

## ⚡ ÉVOCAATION

# NAPPE DE GLACE

[froid]

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	rayonnement de 1,50 m de rayon
Durée	instantanée (voir texte)
JS	Réflexes partiel (voir texte)
RM	voir texte

Le personnage crée une bouffée de froid intense qui recouvre toutes les surfaces solides de la zone d'une pellicule de glace. Une créature qui se trouve dans la zone lors de l'incantation du sort subit 1d6 points de dégâts de froid + 1 point par niveau de lanceur de sorts (+10 au maximum) et tombe à terre. Une créature qui réussit un jet de Réflexes reçoit seulement la moitié des dégâts et ne tombe pas. La résistance à la magie s'applique à cet effet initial.

Une créature peut se déplacer dans la zone affectée ou la traverser en se déplaçant à la moitié de sa vitesse si elle réussit un test d'Acrobaties DD 10. Si elle échoue de 4 ou moins, elle ne peut pas se déplacer pour ce round (et doit réussir un jet de Réflexes ou tomber). Si elle échoue de 5 ou plus, elle tombe. Si la créature ne bouge pas quand vient son tour, elle n'a pas besoin de faire ce test.

Une case de glace de 1,50 mètre de côté a une solidité de 0 et 3 pv. L'apparition de la glace est un effet magique instantané mais la couche gelée persiste comme de la glace ordinaire. Sous un climat tempéré, la glace reste 1 minute par niveau. Dans les tropiques, elle peut fondre deux fois plus vite. Dans un environnement froid où la glace et la neige ne fondent pas, elle peut durer indéfiniment.