

# PILIER DE VIE

[lumière]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	intermédiaire (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	pilier d'énergie positive de 1,50 m (1 c) de côté et 6 m de haut
Durée	1 round/niveau
JS	aucun
RM	non

Le personnage invoque une colonne d'énergie positive dans une case de 1,50 m (1 c) de côté située à portée. Elle dégage autant de lumière qu'un bâton éclairant. Toute créature vivante adjacente au pilier de lumière peut utiliser une action simple pour le toucher et récupérer 2d8 points de vie + 1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +20). Les créatures peuvent s'avancer dans la case qui contient la colonne mais si un mort-vivant fait de même, il subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). Les créatures mortes-vivantes sensibles à la lumière vive subissent 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d8). Une créature ne peut profiter ou souffrir des effets de ce sort qu'une seule fois par incantation.

===Mythique===

Les dégâts soignés s'élèvent à 3d8 points de dégâts + 1 point par niveau de lanceur de sorts (+20 maximum). Les dégâts infligés aux morts-vivants s'élèvent à 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (10d8 maximum) ou 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts sur les morts-vivants sensibles aux lumières vives (20d6 maximum). Si une créature morte est amenée dans l'emplacement occupé par le pilier et que cette créature pourrait être ramenée à la vie par un sort de souffle de vie, le pilier de vie prend fin et la créature revient à la vie comme décrit dans le sort souffle de vie.