

# MUR DE LAVE

[terre, feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	mur de lave qui occupe une zone de 1,50 m (1 c)/niveau au maximum (S)
Durée	1 round/niveau (T)
JS	voir texte
RM	non

Ce sort crée un mur de lave vertical de 2,50 centimètres d'épaisseur par tranche de 4 niveaux de lanceur de sorts et se compose au maximum d'une case de 1,50 mètre par niveau de lanceur de sorts. La hauteur maximale du mur ne peut pas dépasser la moitié de sa largeur (avec un minimum de 1,50 mètre (1 c)). Le personnage ne peut pas invoquer le mur de telle façon qu'il occupe la même case qu'une créature ou un objet. On peut détruire une section du mur de lave en lui infligeant des dégâts (solidité 4, pv 90) mais dans ce cas, la lave qui reste dans le mur remplit immédiatement le creux, ce qui réduit la taille totale du mur d'une case mais permet de conserver une barrière continue. À chaque fois qu'une arme frappe le mur de lave, elle subit 2d6 points de dégâts de feu (c'est la créature qui frappe le mur qui subit ces dégâts si elle utilise une arme naturelle ou ses mains nues).

Une créature peut traverser un mur de lave par une action complexe si elle réussit un test de Force DD 25. En cas d'échec, elle est repoussée hors du mur jusqu'à son point de départ. Une créature qui possède une vitesse de creusement peut s'en servir pour traverser le mur. En revanche, toute tentative pour franchir le mur inflige 20d6 points de dégâts de feu. Un mur de lave dégage autant de chaleur qu'un mur de feu mais cette chaleur se répand des deux côtés.

Une fois par round, par une action de mouvement, le personnage peut faire entrer le mur de lave en éruption. Un jet de lave jaillit alors en direction de toute cible qui se trouve dans les 18 mètres (12 c) de chaque côté du mur mais réduit sa taille totale de 1d4 case de 1,50 mètre. Le personnage doit faire une attaque de contact à distance pour toucher la cible qui reçoit alors 10d6 points de dégâts de feu. Les trous ainsi créés dans le mur se rebouchent instantanément et réduisent la taille totale du mur.

Tous les dégâts infligés par un contact physique avec le mur de lave se poursuivent sur 1d3 rounds après la fin de ce contact, mais ces dégâts supplémentaires ne font que la moitié de ceux infligés au départ (c'est-à-dire 1d6 ou 5d6 ou 10d6).