

RAYON DE FEU INFERNAL

[Mal]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	un ou plusieurs rayons
Durée	instantanée
JS	aucun (voir texte)
RM	oui

Un souffle de feu infernal surgit des mains du personnage. Il peut tirer un rayon, plus un tous les quatre niveaux au-delà du niveau 11 (jusqu'à un maximum de trois rayons au niveau 19). Chaque rayon nécessite une attaque de contact à distance pour toucher et inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum de 15d6). La moitié des dégâts sont des dégâts de feu mais l'autre moitié résulte directement d'une puissance impie et n'est donc pas sujette à une éventuelle résistance au feu. Les rayons peuvent être tirés sur une ou plusieurs cibles, mais tous doivent viser des cibles situés à 9 m ou moins les unes des autres.

Toute créature tuée par ce sort doit faire un jet de Volonté. En cas d'échec, son âme est damnée et envoyée aux Enfers alors qu'un nuage de soufre apparaît brusquement autour du cadavre. Un lanceur de sorts non-Mauvais qui tenterait de ramener la créature d'entre les morts doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (DD = 10 + le niveau de la créature tuée) pour y parvenir ; s'il échoue, il doit attendre 1 jour avant de pouvoir essayer à nouveau. Les lanceurs de sorts Mauvais peuvent ressusciter normalement les personnages tués sans faire de test. L'âme d'une telle créature ramenée à la vie n'est plus vouée à rejoindre les Enfers.