

# Sortilèges de combat niveau 1 à 8 – PNJs pratiquant la magie – V.1.4

Sortilèges	TYPE	Effets	Avantages ou dégâts	Coût	Épreuve	Durée	Distance	Notes
<b>NIVEAU 1</b>								
Boule de feu mineure	FEU	Dégâts de Feu	BL : 1D+1	2PA	MagiePhys +3	Immédiat	jusqu'à 5m	Aieuh !
Tourbillon de Wazaa	GEN	Mini-cyclone griffant	BL : 2D+2+niveau/ennemi	10+niveauPA	MagiePhys	15 secondes	jusqu'à 15m	Touche aussi les équipiers à 5m du centre
Gifle de Namzar	GEN	Onde de choc	BL : 2D+niveau	4+niveauPA	MagiePhys +2	Immédiat	jusqu'à 10m	Envoie bouler un ennemi – sauf rés. Magie
Cône de glace	EAU	Gel	BL : 2D+niveau/ennemi	7+niveauPA	MagiePhys	Immédiat	Cône 10mx5m	Impossible par temps trop sec
Repulsion de Jakuel	GEN	Répulsion		2PA/heure	CHA +1D vs COU +1D	Voir coût	jusqu'à 15m	Fonctionne également sur la belle-mère (sauf rés. Magie)
Peau de banane de Morzak	GEN	Embûche	Rate 3 assauts	2PA	MagiePhys	Immédiat	jusqu'à 10m	Faire tomber une personne / un animal au sol (sauf rés. Magie)
Ensablement oculaire de Munff	TERRE	Handicap		2PA	MagiePhys	Immédiat	jusqu'à 5m	Rend la victime aveugle 1D assauts (sauf rés. Magie)
<b>NIVEAU 2</b>								
Boule de feu majeure	FEU	Feu	BL : 3D+niveau	5+niveauPA	MagiePhys	Immédiat	jusqu'à 20m	PR divisé par deux - Bonus contre les capes magiques : +2PA
Armure de Fulgôr	GEN	Protection	Niveau PR ajouté	2+niveauPA	INT +2	1 combat	Contact	Sur soi-même ou sur un allié
Eclair en chaîne +2	GEN	Eclairs	BL : 2D+2+niveau/ennemi	12+niveauPA	MagiePhys	5 secondes	Zone 20m	Tous les ennemis - ignore armure
Flèche d'acide	GEN	Projectile	BL : 1D+2+niveau	3+niveauPA	MagiePhys	Immédiat	jusqu'à 20m	Dégâts + endommagement l'armure : PR-1 pour la cible
Malédiction du bras droit	GEN	Membre inutilisable	AT/PRD/AD -4	5PA	INT	1 combat	jusqu'à 20m	Gauchers immunisés, ambidextres -2 (sauf résistance magie)
<i>Dispel magic</i>	GEN	Désenchantement		PA sort original	INT	Permanent	Zone 10m	Limité à un sort original jusqu'à 6 PA
Halo de flammes	ILLU	Illusion	Ennemis COU-2	3PA	INT +2	10mn	Contact	Flammes illusoire autour du lanceur
Verrou de Klonor	GEN	Ferme porte		4PA	INT +2	Niveau x 10mn	Contact	Chiffre code magique (niveau D6), épreuve pour le MJ
Vélocité de Mazrok	GEN	Vitesse	Déplacement +100%	4PA	INT +2	niveau x 5mn	Contact	Fonctionne aussi sur un allié
<b>NIVEAU 3</b>								
Rayon d'Alkantarade	GEN	Rayon énergétique	BL : 1D+4+niveau	6+niveauPA	MagiePhys	Immédiat	jusqu'à 10m	Ignore armure - Bonus contre les armures magiques : +2PA
Flèche d'acide pénétrante	GEN	Projectile	BL : 2D+niveau	4+niveauPA	MagiePhys	Immédiat	jusqu'à 20m	Ignore l'armure et l'endommagement = PR - 1 pour la cible
Terreur	GEN	Répulsion		2PA	MagiePsy	30mn	jusqu'à 5m	Sauf morts-vivants (sauf résistance magie)
