



Sorts d'air et de foudre du magicien

Globe anti-foudre	Épée électrique	Piège à foudre	Tournis	Appel d'air
EFFET	EFFET	EFFET	EFFET	EFFET
Ce sort crée un globe autour du mage le protégeant ainsi de toute attaque électrique	Ce sort génère un champs électrique autour d'une arme de tout type et pouvant s'ajouter à tout autre type d'effet (poison, feu, runes, etc...)	Le mage crée par ce sort de petites zones électriquement instables. Le Mage et ses alliés ne peuvent perturber ces zones et ne sont donc pas sujets aux dégâts...	La cible, prise dans un cyclone miniature est perturbée; elle a 50% de chance de rater toute attaque	Le magicien, par ce sort, vide les poumons de la cible. Celle ci subit de terribles douleurs en s'étouffant
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
2 temps	1 temps	1 temps	1 temps	1 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
1D8 temps	1 combat	La zone disparaît quand on marche dessus	1D8 temps	Instantané
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
Un globe de 5 mètres de rayon dont le mage est le centre	Toute arme ciblée(de préférence amie) dans un rayon de 10 mètres	Un cercle de 5 mètres de rayon	1 créature dans un rayon de 30 mètres	1 créature dans un rayon de 20 mètres
DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES
Aucun	Rajoute 3D20 par la foudre aux dommages de l'arme.	1D100+20 + 1 par niveau	Aucun	20% des points de vie restants de la cible et la fait se noyer instantanément si elle est sous l'eau.
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Aucun	Aucun	Aucun	Annule le sort	Annule le sort
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Oui	Non	Non	Oui	Non
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois par jour	Une fois par jour	1 fois par jour	1 fois par jour	1 fois par jour