

# TSUNAMI

[eau]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	vague de 3 m (2 c) de profondeur, de 3 m (2 c) de large/niveau et de 60 cm de haut/niveau
Durée	5 rounds
JS	voir texte
RM	non

Le personnage crée une énorme vague aqueuse qui se déplace en ligne droite, sur terre ou sur mer. C'est à lui de choisir la direction dans laquelle elle avance (qui doit être perpendiculaire à sa largeur) mais une fois la vague en mouvement, il est impossible de changer son itinéraire. À la surface de l'eau, la vague se déplace à 18 mètres (12 c) par round, sur terre ou sous l'eau, elle avance à 9 mètres (6 c) par round.

Toute personne frappée par un tsunami reçoit 8d6 points de dégâts contondants (jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié). De plus, le tsunami fait un test de BMO spécial contre les créatures qu'il frappe (son BMO est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage + modificateur de caractéristique de lanceur de sorts adapté (le plus élevé) + 8 (pour la taille de la vague)). Si ce BMO dépasse le DMD de la créature, cette dernière tombe et la vague l'emporte. Une créature emportée par le tsunami peut essayer d'échapper à la vague quand vient son tour en faisant un test de BMO ou de Natation opposé au test de BMO du tsunami. Si elle échoue, elle subit 6d6 points de dégâts contondants supplémentaires (jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié) et la vague continue de l'emporter.

Les objets frappés par un tsunami sont emportés s'ils sont de taille TG ou plus petits. Ils sont alors transportés par la vague qui les entasse au bout de sa course. Les objets gigantesques ou plus grands, les structures et les objets solidement attachés au sol subissent 8d6 points de dégâts contondants quand le tsunami passe dans leur case. Si cela suffit à détruire l'objet ou la structure, la vague emporte ses restes. La solidité ne permet pas de réduire ces dégâts qui ne sont pas non plus réduits de moitié comme c'est habituellement le cas pour des dégâts infligés aux objets. La liberté de mouvement empêche les créatures de se faire emporter par le tsunami mais n'a aucun effet sur les dégâts.

Une barrière solide plus haute que le tsunami empêche la portion de vague correspondante de poursuivre son chemin à moins qu'elle ne soit détruite. Le reste de la vague continue sa course.