

⚡ ÉVOCAATION

MUR DE GLACE

[froid]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	plan de glace constitué d'un carré de 3 m (2 c) de côté/niveau, ou hémisphère de glace d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau
Durée	1 minute/niveau
JS	Réflexes, annule (voir description)
RM	oui

Ce sort fait apparaître un mur ou un hémisphère de glace, au choix du lanceur de sort. On ne peut pas le faire apparaître à un endroit occupé par des objets ou des créatures et sa surface doit être lisse et sans fissure. Toute créature adjacente au mur lors de sa création a droit à un jet de Réflexes pour le détruire tandis qu'il se forme. En cas de réussite, le sort échoue automatiquement. Le mur est vulnérable au feu qui lui inflige des dégâts normaux (au lieu d'un total réduit de moitié, comme c'est normalement le cas pour les objets). Si le mur fond soudainement, le choc thermique libère un nuage de brouillard qui persiste pendant dix minutes.

Plan de glace. La barrière prend la forme d'une couche de glace plane, de 2,5 cm d'épaisseur par niveau de lanceur de sorts de son créateur. Elle couvre un carré de 3 m (2 c) de côté par niveau de lanceur de sorts (un magicien de niveau 10 peut donc créer un mur de glace long de trente mètres (20 c) et haut de trois, un autre de quinze mètres (10 c) de long sur six mètres de haut, etc.). Le plan peut être orienté dans n'importe quelle direction, du moment qu'il est ancré à un support. Pour le placer verticalement, il suffit de le fixer au sol. En revanche, un mur horizontal ou oblique devra être ancré en deux points opposés.

Chaque carré de 3 m (2 c) de côté a 3 points de vie par tranche de 2,5 cm d'épaisseur. Tout personnage qui attaque le mur le touche automatiquement. Un pan de mur dont les points de vie tombent à 0 est percé. Pour percer la barrière d'un seul coup, le DD du test de Force nécessaire est égal à 15 + niveau de lanceur de sorts.

Une fois qu'un trou est creusé dans le mur, il libère une vague de froid inflige 1d6 points de dégâts de froid, +1 par niveau de lanceur de sorts (sans jet de sauvegarde) à quiconque passe par l'ouverture ainsi créée (y compris celui qui l'a percée).