



RAYON AVEUGLANT

[bien, lumière]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/(5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	un rayon de lumière ou plus
Durée	instantanée (voir description)
JS	Vigueur pour annuler
RM	oui

Le lanceur de sorts frappe ses ennemis de rayons aveuglants de lumière du soleil. Il peut lancer un rayon + un par tranche de 4 niveaux au-delà du 3e (jusqu'à un maximum de trois rayons au niveau 11).

Chaque rayon nécessite une attaque de contact à distance pour toucher. Si un rayon touche, il explose en puissantes particules de lumière et la cible doit réussir un jet de sauvegarde ou être aveuglée pendant 1 round. Si la cible possède aveuglé par la lumière, sensibilité à la lumière ou est d'une quelconque manière vulnérable à la lumière vive, elle doit réussir à la place un jet de sauvegarde ou être aveuglée pendant 1d4 rounds et recevoir 1d4 points de dégâts par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (maximum de 5d4).

Une créature aveuglée par un rayon aveuglant diffuse de la lumière comme un bâton éclairant le temps que dure sa cécité. Il est possible de tirer ces rayons sur une cible ou plusieurs, mais tous doivent être lancés sur des cibles situées dans un rayon de 9 mètres l'une de l'autre et simultanément.

===Mythique===

Si elle réussit son jet de sauvegarde, la cible est éblouie pendant un round. Si elle rate son jet de sauvegarde, elle est à la place aveuglée pendant 1d4 rounds.

Si la créature est sensible à la lumière, susceptible d'être aveuglée par la lumière ou