

MUR DE CÉCITÉ/SURDITÉ

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	mur translucide de 6 m (4 c) de long/niveau ou anneau translucide de 1,5 m (1 c) de rayon/2 niveaux ; 6 m (4 c) de hauteur quelle que soit la forme
Durée	concentration + 1 round/niveau
JS	Vigueur, annule
RM	oui

Le personnage crée un mur d'énergie translucide au sein duquel on distingue des visages flous aux paupières ou aux oreilles cousues.

Quand il crée le mur, le personnage décide si celui-ci aveugle ou assourdit. Toute créature qui traverse le mur doit réussir un jet de sauvegarde pour ne pas être définitivement aveuglée ou assourdie (comme cécité/surdité).

Le mur doit être vertical et soit rectangulaire, soit circulaire. Il ne doit pas nécessairement toucher le sol. Il doit être continu et intact au moment de la création.