

## SORTS DE MAGE DE BATAILLE

### Sorts du niveau 0 (tours de magie)

- Aspersion acide.** Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
- Destruction de mort-vivant.** Inflige 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
- Lumière.** Fait briller un objet comme une torche.
- Rayon de givre.** Rayon infligeant 1d3 points de dégâts de froid.

### Sorts du 1<sup>e</sup> niveau

- Contact glacial.** Un contact/niveau inflige 1d6 points de dégâts, perte temporaire de 1 point de For possible.
- Coup au but.** +20 au prochain jet d'attaque du mage.
- Décharge électrique.** Contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (5d6 max.).
- Grêle de pierre (M).** Pluie de pierre infligeant 1d4 points de dégâts/niveau (5d4 max.).
- Lancer de précision (M).** Double le facteur de portée d'une arme.
- Mains brûlantes.** 1d4 points de dégâts de feu/niveau (5d4 max.).
- Orbe d'acide mineur.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'acide, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Orbe d'électricité mineur.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts d'électricité. +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Orbe de feu mineur.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de feu, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Orbe de froid mineur.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de froid, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Orbe de son mineur.** Attaque de contact à distance infligeant 1d8 points de dégâts de son, +1d8/2 niveaux (5d8 max.).
- Poing de pierre (M).** Confère +6 en For et une attaque naturelle de coup.
- Projectile magique.** 1d4+1 points de dégâts ; +1 projectile/2 niveaux au-delà du niveau 1 (5 max.).

### Sorts du 2<sup>e</sup> niveau

- Explosion de feu.** Les sujets adjacents subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau.
- Flamme éternelle (M).** Crée une torche permanente ne dégageant pas de chaleur.
- Flèche acide de Melf.** Attaque de contact à distance infligeant 2d4 points de dégâts d'acide pendant 1 round, +1 round/3 niveaux.
- Fracassement.** Une vibration endommage les objets et blesse les créatures cristallines.
- Lame tourbillonnante (F).** Une arme tranchante projetée blesse tous les adversaires situés sur une ligne de 18 m de long.

- Lames de feu.** L'arme de corps à corps du rôdeur inflige +1d6 points de dégâts de feu pendant 1 round.
- Piège à feu (M).** L'objet ouvert inflige 1d4 points de dégâts de feu, +1/niveau.
- Pyrotechnie.** Transforme un feu en lueur aveuglante ou en fumée étouffante.
- Rayon ardent.** Attaque de contact à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu ; -1 rayon/4 niveaux (3 max.).
- Sphère de feu.** Une boule de feu roule au sol pendant 1 round/niveau et inflige 2d6 points de dégâts de feu.
- Trait de glace (M).** Éclats de glace magique infligeant 2d8 points de dégâts de froid plus 2 points de Dex temporaires ; ou 1d8 points de dégâts de froid dans un rayonnement de 3 m de rayon.

### Sorts du 3<sup>e</sup> niveau

- Anneau de lames (M).** Des lames entourent le mage, infligeant des dégâts aux autres créatures (1d6, +1/niveau).
- Bouclier de feu.** Les créatures attaquant le mage subissent des dégâts de feu ; PJ protégé de la chaleur ou du froid.
- Boule de feu.** 1d6 points de dégâts de feu/niveau. 6 m de rayon.
- Bourrasque.** Repousse ou renverse les créatures de taille modeste.
- Éclair.** 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.
- Empoisonnement.** Contact infligeant perte temporaire de 1d10 points de Con ; idem 1 minute après.
- Flèches enflammées.** Flèche infligeant -1d6 points de dégâts de feu.
- Nuage nauséabond.** Vapeurs nocives, 1 round/niveau.
- Tempête de grêle.** La grêle inflige 5d4 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
- Tempête de neige.** Gêne la vision et les déplacements.

### Sorts du 4<sup>e</sup> niveau

- Assassin imaginaire.** Une redoutable illusion tue le sujet ou inflige 3d6 points de dégâts.
- Contagion.** Inocule une maladie.
- Cri.** Assourdit toutes les créatures dans un cône et inflige 5d6 points de dégâts de son.
- Explosion de flammes.** Cône de feu de 18 m de long (1d6 points de dégâts/niveau).
- Mur de feu.** Inflige 2d4 points de dégâts de feu sur 3 m sur 1d4 sur 6 m. Traverser le mur inflige 2d6 points de dégâts. +1/niveau.
- Orbes d'acide.** Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'acide/niveau plus fièvre.
- Orbes d'électricité.** Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau plus enchevêtrement.
- Orbes de feu.** Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de feu/niveau plus hébètement.
- Orbes de froid.** Attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau plus aveuglement.

