

AURA ÉLÉMENTAIRE

[acide, électricité, feu ou froid]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Réflexes pour réduire de moitié

Ce sort forme une aura d'énergie autour du personnage et blesse tous ceux qui l'approchent. Il choisit un type d'énergie : acide, froid, électricité ou feu. Les créatures adjacentes au personnage au moment où le sort est lancé et au début de son tour reçoivent 2d6 points de dégâts d'énergie du type sélectionné. Cette aura a un effet supplémentaire en fonction du type d'énergie choisi.

* Acide. Les créatures affectées par l'aura du personnage subissent 1 point de dégâts d'acide par round en continu pendant 1 round par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts et sont fiévreuses tant que l'acide leur cause des dégâts. * Froid. Les créatures affectées par l'aura du personnage sont fatiguées. Une créature déjà fatiguée ne subit pas d'effet supplémentaire. * Électricité. Les créatures affectées par l'aura du personnage sont chancelantes pendant 1 round. * Feu. Les créatures affectées par l'aura du personnage prennent feu.

Les créatures adjacentes au personnage ont droit à un jet de Réflexes pour réduire les dégâts de moitié et annuler l'effet supplémentaire. Les effets supplémentaires de l'aura ne se cumulent pas si la créature subit les dégâts causés par cette aura à plusieurs reprises. Le personnage ne peut activer qu'une aura élémentaire à la fois. Quand le personnage lance ce sort pour causer des dégâts d'acide, de froid, d'électricité ou de feu, le sort devient de ce type.