

VENTS CAPRICIEUX

[air]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	une créature de taille M ou plus/niveau qui ne doivent pas être distantes de plus de 9 m (6 c) les unes de autres
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	aucun (voir texte)
RM	oui

Le personnage crée un cylindre mobile de vents qui englobe toutes les cibles du sort et les protège comme un mur de vent mais n'interfère pas avec elles. Par exemple, les flèches et les carreaux tirés en direction des cibles sont déviés vers le haut et ratent leur cible mais ceux de la cible traversent le mur de vent comme s'il n'était pas là.

Pour savoir le nombre de créatures que le sort peut affecter, une créature G compte comme 4 créatures M, une TG compte comme 8, une Gig comme 16 et une Col comme 32. Ce sort n'a aucun effet dans une zone où sévit un sort de vent ou de climat de plus haut niveau.