

⚡ ÉVOCAATION

TEMPÊTE DE GRÊLE

[froid]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	cylindre (6 m de rayon, 12 m de haut)
Durée	1 round/niveau (T)
JS	aucun
RM	oui

Ce sort déclenche une tempête de grêle infligeant 3d6 points de dégâts contondants et 2d6 points de dégâts de froid. Une fois le sort lancé, ces dégâts ne se produisent qu'une seule fois ; pendant le reste du sort, la zone est prise sous une averse de neige et de neige fondue. Un malus de -4 s'applique aux tests de Perception effectués au sein de la tempête de grêle et la zone est considérée comme un terrain difficile. Au terme du sort, la grêle disparaît, ne laissant rien derrière elle (hormis les dégâts infligés).

===Mythique===

Les dégâts contondants s'élèvent à 4d8 points de dégâts et les dégâts de froid à 3d6 points de dégâts. Le sol dans la zone d'effet est couvert de glace et de grêlons, et on considère qu'un sort de graisse a été lancé sur cette zone. Il faut infliger au moins 5 points de dégâts de feu à une case pour faire fondre la glace et les grêlons et annuler l'effet de graisse sur cette case.

Amplifié (6ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, une créature dans la zone d'effet est paralysée (comme si elle était sous l'effet d'une immobilisation de personne) et se voit affublée d'une vulnérabilité au feu tant qu'elle demeure paralysée.