

# LAMES DE VENT

[air]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	Créature touchée
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté pour annuler
RM	Oui

Le lanceur de sorts densifie l'air autour de la cible, le transformant en lames dentées invisibles qui infligent un certain nombre de dégâts en fonction de la vitesse de déplacement de la cible. Lors de son tour, la cible reçoit 1d6 points de dégâts tranchants si elle se déplace de 1,5 mètre au moins, plus 1d6 points de dégâts tranchants supplémentaires par tranche supplémentaire de 3 mètres de mouvement. Les déplacements qui ne se font pas par l'air (comme le creusement, la nage ou la téléportation) ne provoquent pas ces dégâts. Dans les zones de vent violent, la cible reçoit les dégâts lors de son tour, même si elle ne se déplace pas. Le vent inflige 1d8 points de dégâts tranchants quand il est important, plus 1d8 pour chaque catégorie de vent dépassant le vent important. Ces dégâts supplémentaires ne sont pas infligés par des effets de vent instantanés (comme bourrasque), seulement par des effets de vent durant au moins 1 round.