

⚡ ÉVOCAATION

ÉCLATS ÉTHÉRÉS

[force]

Incantation	1 action simple
Composantes	G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone/Cible	un cube de 3 m/niveau
Durée	1 h/niveau (T)
JS	Réflexes, partiel ou Réflexes, annule (voir texte)
RM	non

Le personnage solidifie des fragments de substance éthérée pour en faire des rasoirs interdimensionnels invisibles aux regards normaux. Les déplacements sont réduits de moitié dans la zone d'éclats éthérés, même pour les créatures intangibles. Les créatures qui entrent dans un cube de 1,50 mètre de côté rempli d'éclats éthérés reçoivent 1d8 points de dégâts perforants et tranchants et doivent réussir un jet de Réflexes, sous peine de subir 1 point de dégâts de saignement. Ces dégâts de saignement se cumulent entre eux et avec d'éventuelles autres sources de saignement. Une créature se tenant dans la zone affectée ne subit pas de dégâts si elle reste absolument immobile mais il suffit d'un léger mouvement, comme attaquer ou se défendre, pour l'obliger à faire un jet de sauvegarde. Si une créature stationnaire réussit son jet de sauvegarde, elle évite la totalité des dégâts pour ce round, mais si elle échoue, elle subit les mêmes dégâts et le même saignement que si elle s'était déplacée.

Une créature déplacée de force dans une zone affectée par les éclats éthérés, suite à une manœuvre offensive de bousculade ou d'entraînement par exemple, subit un malus de -4 au jet de sauvegarde tandis que les créatures capables de voir les objets invisibles ou éthérés bénéficient d'un bonus de +4 et ne subissent aucun dégât si elles réussissent leur jet de Réflexes. Les éclats éthérés sont considérés comme des pièges magiques ; une créature dotée de recherche des pièges peut donc les repérer grâce à la Perception. Le DD du test est de 25 + niveau du sort. Il est impossible de désamorcer les éclats éthérés avec la compétence Sabotage.