

## ⚡ ÉVOCAATION

**SIROCCO**

[air, feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	intermédiaire (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	cylindre (6 m (4 c) de rayon, 18 m (12 c) de haut)
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Vigueur partiel (voir texte)
RM	oui

Une rafale de vent brûlant s'abat sur la zone, inflige 4d6 points de dégâts de feu + 1 point par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures et les renverse. Un jet de Vigueur réussi permet de réduire les dégâts de moitié et de rester debout. Les créatures volantes plaquées au sol par la force de ce courant descendant reçoivent les mêmes dégâts que si elles avaient chu, à moins de réussir un test de Vol DD 15, auquel cas elles se maintiennent à leur altitude originale. Toute personne qui subit des dégâts à cause du sirocco est fatiguée (ou épuisée si elle était déjà fatiguée, si elle a déjà été exposée au sirocco au round précédent, par exemple). Les créatures de sous-type aquatique subissent un malus de -4 à tous les jets de sauvegarde contre ce sort et voient les dégâts reçus doubler.