

# CONTRÔLE DES VENTS

[air]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	12 m (8 c)/niveau
Zone/Cible	cylindre de 12 m (8 c) de rayon/niveau et de 12 m de haut
Durée	10 minutes/niveau
JS	Vigueur, annule
RM	non

Cette incantation permet de prendre le contrôle du vent dans la zone d'effet. Le personnage peut modifier la vitesse de celui-ci, ainsi que la direction dans laquelle il souffle. Une fois ces changements apportés, ceux-ci se maintiennent jusqu'à ce que les effets du sort ne cessent, à moins que le lanceur de sorts veuille les modifier de nouveau, ce qu'il peut faire sur simple concentration. Il est possible de créer une zone d'accalmie faisant jusqu'à vingt-quatre mètres de diamètre au centre de la zone d'effet, mais également de limiter l'effet du sort à une zone circulaire se conformant aux limites de portée.

**Direction du vent.** Le jeteur de sorts peut choisir entre l'une des quatre options suivantes : \* Une brise naissant du centre de l'effet et soufflant dans toutes les directions avec une force égale. \* Une brise provenant de toutes les directions et soufflant vers le centre, puis vers le haut au contact de la zone d'accalmie. \* Des vents tourbillonnants, se mouvant autour du centre dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire. \* Une rafale de vent soufflant dans une direction choisie et balayant la zone.

**Force du vent.** Le personnage a la possibilité d'augmenter ou de diminuer la force du vent d'un cran tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Les créatures se trouvant dans la zone concernée doivent réussir un jet de Vigueur par round si elles ne veulent pas subir les effets du vent. Se référer au Chapitre "Les Vents" pour de plus amples détails. \* Un vent important (30 km/h) rend la navigation à voile périlleuse. \* S'il est violent (50 km/h), navires et bâtiments reçoivent de légers dégâts. \* Une tempête (80 km/h) empêche la plupart des créatures de voler, déracine les petits arbres, démolit les bâtiments en bois léger, arrache les toits et met les navires en péril. \* Un ouragan (120 km/h) démolit les bâtiments en bois massif, déracine parfois les gros arbres et coule la plupart des navires. \* Enfin, une tornade (280 km/h) démolit tous les bâtiments non-fortifiés et déracine même les plus gros arbres.