Chemin mortel de Guldur	TERRE	Pics sortant du sol	BL : 2D+niveau	5+niveauPA	INT	15 secondes	Zone 2m	Les cibles perdent 50% MV - touche aussi les équipiers
Glaciation des pieds	EAU	Attaque pédestre	BL : 1D+1	4PA	INT	5mn	jusqu'à 10m	La cible est immobile (sauf résistance magie)
<b>NIVEAU 4</b>								
Pétrification d'Alkantarade	META	Peau de pierre	Invulnérable à tout	5PA	INT	30mn	jusqu'à 10m	Cible immobilisée ET invulnérable (sauf résistance magie)
Berserkisation de Kugio	GEN	Amélioration carac	AT/PRD/FO +4	4PA	INT	10 assauts	Contact	Epreuve nécessaire pour calmer l'allié (CHA)
Dôme de conflagration stipulaire	GEN	Protection magique	Res magie +4	5PA	MagiePhys	10mn	Zone 5m	Protège un groupe des sortilèges
Paralysie temporaire de Thorp	GEN	Immobilisation	Caractéristiques à zéro	5PA	INT	30 secondes	jusqu'à 10m	Humanoïdes de taille standard (sauf résistance magie)
Lévitacion de Brenna	AIR	Lévitacion		3PA/min	MagiePhys	Voir coût	Contact	Affecte le mage uniquement
Brouillard de Gloum	EAU	Brouillard		4PA	INT	Selon vent	(niveau)m2 x 5	(rituel) Diminue fortement la visibilité pour tout le monde
<b>NIVEAU 5</b>								
Tornade incendiaire de Cham	FEU	Feu	BL : 1D+niveau/ennemi	6+NiveauPA	MagiePhys	10 secondes	Zone 5m	Touche aussi les équipiers dans le périmètre
Coupole de Falcor	GEN	Protection magique	Voir notes	8PA	INT	1 combat	Zone(niveau)m	Repousse 1 projectile magique par niveau du mage
Invocation de démon mineur	DEM	Invocation	Selon les cas	Selon les cas	MagiePsy	Selon les cas	Selon les cas	Voir tableau spécifique des invocations
<b>NIVEAU 6</b>								
Sbaffe de Gigouatte	GEN	Attaque d'impact	BL : 2D+Niveau	8+niveauPA	MagiePhys	Immédiat	Contact	Envoie voler la cible au loin (niveau x 2m) – sauf résistante magie
Mur de feu	FEU	Protection	BL : 2D si contact	6PA	INT	Niveau x mn	50cm x niv	Empêcher les ennemis de passer/voir
<b>NIVEAU 7</b>								
Pluie de météores de Wismal	GEN	Pluie contondante	BL : 2D/cible + feu	8PA	MagiePhys	5 secondes	Zone 5m	Fait tomber de petits météorites enflammés sur toute une zone
Cyclone d'énergie de Kugio	GEN	Cyclone énergétique	BL : 3D+niveau/cible	10+niveauPA	MagiePhys-2	10 secondes	Zone 10m	Aspire qqun, électrocute et recrache plus loin (sauf rés. Magie)
<b>NIVEAU 8</b>								
Invocation de démon puissant	DEM	Invocation	Selon les cas	Selon les cas	MagiePsy	Selon les cas	Selon les cas	Voir tableau spécifique des invocations
Sphère d'invincibilité parfaite de Zangdar	GEN	Protection	Protège de tout, rayon 2m Peut héberger un allié	10PA +1PA/heure	INT	Voir coût	Contact	Protège de tout sauf du son - impossibilité de jeter des sorts
Marteau volant de Torchaveth	GEN	Coup puissant	BL : 2D+niveau	6+niveauPA	MagiePhys	1D6 tours	5m	Gros projectile contondant et magique – Peut servir de bélier