

MUR PRISMATIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	mur de 1,20 m de long/niveau et de 60 cm de haut/niveau
Durée	10 minutes/niveau (T)
JS	voir texte
RM	voir texte

Ce sort fait apparaître un plan opaque et vertical dont les couleurs arc-en-ciel sont toujours changeantes. Il protège le lanceur de sort contre tous les types d'attaque. Le mur est immobile et le mage peut rester à côté (ou même le franchir) sans risque. Par contre, toute autre créature de moins de 8 DV est automatiquement aveuglée pendant 2d4 rounds si elle a la mauvaise idée de regarder la barrière de couleurs alors qu'elle se trouve à moins de six mètres (4 cases) de celle-ci.

Le mur mesure au maximum 1,20 m de long et 60 cm de haut par niveau de lanceur de sorts. Si on le lance à un endroit occupé par une créature, le sort échoue.

Le mur est composé de sept couleurs, chacune ayant un effet spécifique. La table suivante indique ces couleurs, par ordre d'apparition, ainsi que leurs effets sur quiconque tente de traverser le mur, et le sort nécessaire pour les dissiper.

Le mur peut être détruit par une succession de plusieurs sorts, qui doivent être lancés de manière à dissiper chaque couleur par ordre d'apparition de celles-ci (le rouge, puis l'orange, etc.). Disjonction détruit un mur prismatique, de même qu'un sceptre d'oblitération, mais zone d'antimagie est sans effet. Dissipation de la magie et dissipation suprême ne fonctionnent qu'une fois toutes les autres couleurs détruites. La résistance à la magie permet de traverser sans risque un mur prismatique, mais il faut réussir un test contre chacune des couleurs, dans l'ordre.

{| CLASS="tablo centre autoalt" | - CLASS="titre" | Place || Couleur | CLASS="gauche" | Effet | Annulée par | - CLASS="premier" | 1re || Rouge | CLASS="gauche" | Arrête les armes à distance non-magiques Inflige 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts) | cône de froid | - | 2e || Orange | CLASS="gauche" | Arrête les armes à distance magiques Inflige 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts) | bourrasque | - | 3e || Jaune | CLASS="gauche" | Arrête le poison, le gaz et la pétrification Inflige 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts) | désintégration | - | 4e || Vert | CLASS="gauche" | Arrête les souffles Poison (fréquence 1/round pendant 6 rounds : effet primaire