

⚡ ÉVOCAATION

ONDE DE FEU

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	6 m (4 c)
Zone/Cible	ligne de 6 m (4 c)
Durée	concentration, jusqu'à 1 round/niveau ; voir description
JS	Réflexes, 1/2 dégâts
RM	oui

Une violente onde de feu jaillit de la main du lanceur de sorts, infligeant 2d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures prises dans la zone. À chaque round où le lanceur se concentre sur le sort, il peut choisir d'affecter une nouvelle zone.

Onde de feu met le feu aux combustibles et endommage les objets présents dans la zone. Il peut faire fondre les métaux ayant un faible point de fusion comme le plomb, l'or, le cuivre, l'argent et le bronze. Si les dégâts causés à un obstacle brisent ou traversent celui-ci, l'onde de feu peut se poursuivre au-delà de cet obstacle si la zone d'effet l'autorise ; sinon, elle s'arrête à l'obstacle comme le ferait n'importe quel effet de sort.

===Mythique===

Les dégâts infligés s'élèvent à 2d10 points de dégâts de feu. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde prennent également feu. La ligne de feu persistante exerce une pression sur toutes les créatures ; la zone d'effet du sort est donc considérée comme un terrain difficile.

Amplifié (4ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, il crée une deuxième ligne de feu qui jaillit de son autre main. Si les lignes se superposent, les créatures situées dans la zone de chevauchement doivent effectuer deux jets de sauvegarde et conserver le pire mais elles ne subissent pas les dégâts infligés par ces deux lignes à la fois. Le personnage peut éteindre l'une ou l'autre des lignes de feu par une action libre pendant son tour, mais dès qu'il étouffe une ligne, il doit à nouveau lancer onde de feu mythique pour la recréer.