

## ⚡ ÉVOCAATION

# VENTS CINGLANTS

[air, terre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	tempête de sable de 6 m (4 c) de rayon sur 6 m (4 c) de haut
Durée	1 round/niveau (T)
JS	non
RM	oui (voir texte)

Ce sort invoque une tempête de sable qui bloque toute visibilité. Le personnage peut la déplacer d'un maximum de 9 mètres (6 c) par round, par une action de mouvement.

Une créature située dans la zone subit 3d6 points de dégâts perforants par round. La zone est considérée comme une tempête (voir la table "Les effets du vent").

Si une créature dotée de résistance à la magie résiste à ce sort, le vent et le sable ne l'affectent pas mais elle ne voit rien dans la zone d'effet du sort.

===Mythique===

Les dégâts infligés par ce sort s'élèvent à 4d8 points de dégâts perforants. Les créatures dans la zone d'effet au début du tour du personnage doivent réussir un jet de Réflexes ou être aveuglées aussi longtemps qu'elles restent dans la zone et pendant 1d4 rounds après l'avoir quittée.

Amplifié (5ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, le rayon et la hauteur de la tempête de sable s'élèvent à 12 mètres