



Sorts de feu du magicien

| Piege de feu | Main incandescente | Micro volcan | Tête brûlée | Fosse de flammes |
|---|--|---|--|--|
| EFFET | EFFET | EFFET | EFFET | EFFET |
| Ce sort crée un piège intelligent qui se déplacera furtivement (75% en discrétion) jusqu'à sous les pieds de l'ennemi en prenant l'apparence du sol environnant | Lorsque le mage utilise ce sort, ces mains deviennent tel du métal chauffé à blanc (idéal pour corriger un ogre malpoli) | Ce sort fait jaillir du sol un volcan de 5 mètres de haut projetant moultes lave sur les adversaires | Ce sort brûle à petit feu la tête d'un adversaire. Seule l'eau pourra éteindre les flammes | Ce sort transforme le sol en un trou pourvu de grandes flammes |
| TEMPS D'INVOCATION | TEMPS D'INVOCATION | TEMPS D'INVOCATION | TEMPS D'INVOCATION | TEMPS D'INVOCATION |
| 2 temps | 1 temps | 2 temps | 1 temps | 1 temps |
| DUREE | DUREE | DUREE | DUREE | DUREE |
| Jusqu'à atteindre la cible | 1D8 temps (à la discrétion du MJ) | 1D6 temps | 1D6 temps | Instantané |
| ZONE D'EFFET | ZONE D'EFFET | ZONE D'EFFET | ZONE D'EFFET | ZONE D'EFFET |
| 1 rayon de 5 mètres puis se déplace à une distance de maximum 200 mètres | Le mage | 1 rayon de 100 mètres autour du mage, puis de 20 mètres autour du volcan | 1 créature avec une tête dans un rayon de 15 mètres | 1 m de large et de long par niveau (seule la longueur varie) sur 3 m de profondeur. Le mage pourra créer le fossé à 30 mètres de lui |
| DOMMAGES | DOMMAGES | DOMMAGES | DOMMAGES | DOMMAGES |
| 1D100 + 1 par niveau | Ajoute 3D20 de dégats au combat à mains nues | <u>Dans les 5 mètres autour du volcan:</u> 2D100 + 2 par niveau. <u>De 6 à 10 mètres:</u> 1D100 + 1 par niveau. <u>De 11 à 20 mètres:</u> 1D100 | 2D20 par temps + 10% de chance de cécité par temps | 1D100 + 1 par niveau et bloque l'ennemi le temps qu'il sorte de la fosse |
| JET DE PROTECTION | JET DE PROTECTION | JET DE PROTECTION | JET DE PROTECTION | JET DE PROTECTION |
| Diminue les dégats de moitié | Diminue les dégats de moitié | Diminue les dégats de moitié | Annule les chances de cécité et diminue les dégats de moitié | Diminue les dégats de moitié |
| REVERSIBLE | REVERSIBLE | REVERSIBLE | REVERSIBLE | REVERSIBLE |
| Oui | Oui | Oui | Oui | Non |
| FREQUENCE D'UTILISATION | FREQUENCE D'UTILISATION | FREQUENCE D'UTILISATION | FREQUENCE D'UTILISATION | FREQUENCE D'UTILISATION |
| 1 fois par jour | 1 fois par combat | 1 fois par jour | 1 fois par jour | 1 fois par jour |