Magicio

**Ecole de la mobilité**

-Blink caster :

Type : Déplacement

Cible : null

Cd : ?

Description : téléportation qui prend lieu après une cana

-Come back :

Type : Déplacement

Cible : null

Cd :?

Description : aux premier cast le magicio laisse une marque. Si le sort et utiliser une nouvelle fois dans les x secs, le magicio peut alors revenir instantanément sur la marque.

-Maitre en la matière

Type : Déplacement

Cible : Mur

Cd : ?

Description : Créer un portail sur un mur durant x secs permettant à tous de traversé le mur.

Ult :

Type : Déplacement / Damage /Ciblé

Cible : Allié / Ennemie

Cd : ?

Description : Intervertit sa place avec l’allié ou l’ennemie ciblé

**Ecole de la sorcellerie**

-Drain

Type : Damage / Monocible / Ciblé

Cible : Ennemie

Cd : ?

Description :Draine la vie d’un ennemie. Le sort est maintenue tant que le magicio maintient la touche ou pendant 5 secs. Le magicio à une vitesse réduite lorsqu’il draine.

-CraC

Type : Damage / Aoe

Cible : Zone

Cd : ?

Description : Après une canalisation de x secs, la magicio appelle son dealer et fait tomber un gros sac de crac à l’endroit ciblé infligeant de lourds dommages

-Maitre du temps :

Type : CC / AOE

Cible : Zone

Cd : ?

Description : Le magicio se concentre et délimite une zone dans laquelle il arrête le temps pendant x secs

-Sort de trévis

Type : CC / Ciblé

Cible : Ennemie

Cd : ?

Description : le magicio drogue un ennemi ce qui trouble sa vision et lui fait voire des étoiles et des faucons kamikazes

ULT : Les ombres du faucon kamikaze

Type : Aoe zone / cone ?

Cible : Ennemie

Cd : ?

Description : Le magicio utilise les arcanes obscurs légué par sa dame de ménage afin de donner vie à l’ombre de chaque ennemie touchée. L’ombre vit durant x secs et reproduit les sorts lancés par son hôte. Les compétences lancées par l’ombre sont dirigées vers son hôte.

**Ecole élémentaire**

**-**Tremblement de terre

Type : Damage / aoe

Cible : ennemie

Cd : ?

Description : Créer un tremblement de terre durant x secs. Tout ennemie se trouvant dans la zone est ralentit et subit des dégâts tant qu’il reste dans la zone.

-Goutte d’eau

Type : CC /aoe

Cible : ennemie

Cd : ?

Description : Une (grosse) goutte d’eau tombe du ciel à l’endroit ciblé, repoussant tout ennemies touché vers l’extérieur de la goutte.

-Eclair

Type : Damage /ciblé

Cible : ennemie

Cd : ?

Description : lance un éclair mortel sur la cible infligeant de lourds dégâts.

-Mur de glace

Type : Cc

Cible : All

Cd : ?

Description : Erige un mur de glace

Ult : Combinaison des éléments ?

En utilisant deux magies élémentaires dans une même zone, le magicio combine ses sorts ce qui ajoutent des effets supplémentaires.

Terre + eau : le tremblement de terre se transforme en gadou (ou en sable mouvant) et devient immobilisant

Terre+ Glace : le magicio créer une zone d’ére glaciaire. Le ralentissement devient crescendo et au bout de x secs dans la zone, l’ennemie est gelée

Terre + foudre : L’éclair lancer par le magicio se répand dans le sol et créer une zone électromagnétique qui permet au tremblement de terre d’infliger des dégâts supplémentaires.

Eau + Eclair : l’éclair lancer par le magicio se répand sur tous les ennemies proches récemment touché par la goutte.

Eau + Glace : les ennemis récemment touchés par la gouttes d’eau sont gelé par le froid du mur de glace

Glace + Eclair : la magicio se déplace aussi vite que la foudre tout en annulant toutes force de friction. Sa vitesse est grandement améliorée.

Feu + terre : Les alliés touchés voit leur attaque devenir enflammé infligent x dégâts supplémentaire en x sec pendant x sec

Feu+ Eau : zone de vapeur bloquant la vision

Feu + Glace : Le feu fait fondre la glace qui se transforme en flaque d’eau régénérant

Feu + Foudre : créer un deuxième clone.