

MUR DE FEU

[feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	rideau de feu opaque long de 6 m (4 c)/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m (1 c)/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m de hauteur
Durée	concentration + 1 round/niveau
JS	aucun
RM	oui

Un rideau immobile de flammes violettes se constitue au terme de l'incantation. Un côté du mur, choisi par le personnage, dégage une importante chaleur infligeant 2d4 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 m (2 c) ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 m (2 à 4 c) de distance. Le mur inflige ces dégâts lorsqu'il apparaît et à chaque round où un individu se trouve dans la zone d'effet du sort au tour du personnage. De plus, il inflige 2d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) à tous les personnages qui le traversent. Ces dégâts sont doublés pour les morts-vivants.

Si le personnage fait apparaître le mur à l'endroit où se trouvent une ou plusieurs créatures, ces dernières subissent des dégâts identiques à la traversée des flammes. Si une portion de mur de 1,50 m (1 case) de large subit au moins 20 points de dégâts de froid en 1 round, elle disparaît (on ne divise pas par quatre les dégâts infligés par le froid, comme cela est normalement le cas pour les objets).

On peut user de permanence sur un sort de mur de feu. Un mur de feu permanent soufflé par des dégâts de froid est inactif pendant dix minutes, puis redevient parfaitement opérationnel.

===Mythique===

Les dégâts infligés par le mur s'élèvent à 2d6 points de dégâts de feu aux créatures situées à 3 mètres ou moins, 1d6 points de dégâts de feu à celles situés entre 3 et 6 mètres et 2d8 points de dégâts de feu + 1 point de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (+20 maximum) aux créatures qui le traversent. Les créatures qui traversent le mur (et celles qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins de celui-ci au moment de sa création) doivent réussir un jet de Réflexes pour ne pas prendre feu. Pour éteindre le feu, il faut réussir un test avec le même DD que le jet de sauvegarde contre le sort.