

⚡ ÉVOCAATION

TÉNÈBRES MAUDITES

[mal]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	étendue de 6 m de rayon
Durée	instantanée (1d4 rounds) ; voir description
JS	Volonté, partiel
RM	oui

Ce sort permet au lanceur de sorts de faire appel à la puissance du Mal pour châtier ses ennemis. La réponse des dieux du Mal prend la forme d'un nuage de ténèbres denses et glacées. Seules les créatures Bonnes ou Neutres sont affectées ; celles qui sont d'alignement Mauvais ne risquent rien.

Le sort rend les créatures Bonnes fiévreuses pendant 1d4 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 pour une créature Bonne (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux Extérieurs Bons, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Volonté réussi permet de réduire ces dégâts de moitié et annule l'effet secondaire. Guérison des maladies et guérison suprême ne sont d'aucun secours contre celui-ci, contrairement à délivrance des malédictions.

Pour leur part, les créatures Neutres ne sont pas malades et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils sont donc réduits à un quart en cas de jet de Volonté réussi).

===Mythique===

Les dégâts infligés aux Extérieurs Bons s'élèvent à 1d10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (10d10 maximum) et ceux infligés aux autres créatures Bonnes à 1d12 points de dégâts par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (5d12 maximum).