

⚡ ÉVOCAATION

CHÂTIMENT SACRÉ

[Bien]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	rayonnement de 6 m (4 c) de rayon
Durée	instantanée (1 round) (voir description)
JS	Volonté, partiel
RM	oui

Grâce à ce sort, le prêtre fait appel à la puissance du Bien pour châtier ses ennemis. Seules les créatures Neutres ou Mauvaises sont touchées. Celles qui sont d'alignement Bon ne courent aucun danger.

Le sort aveugle les cibles Mauvaises pendant 1 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs Mauvais, jusqu'à un maximum de 10d6). Une réussite au jet de Volonté réduit les dégâts de moitié et annule la cécité.

En ce qui concerne les créatures Neutres, elles ne risquent pas d'être aveuglées et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Volonté réussi).

===Mythique===

Les dégâts infligés aux Extérieurs Mauvais s'élèvent à 1d10 points par niveau de lanceur de sorts (10d10 maximum) et les dégâts infligés aux autres créatures Mauvaises à 1d12 points par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (5d12 maximum). La durée de l'aveuglement infligé aux créatures dans