**Orbes de force.** Globe de force infligeant 1d6 points de dégâts/niveau (10d6 max.).

**Orbes de son.** Attaque de contact infligeant 1d4 points de dégâts de son/niveau plus assourdissement.

**Tentacules noirs d'Evard.** Tentacules agrippant les créatures dans une émanation de 6 m de rayon.

### Sorts du 5<sup>e</sup> niveau

**Arc de foudre (M).** Crée une ligne d'électricité entre 2 créatures (1d6 points de dégâts/niveau).

**Bouclier de feu de groupe.** Les créatures attaquant les alliés subissent des dégâts ; les alliés sont protégés du feu ou du froid.

**Brume mortelle.** Tue les créatures à 3 DV ou moins ; celles à 4-6 DV meurent en cas de sauvegarde ratée ; celles à 6 DV ou plus subissent une perte temporaire de Con.

**Colonne de feu.** Un feu divin châtie les adversaires du mage (1d6 points de dégâts/niveau).

**Cône de froid.** 1d6 points de dégâts de froid/niveau.

**Explosion de feu suprême.** Les sujets situés dans un rayon de 3 m subissent 1d8 points de dégâts de feu/niveau.

**Rayon prismatique.** Un rayon de lumière aveugle la cible plus effet aléatoire.

### Sorts du 6<sup>e</sup> niveau

**Barrière de lames.** Un mur de lames inflige 1d6 points de dégâts/niveau.

**Brume acide.** Une brume inflige des dégâts d'acide.

**Cercle de mort (M).** Tue 1d4 DV de créatures/niveau.

**Désintégration.** Fait disparaître une créature ou un objet.

**Éclair multiple.** 1d6 points de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau inflige 1/2 dégâts.

**Germes de feu.** Glands et baies se transforment en bombes.

**Sphère glaciale d'Otiluke.** Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.

**Transformation de Tenser (M).** Le mage gagne des bonus au combat.

### Sorts du 7<sup>e</sup> niveau

**Boule de feu à retardement.** 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; explosion retardée jusqu'à 5 rounds.

**Doigt de mort.** Tue un sujet.

**Épée de Mordenkainen (F).** Une lame magique flottante frappe les adversaires du mage.

**Rayon de soleil.** Un rayon aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.

**Rayons prismatiques.** Des rayons frappent les sujets et produisent différents effets.

**Tempête de feu.** Inflige 1d6 points de dégâts/niveau.

**Tremblement de terre.** Une violente secousse ébranle un rayon de 24 m.

**Vagues d'épuisement.** Plusieurs cibles sont épuisées.

### Sorts du 8<sup>e</sup> niveau

**Cri suprême.** Un cri dévastateur inflige 10d6 points de dégâts de son, étourdit les créatures et endommage les objets.

**Explosion de lumière.** Aveugle toutes les créatures sur 3 m, inflige 6d6 points de dégâts.

**Flétrissure.** Inflige 1d6 points de dégâts/niveau sur 9 m.

**Motif scintillant.** Diverses couleurs frappent la cible de *confusion*, d'étourdissement ou d'inconscience.

**Mur prismatique.** Les couleurs du mur produisent différents effets.

**Nuage incendiaire.** Un nuage inflige 4d6 points de dégâts de feu/round.

**Rayon polaire.** Une attaque de contact à distance inflige 1d6 points de dégâts de froid/niveau.

### Sorts du 9<sup>e</sup> niveau

**Ennemi subconscient.** Comme *assassin imaginaire*, mais affecte toutes les créatures sur 3 m.

**Implosion.** Tue une créature/round.

**Nuée d'élémentaires.** Convoque plusieurs élémentaires.

**Nuée de météores.** Quatre sphères explosent et infligent 6d6 points de dégâts de feu chacune.

**Plainte d'outre-tombe.** Tue une créature/niveau.

**Sphère prismatique.** Des rayons frappent le sujet et produisent différents effets.