



## Sorts de feu du magicien

Rayon ensoleillé	Torpille de feu	Danse du feu	Annulation des effets du feu	Labyrinthe de flammes
<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>	<b>EFFET</b>
Imaginez ce que le soleil ferait s'il concentrait un de ses rayons sur un adversaire et sans aucun moyen de filtrage.	Ce sort crée un projectile enflammé pouvant passer sous l'eau, pratique pour couler un navire.	Ce sort est l'un des plus saugrenu du mage. En effet les humanoïdes danseront autour d'un feu quel qu'il soit et les monstres tenteront une parade amoureuse, ceci les bloquant quelques instants.	Ce sort peut altérer la réalité à tel point que tout ce qui vient d'être détruit ou endommagé par du feu revient à sa forme initiale jusqu'à disparition du feu.	Ce sort crée un labyrinthe dont les murs sont composés de feu. Les créatures voulant traverser le feu prendront des dommages ou devront errer durant un long moment.
<b>TEMPS D'INVOCATION</b>	<b>TEMPS D'INVOCATION</b>	<b>TEMPS D'INVOCATION</b>	<b>TEMPS D'INVOCATION</b>	<b>TEMPS D'INVOCATION</b>
1 temps	1 round (On considère que les temps s'écoulent de la même manière dans un combat de navire et dans un combat classique)	1 temps	1 temps	1 round
<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>	<b>DUREE</b>
1 round	Instantané	1D6 temps	Annule tous les dégâts du feu désirés qui ont été occasionnés lors des 1D2 derniers temps.	1D8 temps
<b>ZONE D'EFFET</b>	<b>ZONE D'EFFET</b>	<b>ZONE D'EFFET</b>	<b>ZONE D'EFFET</b>	<b>ZONE D'EFFET</b>
1 créature dans 1 rayon de 100 mètres	1 rayon de 1 km	Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres	1 rayon de 100 mètres autour du mage	1 m <sup>2</sup> par niveau (1 paroi par m <sup>2</sup> )
<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>	<b>DOMMAGES</b>
<b>1er temps:</b> 1D100. <b>2e temps:</b> 2D100. <b>3e temps:</b> 2D100 + 1 par niveau + 10% de chances de tuer net tout adversaire de niveau inférieur ou égal à 9.	2D1000 + 10% de chances de tuer net tout adversaire de niveau inférieur ou égal à 9. Inflige 3D100 + 100 PN de dégâts aux navires.	Bloque les adversaires durant 1D6 temps même s'ils subissent des dégâts	Aucun	1D20+10 par paroi traversée ou 1D8 temps d'attente
<b>JET DE PROTECTION</b>	<b>JET DE PROTECTION</b>	<b>JET DE PROTECTION</b>	<b>JET DE PROTECTION</b>	<b>JET DE PROTECTION</b>
Diminue les dégâts de moitié et empêche d'être tué net. On lance un JP par temps.	Diminue les dégâts de moitié et annule les chances de tuer net. Un jet en manœuvre avec malus de 50% diminue les dégâts de moitié sur les navires.	Raccourcie la durée de la danse de 5 temps	Aucun	Diminue les dégâts de moitié
<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>	<b>REVERSIBLE</b>
Non	Non	Oui	Non	Oui
<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>	<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>	<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>	<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>	<b>FREQUENCE D'UTILISATION</b>
1 fois par jour	1 fois par jour	1 fois par jour	1 fois par semaine	1 fois par jour