



Sorts d'air et de foudre du magicien

Chaîne d'éclairs	Contrôle du climat	Sac d'air	Lance de vent	Arc de foudre
EFFET	EFFET	EFFET	EFFET	EFFET
Ce sort projette un éclair qui passe d'ennemi en ennemi !	Le magicien, en lançant ce sort peut plus ou moins altérer le climat	Le magicien, lorsqu'il lance ce sort, en invoque à un sac invisible et gigantesque. Quoi qu'il soit mis dedans, son poids ne variera en aucun cas (ex: un boulet de canon de 3 grammes...). Attention toutefois, ce sac n'est utilisable que par le magicien.	Le magicien projette sur l'adversaire une lance d'air compacte ce qui, généralement, fait assez mal...	Ce sort crée un arc de foudre entre deux créatures, lesquelles subiront chacune des dégâts identiques
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
1 temps	2 rounds	1 temps	1 temps	1 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
Instantané	½ journée	1 heure	Instantané	Instantané
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
1 rayon de 50 mètres sur un maximum de 1D4+1 adversaires	1 rayon de 10 Km ² à l'endroit où le mage a lancé le sort	Une zone de la taille du magicien	Une créature dans un rayon de 20 mètres.	2 créatures à 10 mètres de distance l'une de l'autre
DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES
2D20	Aucun dommage sauf en cas d'ouragan	Aucun	2D20 + 1 par niveau	1D20 + 1 par niveau
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Aucun	Aucun	Aucun	Aucun	Aucun
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Non	Oui	Oui	Non	Non
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois par combat	1 fois par jour	2 fois par jour	1 fois par jour	1 fois par temps