

## ⚡ ÉVOCAATION

# SPHÈRE DE BOURRASQUES

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone/Cible	sphère d'air de 1,5 mètre de diamètre
Durée	1 round/niveau
JS	Vigueur pour annuler (objet) ou Réflexes pour annuler
RM	Oui

Une boule de vent tourbillonnante roule dans la direction indiquée par le lanceur de sorts, projetant tous ceux qu'elle touche avec une force exceptionnelle. La sphère est traitée de toute façon comme une zone de vent violent, imposant un malus de -4 à toutes les attaques avec des armes à distance qui la traversent. La sphère se déplace de 9 mètres par round. Lors de ce déplacement, elle peut s'élever ou sauter jusqu'à 9 mètres pour frapper une cible. Si elle entre dans un espace occupé par une créature de taille M ou plus petite, elle interrompt son déplacement pour ce round et génère un violent coup de vent pour bousculer la créature. Le BMO de la sphère pour les manœuvres offensives de bousculade utilise le niveau de lanceur de sorts du lanceur plutôt que son bonus de base à l'attaque, avec un bonus de +2 à son score de Force (14). Que la bousculade soit réussie ou non, la créature reçoit 1d6 points de dégâts contondants non létaux de cette attaque. Si la bousculade échoue, la créature est toujours sujette aux vents violents de la sphère tant qu'elle reste sur la même case qu'elle. Une sphère de bourrasques roule sur les objets ou obstacles qui font moins de 1,2 mètre de haut. La sphère continue d'avancer tant que le lanceur la dirige activement (ce qui lui coûte une action de mouvement) ; sinon, elle reste simplement où elle est. Une sphère de bourrasques se dissipe immédiatement si elle dépasse la portée du sort.