

## ⚡ ÉVOCAATION

# PAROLE DU CHAOS

[chaos, son]

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	12 m
Zone/Cible	créatures non-Chaotiques situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre
Durée	instantanée
JS	aucun ou Volonté, annule (voir description)
RM	oui

Toutes les créatures non-Chaotiques situées dans la zone de la parole du Chaos et qui l'entendent sont victimes des effets suivants.

```
{| CLASS="tablo" |+ |- CLASS="titre" | DV || Effet |- CLASS="premier" | Égax au niveau de lanceur de sorts || Assourdissement |- CLASS="alt" | Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -1 || Assourdissement, étourdissement |- | Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -5 || Assourdissement, confusion, étourdissement |- CLASS="alt" | Jusqu'au niveau de lanceur de sorts -10 || Assourdissement, confusion, étourdissement, mort |}
```

Les effets sont cumulatifs et simultanés. Un jet de Volonté permet de réduire ou d'annuler les effets néfastes. Les créatures affectées par plusieurs effets font un unique jet de sauvegarde qu'elles appliquent à tous.

**Assourdissement** : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds. Jet de sauvegarde pour annuler.

**Confusion** : la créature est plongée dans la plus totale confusion pendant 1d10 minutes. Il s'agit là d'un enchantement mental. Jet de sauvegarde pour réduire la durée à 1 round.

**Étourdissement** : la créature est étourdie pendant 1 round. Jet de sauvegarde pour annuler

**Mort** : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, celui-ci est détruit. Jet de sauvegarde pour annuler. En cas de réussite, la victime subit seulement 3d6 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +25).

De plus, si le prêtre prononce l'incantation dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaire d'alignement autre que Chaotique comprises dans la zone d'effet sont immédiatement renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne pouvant pas revenir avant