

⚡ ÉVOCAATION

CÔNE DE FROID

[froid]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	18 m (12 c)
Zone/Cible	rayonnement en forme de cône
Durée	instantanée
JS	Réflexes, 1/2 dégâts
RM	oui

Cône de froid crée une vague de froid glacial naissant dans la main tendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures situées dans la zone d'effet voient leur chaleur corporelle chuter, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6).

===Mythique===

Les dégâts infligés s'élèvent à 1d10 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d10 maximum). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont partiellement enchâssées dans la glace, ce qui réduit de moitié leur vitesse de déplacement. Les créatures dotées du sous-type froid ou intangible ou d'une immunité aux tentatives d'agrippement sont immunisées à cet effet. La réduction de déplacement dure tant que la glace n'a pas été détruite. Cette destruction nécessite un test de Force ou de dissipation contre le DD du sort. On peut aussi détruire la glace en infligeant à la créature un montant de dégâts contondants ou de feu égal à 1 point par niveau de lanceur de sorts.

Amplifié. Le personnage peut dépenser deux utilisations de pouvoir mythique pour transformer le froid créé par le sort en un déferlement de grêlons, d'échardes ou de stalactites géants. La moitié des dégâts infligés par le sort sont des dégâts contondants, perforants ou tranchants (au choix du joueur), l'autre moitié des dégâts de froid.