

⚡ ÉVOCAATION

CRI

[son]

| | |
|-------------|---|
| Incantation | 1 action simple |
| Composantes | V |
| Portée | 9 m (6 c) |
| Zone/Cible | rayonnement en forme de cône |
| Durée | instantanée |
| JS | Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description) |
| RM | oui (objet) |

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié, tandis que les individus tenant des objets fragiles peuvent les protéger en réussissant un jet de Réflexes.

Les ondes sonores de cri ne pénètrent pas dans la zone d'effet d'un sort de silence.

===Mythique===

La durée d'assourdissement des créatures situées dans la zone d'effet du sort s'élève à 4d6 rounds et les dégâts infligés à 5d8 points de dégâts de son. Les dégâts infligés aux créatures cristallines et aux objets cristallins ou fragiles exposés s'élèvent à 1d8 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (15d8 maximum). Les créatures cristallines réverbèrent les ondes soniques et subissent 4 points de dégâts de son lors du tour du personnage pendant un