

GLACE BÉNIE

[bien, eau, froid]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	un mur de glace ou un jet de javelots de glace (voir texte)
Durée	1 minute/niveau, instantanée ou jusqu'à déchargement (voir texte)
JS	réflexes pour annuler ou aucun (voir texte)
RM	oui

Ce sort crée une large masse d'eau bénie gelée que le personnage peut utiliser de deux manières.

:Javelots de glace bénie. Le personnage crée, dans sa case, un nombre de javelots fait d'eau bénie gelée égal à son niveau de lanceur de sorts (15 au maximum). Ils se jettent d'eux mêmes sur une ou plusieurs cibles, distantes de moins de 3 mètres (2 c) les unes des autres. Le personnage doit réussir un jet d'attaque (un par javelot) pour toucher sa cible. Il utilise son bonus de base à l'attaque + son modificateur de sagesse. Les javelots infligent chacun 1d6 points de dégâts plus 1 point de dégâts de froid et 1 point de dégâts d'eau bénie. Les javelots sont détruits à la fin de l'attaque.

:Mur de glace bénie. Le sort fonctionne comme un mur de glace (hémisphère ou plan). Les créatures qui reçoivent des dégâts en cas de contact avec l'eau bénie subissent 1 point de dégâts à chaque fois qu'elles touchent ou attaquent le mur. Un contact prolongé inflige 1d6 points de dégâts. Même une fois la glace brisée, il reste une couche d'air froid béni. Toute créature qui la traverse (y compris celle qui a brisé le mur) inflige 1d6 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (sans jet de sauvegarde). La moitié de ces dégâts sont de froid, l'autre d'eau bénie (les créatures qui ne sont pas sensibles à l'eau bénie ne subissent pas de dégâts).