

CONVOCATION D'ALLIÉS GÉANTS

II

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	un ou plusieurs géants
Durée	1 round/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

Ce sort fonctionne comme convocation d'alliés géants I, excepté que le personnage peut convoquer soit un géant du désert, du feu, du froid, ou de la jungle, soit 1d3 géants des bois, des collines, des grottes, des marais, de pierre, des rivières ou des scories.