

NUIT POLAIRE

[froid, ténèbres]

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	rayon de 9 m (6 c)
Durée	1 round/niveau
JS	Vigueur partielle
RM	oui

Le personnage plonge une zone dans le froid glacial de la nuit arctique. La luminosité diminue de deux crans (jusqu'aux ténèbres, pas jusqu'aux ténèbres surnaturelles) et toutes les créatures de la zone reçoivent 5d6 points de dégâts de froid et 1d6 points d'affaiblissement de Dextérité par round. Un jet de Vigueur réussi à chaque round annule l'affaiblissement mais pas les dégâts de froid. Toute créature qui ne se déplace pas à son tour est enchâssée dans une couche de glace équivalente à un mur de glace. Elle est sans défense et ne peut plus respirer. Les cadavres qui se trouvent dans la zone pendant plus d'un round se transforment en glace vive. Pour les ramener à la vie, il faut utiliser résurrection suprême, miracle ou souhait. Le personnage peut déplacer la zone d'effet de 3 mètres dans la direction de son choix par une action de mouvement.