



Sorts d'air et de foudre du magicien

Lévitacion	Rodeur invisible	Vents changeants	Marteau de vent	Aeroglisse
EFFET	EFFET	EFFET	EFFET	EFFET
Le mage ou un ami consentant est soulevé du sol. Il est en revanche visible de tout le champs de bataille et ne pourra lancer de sort en l'air.	Invoque une petite créature ailée et invisible qui peut prêter sa vue à qui l'appelle. Mais créature partiellement étherée, elle ne peut se maintenir longtemps dans notre réalité. Il est à noter que le Magicien qui utilise ce sort se déconnecte de sa propre vision...	Ce sort mineur permet au Magicien de changer le sens du vent pour faciliter une manoeuvre de bateau ou écarter, par exemple, un nuage empoisonné... Le vent garde sa vitesse mais change juste de direction.	Ce sort permet au magicien d'asséner à sa cible un violent coup évoquant celui d'un marteau.	Ce sort crée des coussins d'air sous et derrière les pieds du magicien, lequel glisse sur tout type de sol: solide ou liquide, à la manière d'un gracieux patineur
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
1 temps	1 round	2 rounds	1 temps	1 temps
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
3 rounds + 1 round par tranche de 10 niveaux	1D6 round	8 heures	Instantané	2 rounds
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
Le mage ou un compagnon	1 rayon de 20 mètres	1 rayon de 50 mètres autour du mage	1 créature dans un rayon de 10 mètres	le mage
DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES
Aucun	Aucun	Aucun	1D12 + 1 par niveau	Aucun
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
Oui	Oui	Oui	Non	Oui
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois par temps	1 fois par jour	1 fois par jour	1 fois par temps	2 fois par jour