

⚡ ÉVOCAATION

VENTS DE LA VENGEANCE

[air]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sort
Durée	1 minute/niveau

Le personnage s'entoure d'un linceul de vents de tornade surnaturels. Ils lui accordent une vitesse de vol de 18 mètres (12 c) et une manœuvrabilité parfaite. L'armure et la charge portée par le personnage n'influent pas sur la vitesse de vol. Ce linceul de vent le protège de tout effet de vent extérieur et forme une coquille d'air respirable autour de lui, ce qui lui permet de voler et de respirer sous l'eau ou dans l'espace. Les vents détournent les armes à distance, (y compris les rochers lancés par des géants, les projectiles des armes de siège et autres armes à distance massives), qui ratent automatiquement le personnage. Les gaz et la plupart des armes de souffle ne parviennent pas non plus à franchir la barrière des vents.

De plus, quand une créature frappe le personnage au corps à corps, ce dernier peut ordonner aux vents de fouetter l'attaquant par une action immédiate. La créature doit réussir un jet de Vigueur ou recevoir 5d8 points de dégâts contondants et tomber à terre (si elle se trouve sur terre). Une créature qui rate son jet de sauvegarde en vol est stoppée si elle est de taille TG ou emportée si elle est de taille G ou moins. Si la créature réussit son jet de sauvegarde, les dégâts sont réduits de moitié et la créature ne tombe pas (ou n'est pas stoppée ou emportée).