	Aveugle toutes les créatures sur 24 mètres ; inflige 6d6 points de dégâts.
☐ Flétrissure	vgm	simple	longue	instant	sphère r=9m	vig+RM	GdJ	Inflige 1d6 points de dégâts / niveau sur 9 mètres de rayon.
☐ Motif scintillant (mirage) [mental]	vgm	simple	courte	conc + 2 rounds	r=6 m	RM	GdJ	Diverses couleurs frappent la cible de confusion, d'étourdissement ou d'inconscience.
☐ Mur prismatique	vg	simple	courte	10 min / niv	1,2 m / niv	spé	GdJ	Les couleurs du mur produisent différents effets.
☐ Nuage incendiaire (création) [feu]	vg	simple	moyenne	1 round / niv	r=6m	réf	GdJ	Nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu / round.
☐ Rayon polaire [froid]	vgf	simple	courte	instant	rayon	RM	GdJ	Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid / niveau.
☐								
☐								
<i>Sorts de Neuvième niveau</i>								<i>nbr : _____ DD : _____</i>
☐ Ennemi subconscient (fantasme) [mental, terreur]	vg	simple	moyenne	instant	sphère r=4,5 m	spé+RM	GdJ	Comme <i>assassin imaginaire</i> , mais affecte toutes les créatures sur 4,5 m de rayon..
☐ Implosion	vg	simple	courte	concentration	1 créat / round	vig+RM	GdJ	Tue une créature par round.
☐ Nuée d'élémentaires (convocation) [var]	vg	10 min	moyenne	10 min / niv	élémentaires	-	GdJ	Convoque plusieurs élémentaires.
☐ Nuée de météores [feu]	vg	simple	longue	instant	4 x r 12m	réf+RM	GdJ	Quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune.
☐ Plainte d'outre-tombe [mort, son]	v	simple	courte	instant	r=12 m	vig+RM	GdJ	Tue une créature par niveau.
☐ Sphère prismatique	v	simple	3 m	10 min / niv	sphere r=3 m	spé	GdJ	Des rayons frappent le sujet et produisent plusieurs effets.
☐								
☐								