

## ⚡ ÉVOCAATION

**VORTEX**

[eau]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	tourbillon de 15 m (10 c de profondeur, de 9 mètres (6 c) de large au sommet et 1,50 m (1 c) à la base
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Réflexes, annule (voir texte)
RM	oui

Le personnage crée un puissant tourbillon immobile dans n'importe quel volume de liquide suffisant pour le contenir. Toute créature de taille G ou moins qui entre en contact avec doit réussir un jet de Réflexes ou subir 3d6 points de dégâts contondants. Une créature de taille M ou moins qui rate ce jet doit en réussir un second ou se faire emporter dans le tourbillon où elle reste prisonnière des puissants courants et reçoit 1d8 points de dégâts par round, à son tour, sans jet de sauvegarde. Si le personnage le désire, il peut ordonner au tourbillon de rejeter une créature quand il veut.

Un bateau de la même taille que la largeur du vortex ou plus petit reçoit 6d6 points de dégâts quand il le traverse et se retrouve pris au piège de ses courants. Si le capitaine du bateau réussit un test de Profession (marin) DD 25 (ou si le bateau est plus long que la largeur du tourbillon), le navire ne reçoit que la moitié des dégâts et il ne reste pas prisonnier du vortex.