

* INVOCATION

ÉCLAIRS D'OBSCURITÉ AVEUGLANTE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	un éclair d'énergie ou plus
Durée	instantanée
JS	Réflexes pour annuler
RM	oui

Le lanceur de sorts crée un ou plusieurs éclairs d'énergie négative investis d'ombre originaires du plan de l'Ombre.

Il peut tirer un éclair plus un par tranche de quatre niveaux au-delà du 5e (jusqu'à un maximum de trois éclairs au niveau 13) sur une même cible ou plusieurs, mais tous les éclairs doivent être lancés sur des cibles situées dans un rayon de 9 m (6 c) l'une de l'autre et nécessitent une attaque de contact à distance pour toucher. Chaque éclair inflige 4d6 points de dégâts aux créatures vivantes ou soignent 4d6 points de dégâts aux créatures mortes-vivantes.

De plus, l'énergie de l'éclair se diffuse sur la peau de la créature, ce qui peut l'aveugler pour un court moment. Une créature touchée par un éclair doit réussir un jet de Réflexes ou être aveuglée pendant 1 round.