

## \* INVOCATION

# HALO DE GLOIRE

[bien, effet mental]

Incantation	1 action simple ou immédiate ; voir texte
Composantes	V
Portée	personnelle
Zone/Cible	rayonnement de 9 m (6 c) centré sur le lanceur de sorts
Durée	instantané et 1 round/niveau ; voir texte
JS	Volonté partiel
RM	oui

Le personnage tombe inconscient mais il déclenche une vague spectaculaire d'énergie sacrée qui encourage ses alliés et les soigne alors qu'elle démotive ses adversaires et les blesse. Le personnage peut lancer ce sort à son tour par une action simple ou par une action immédiate s'il tombe à 0 point de vie. S'il le lance par une action simple, il tombe immédiatement à -1 point de vie après avoir lancé le sort mais il est stabilisé.

Quand le personnage lance ce sort, toute créature Bonne à portée est soignée pour 1d6 points de dégâts par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts. Toutes les créatures Mauvaises à portée reçoivent le même montant de dégâts (un jet de Volonté réussi permet de les réduire de moitié). De plus, tous les alliés et les ennemis à portée sont affectés par le sort prière pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts.