

# DÉSINTÉGRATION

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	rayon
Durée	instantanée
JS	Vigueur, partiel (objet)
RM	oui

Un mince rayon vert jaillit du doigt que le lanceur de sorts tend vers sa cible (celui-ci doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible). Une créature frappée par le rayon subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 40d6). Si le rayon réduit une créature à 0 point de vie ou moins, celle-ci est entièrement désintégrée et il ne reste plus d'elle qu'une fine couche de poussière. Son équipement n'est cependant pas affecté.

Lorsque désintégration cible un objet, il désintègre un volume de matière non-vivante pouvant aller jusqu'à un cube de trois mètres d'arête ; dans le cas d'objets ou de structures de plus grande taille, seule une partie de la cible disparaît. Le rayon désintègre également les objets constitués de force (comme une main interposée ou un mur de force), mais pas les effets magiques (comme un globe d'invulnérabilité renforcée ou une zone d'antimagie).

Si une créature ou un objet réussit son jet de Vigueur, il est partiellement affecté et ne subit que 5d6 points de dégâts. Si cela suffit à réduire ses points de vie à 0 ou moins, il est entièrement désintégré.

Seule la première cible touchée par le rayon est affectée (chaque utilisation du sort ne permet donc de désintégrer qu'une seule cible).

===Mythique===

Les dégâts infligés s'élèvent à 3d6 points par niveau de lanceur de sorts (60d6 maximum) plus un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde subit 5d8 points de dégâts plus un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution.

Une créature dont la valeur de Constitution est réduite à 0 par le biais de ce sort est complètement désintégrée.