

⚡ ÉVOCAATION

AMI DU FEU

[feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	le lanceur de sorts
Durée	1 round/niveau

Le personnage s'enveloppe de flammes qui ne blessent ni lui ni son équipement mais consomment les autres créatures et objets. Les flammes émettent autant de lumière qu'une torche. Toute créature qui attaque le personnage avec une arme de corps à corps sans allonge ou qui commence son tour engagé dans une lutte avec le personnage subit 1d6 points de dégâts de feu et doit réussir un jet de Réflexes ou prendre feu. La créature peut annuler les dégâts (et éviter de prendre feu) grâce à une résistance à la magie. Chaque fois que le personnage termine un déplacement dans la même case qu'un objet ou une créature inflammable, cette créature ou cet objet doit réussir un jet de Réflexes pour éviter de prendre feu.