

Faille locomotrice, relation avec l'air

Faille Locomotrice	Aspects génériques	Invocation	Déplacements matériaux	Transport	Action sur le climat
Niveau Faillé 1	- Utilisation de la faille pour celles et ceux de dominance de l'air; - Non spécialistes suivent	Négligeable	Négligeable	Négligeable	Négligeable
Niveau Faillé 2	Relation avec l'air favorisée. Lors des déplacements, si rencontre avec un élémentaire d'air, celui-ci sera favorable	L'utilisateur découvre et comprend. Pas d'autonomie	L'utilisateur découvre et comprend. Pas d'autonomie	L'utilisateur découvre et comprend. Pas d'autonomie	L'utilisateur découvre et comprend. Pas d'autonomie
Niveau Faillé 3	Ring elemental of air: - Speak with elemental of air & charm (save -2); - Invisibility (3/D); - Gust of wind (AW); - Fly (3/D); - Wall of force (2/D); - control winds (1/D);	L'utilisateur est capable de reconnaître les différents types de pentacles et de créer les pentacles courants; - Maîtrise des différents langages des créatures magiques; - Connaissance basique des créatures magiques; - Monster summoning I à III, (3/D); - Summon wraiths, skeletons or zombies (Ne), (1/D); - Wind servant, (2/D); - Call imp (De), (1/D);	L'utilisateur peut déplacer des matériaux / objets (hors créatures) sur 1 à 4 Km avec une force de 25; Il peut répéter cet effort si la faille est proche; - Item, (2/D); - Levitate, (3/D) ; - Tenser's Floating Disk, (AW) ; - Telekinesis1, Normal (1/D);	- Dimension door => 10m/level, (5/D); - Mount, (3/D); - Air walk, (1/D); - Easy march, (1/D); - Water walk, (1/D); - Faille shift (as plane shift) => 1km/level, (2/D); - Teleport without error1 or Etherealness (6) => 5Km/level, (1/D);	L'utilisateur est en mesure d'analyser le climat; - Weather Prediction, (2/D); - Precipitation, (2/D); - Wind column, (3/D); - Control Temperature, 10' radius, (1/D); - Precipitation, (2/D); - Call lightning, (1/D); - Weather stasis, (1/D);
Niveau Faillé 4	- Aucun élémentaire d'air ne portera atteinte à l'utilisateur. Il l'aidera dans la mesure de ses moyens, inutile de le charmer; - Si suffisamment de temps passé au sein de la faille, il peut contacter et/ou summoner un elemental (non majeur).	L'utilisateur est capable de reconnaître et de créer tous les pentacles; - Tongue (AW); - Connaissance des créatures magiques, points forts / faibles de ces créatures (hors spéciales); - Monster summoning I à V avec choix des créatures invoquées, (3/D); - Summon (1-3) demon / devil / daemon / undead / outer goods creatures up to half level of the caster, (2/D); - Beast summons (De), (1/D); ● <i>Prévoir des dépenses</i>	- L'utilisateur peut déplacer des matériaux / objets (hors créatures) sur 10 à 40 Km avec une force de 25; - Reverse gravity, (1/D); - Telekinesis2, weight up to 50 pounds (1/D); - l'utilisateur peut envisager, selon le territoire, à déplacer une portion de ce territoire dans un autre lieu de ce plan. A discuter au cas par cas ● <i>Prévoir des dépenses</i>	- Phantom steed, (2/D); - Monster mount, (1/D); - Transport via plants (1/D); - Word of recall1, (1/D); - Teleport without error3 or Etherealness (7) => 10 Km/level, (2/D); - Teleport without error3 (8) => 50 Km/level, (1/D); ● <i>Prévoir des dépenses</i>	- Windborne, (3/D); - Whirlwinds, (1/D); - Summon weather1, normal, (1/D); - Vortex1, Normal (1/D); - Control weater, (1/D); - Modification du climat1 (1/D); ● <i>Prévoir des dépenses</i>

Légende: D=Day; T=Turn; R=Round; W = Week; AW = At Will; F = Faille; NF = Niveau Faillé; De = Demonist; Ne = Necromancer