

CORPS ENFLAMMÉ

[feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau

Ce sort transforme le corps du lanceur de sorts en flamme vivante. Le personnage et son équipement sont alors immunisés contre les dégâts de feu. En réalité, à chaque fois que le personnage devrait subir des dégâts de feu, il est soigné pour un ratio de 1 point de soin pour 3 points de dégâts que l'attaque de feu aurait normalement dû infliger. Le personnage est immunisé contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements de caractéristique, la surdité, la maladie, la noyade, l'électricité, le poison, l'étourdissement et contre tous les sorts qui affectent sa physiologie ou sa respiration. Il ne subit que la moitié des dégâts d'acide ou d'électricité. Il reçoit 150% des dégâts de froid normaux.

Le personnage gagne un bonus d'altération de +6 à la valeur de Dextérité et une vitesse de vol de 12 m (8 c) (manœuvrabilité parfaite). Les attaques à mains nues du personnage font 3d6 points de dégâts supplémentaires et on considère le personnage comme armé. Son corps brûle d'une flamme si vive que les créatures qui ne détournent pas leur regard sont éblouies. Les sorts de feu lancés par le personnage voient le DD de leurs jets de sauvegarde augmenter de +1. Si le personnage entre dans l'eau, il est entouré d'un nuage de vapeur et de bulles de 1,50 mètre (1 c) de rayon qui le camoufle (50% de chances de rater) mais il reçoit 2d6 points de dégâts à chaque round passé dans l'eau.