Design mage : Exemple de la spé feu :

Passif (feu) : vos sorts enflamment les cibles qu'ils touchent pour 40 % des dégats infligés en 4 secondes.

**Boule de feu :**

1.75 Secondes d'incantation.

Inflige XX dégâts.

Lorsqu'elle touche, vous avez 10% de chance de générer une charge d'orbe de flamme. Chances doubles sur un Coup Critique ou une Fragmentation.

**Orbe de flamme :**

Instantané, coute une charge d'orbe de flamme.

Lance un gigantesque orbe enflammé en direction de la cible. L'orbe laisse une trainée de 5 mètres d’épaisseur qui inflige XX dégâts par seconde à toutes les cibles à l’intérieur, puis explose sur la cible en infligeant XX dégâts à toutes les cibles dans les 8 mètres.

**Brûlure :**

Instantané, 6 secondes de recharge.

Inflige XX dégâts.

20% de chances de générer une charge d'orbe de flamme. Chances doublées sur un Coup critique ou une Fragmentation.

De plus, assomme la cible pendant 1 secondes.

**Pluie de météore :**

Ultime. Instantané. 2 minutes de recharge.

Provoque une chute de 3 météores en fusion à l'endroit ciblé. Chaque météore inflige XX dégâts plus XX dégâts sur 6 secondes.

Bonus 1 : double le nombre de météores.

Bonus 2 : dégâts augmentés de 20%

Bonus 3 : double le nombre de météores.

Bonus 4 : forcément Critique.

Bonus 5 : l'effet de dégâts sur la durée inflige 10% des points de vie max de la cible en plus des effets normaux. Les ennemis brûlent jusqu'à la mort et l'effet ne peut plus être purgé.

**Nova de flammes :**

Instantané. 20 secondes de recharge.

Inflige XX dégâts à toutes les unités proches de vous. De plus toutes les cibles touchées sont immobilisées pendant 2 secondes.

Spé glace.

Passif : vos sorts peuvent se fragmenter deux fois.

**Stalactite :**

1.75 Secondes d'incantation.

Inflige XX dégâts.

Lorsqu'elle touche, vous avez 10% de chance de générer une charge d'orbe de givre. Chances doubles sur un Coup Critique ou une Fragmentation.

**Orbe de givre :**

Instantané, coute une charge d'orbe de givre.

Lance un gigantesque orbe de givre en direction de la cible. L'orbe laisse une trainée de 5 mètres d’épaisseur qui inflige XX dégâts par seconde à toutes les cibles à l’intérieur, puis explose sur la cible en infligeant XX dégâts a toutes les cibles dans les 8 mètres.

**Congélation :**

Instantané, 6 secondes de recharge.

Inflige XX dégâts.

20% de chances de générer une charge d'orbe de givre. Chances doublées sur un Coup critique ou une Fragmentation.

De plus, assomme la cible pendant 1 secondes.

**Tempête de givre :**

Ultime. Instantané. 3 minutes de recharge.

Augmente vos chances de coup critique, de fragmentation, et votre hâte de 20% pendant 30 secondes.

Bonus 1 : le bonus est doublé.

Bonus 2 : La fragmentation n’a plus de limite d’occurrence.

Bonus 3 : le bonus est doublé.

Bonus 4 : Le critique n’a plus de limite d’occurrence.

Bonus 5 : Les effets critiques peuvent eux aussi faire des coups critiques.

**Nova de glace :**

Instantané. 20 secondes de recharge.

Inflige XX dégâts à toutes les unités proches de vous. De plus toutes les cibles touchées sont immobilisées pendant 2 secondes.