

BLESSURE IMPORTANTE DE GROUPE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 créature/niveau, distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée	instantanée
JS	Volonté, 1/2 dégâts
RM	oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35), à toutes les créatures vivantes situées alentour.

De la même manière que les autres sorts de blessure, blessure importante de groupe soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les sorts de blessure de façon spontanée peut en faire de même à l'égard des sorts de blessure de groupe.