

## ⚡ ÉVOCAATION

# APPEL DE LA FOUDRE

[électricité]

Incantation	1 round
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m (6 c) de long
Durée	1 minute/niveau
JS	Réflexes, 1/2 dégâts
RM	oui

Une fois l'incantation prononcée, le druide peut, 1 fois par round, faire appel à un éclair vertical de 1,50 m de large sur 9 m de long. Chaque éclair inflige 3d6 points de dégâts d'électricité. La foudre s'abat à la verticale sur le point indiqué, dans les limites de portée (calculées à partir de l'endroit où se trouve le druide au moment de l'incantation). Toutes les créatures situées dans la case visée ou sur la trajectoire de l'éclair sont affectées.

Le druide n'est pas obligé d'évoquer un éclair par round. Il peut, par exemple, lancer d'autres sorts à la place. Cependant, il doit entreprendre une action simple (visant à se concentrer) pour lancer chaque éclair (en plus du premier). Le nombre d'éclairs pouvant être évoqués est égal au niveau de lanceur de sorts du druide (10 maximum).

Si le personnage se trouve dehors et en plein orage – pluie battante, nuages et vent, conditions météorologiques chaudes et nuageuses, voire tornade (ce qui inclut le cyclone d'un djinn ou un élémentaire de l'Air de taille G au moins) –, chaque éclair inflige 3d10 points de dégâts d'électricité au lieu de 3d6.

Ce sort fonctionne en intérieur, sous terre, mais pas sous l'eau.

===Version mythique===

Les dégâts infligés par chaque éclair s'élèvent à 3d10 (ou 5d10 à l'extérieur si le temps est orageux). La moitié de ces dégâts sont des dégâts d'électricité, l'autre moitié des dégâts