

# ORBE AQUEUX

[eau]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	sphère de 3 m (2 c) de diamètre
Durée	1 round/niveau
JS	Réflexes pour annuler
RM	non

Le personnage crée une sphère roulante d'eau tourbillonnante qui peut engloutir ceux qu'elle touche. L'orbe aqueux se déplace à une vitesse de 9 mètres (6 c) par round, roulant par-dessus toute barrière qui mesure moins de 3 mètres (2 c). Il éteint automatiquement tout feu qui n'est pas d'origine magique et fonctionne comme une dissipation de la magie pour les feux magiques tant qu'ils sont de la même taille que lui ou plus petits.

Toute créature qui se trouve sur le chemin de l'orbe aqueux reçoit 2d6 points de dégâts non létaux. Un jet de Réflexes réussi permet d'annuler ces dégâts, mais toute créature de taille G ou moins qui rate son jet de sauvegarde doit en faire un second pour savoir si l'orbe l'engloutit et l'emporte avec lui. Les créatures absorbées gagnent un abri contre les attaques venues de l'extérieur mais elles sont considérées comme enchevêtrées dans les courants bouillonnants et reçoivent 2d6 points de dégâts non létaux au début de leur tour, à chaque round passé dans l'orbe. Une créature piégée peut faire un jet de Réflexes à chaque round pour s'échapper dans une case adjacente à l'orbe aléatoire. L'orbe peut engloutir une créature G, 4 M ou 16 P ou inférieures.

La sphère se déplace comme le lui indique le lanceur de sorts (par une action de mouvement) ; sinon, elle reste à bouillonner sur place. L'orbe aqueux s'arrête s'il sort du rayon de portée du sort.