

MÉTAL BRÛLANT

[feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m (6 c) de rayon
Durée	7 rounds
JS	Volonté, annule (objet)
RM	oui (objet)

Le sort métal brûlant augmente fortement la température des métaux affectés.

Les objets métalliques non-magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en main (à moins que le sien propre soit plus avantageux).

Une créature dont l'équipement est suffisamment chauffé commence à subir des dégâts. Elle reçoit la totalité des dégâts si son armure, son bouclier ou son arme sont affectés, en revanche, elle subit des dégâts minimes (1 à 2 points, voir la table) si elle ne porte pas ou ne manie pas ce genre d'objet.

Au cours du premier round, le métal affecté devient chaud et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant les deuxième et avant-dernier rounds, la chaleur est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

[{ CLASS="tablo" | - CLASS="titre" | Round || Métal || Dégâts de feu | - CLASS="premier" | 1 || Chaud || Aucun | - CLASS="alt" | 2 || Très chaud || 1d4 points | - | 3-5 || Brûlant || 2d4 points | - CLASS="alt" | 6 || Très chaud || 1d4 points | - | 7 || Chaud || Aucun]

Tout froid suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par métal brûlant. à raison de 1 point pour 1 point. Lancé sous l'eau. métal brûlant