



# ÉTERNUEMENT DE FEU

[air, feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	le lanceur de sort
Durée	1 round + 1 round/2 niveaux
JS	Réflexes, 1/2 dégâts
RM	oui

Ce sort provoque chez le personnage des crises d'éternuements puissants qui projettent de la morve enflammée susceptible de mettre le feu aux créatures, mais également de les renverser. Une fois ce sort lancé, le personnage doit éternuer chaque round par une action simple – il ne peut effectuer aucune autre action simple, ni aucune action complexe, tant que dure ce sort. À chaque fois qu'il éternue, il produit un cône de feu et de vent long de 3 mètres. Toutes les créatures à l'intérieur de ce cône subissent 2d6 points de dégâts de feu ; un jet de sauvegarde de Réflexes diminue de moitié ces dégâts. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde doivent immédiatement effectuer un jet de sauvegarde de Vigueur pour ne pas être renversées par la rafale de vent produite par l'éternuement.