

MANTEAU MARIN

[eau]

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

Le personnage s'enveloppe d'une colonne tournoyante d'eau élémentaire à l'état pur qui occupe sa case et s'élève à 9 mètres (6 c). Il gagne une vitesse de nage égale à sa vitesse de déplacement de base et il est capable de voir, d'entendre et de respirer librement dans le manteau marin. En revanche, les attaques portées contre lui sont considérées comme ayant lieu sous l'eau. Le personnage bénéficie d'un abri amélioré (bonus d'abri de +8 à la CA, +4 aux jets de Réflexes) contre les adversaires qui ne disposent pas de la liberté de mouvement. L'abri apporté par le manteau marin ne permet pas au personnage de faire de test de Discrétion et n'empêche pas les attaques d'opportunité. Les attaques magiques lancées contre lui ne sont pas affectées, à moins qu'elles ne nécessitent un jet d'attaque ou qu'elles ne fonctionnent pas sous l'eau (comme le nuage nauséabond).

Le manteau marin bloque la ligne d'effet de tout sort ou effet surnaturel de feu mais les ennemis peuvent essayer d'utiliser des sorts de feu au sein du manteau marin, ce qui exige un test de niveau de lanceur de sorts (DD 20 + niveau du sort) et, si le sort réussit, il prend la forme d'une bulle de vapeur dans le manteau au lieu de revêtir son apparence ordinaire.

Le manteau marin permet au personnage de faire une attaque de coup à l'aide d'un pseudopode aqueux, ce qui inflige des dégâts appropriés à la taille du personnage. Cette attaque a une allonge de 9 mètres (6 c). De plus, par une action simple, le personnage peut tenter d'éteindre un feu d'un simple contact. Il noie automatiquement tout feu ordinaire sur un cube de 3 mètres (2 c) de côté. Son contact agit comme une dissipation de la magie contre les flammes d'origine magique et contre tout effet de feu non instantané qui entre en contact avec lui (comme lame de feu, sphère de feu et nuage incendiaire). Même si le personnage ne parvient pas à éteindre le feu, ce dernier ne le blesse pas. Une arme de feu ou de feu intense qui frappe le personnage voit son pouvoir disparaître pendant 1d4 rounds si son propriétaire rate un jet de Vigueur.