



# VOIE DES VENTS

[air]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	30 mètres
Zone/Cible	souffle de vent ascendant de 12 m de haut sur une ligne de 30 m
Durée	concentration + 1 round
JS	Vigueur annule
RM	oui

D'un balayage de la main, le lanceur de sorts fait appel à des vents puissants pour dégager un passage devant lui. Les vents sont l'équivalent d'une tempête. Pendant le premier round du sort, les vents balayent la zone indiquée pour en dégager toute chose de taille P ou plus petite, les poussant hors des limites de l'effet du sort (50 % de chances d'atterrir d'un côté ou de l'autre). Le lanceur peut traverser cet effet sans malus, mais toutes les autres créatures sont sujettes aux effets du vent. Lors du deuxième round et de ceux qui suivent, les frontières de l'effet sont considérées comme des murs de vent. Si l'effet inclut un corps d'eau ou d'un autre liquide, le vent crée un canal de 12 mètres de profondeur maximum à la surface du liquide. Lors de son tour et par une action de mouvement, le lanceur peut déplacer l'effet du sort, en faisant pivoter une extrémité de 45° maximum ou en le déplaçant de 15 mètres maximum en ligne droite en gardant la même orientation (qu'il le fasse avancer vers lui ou dans la direction opposée).