



RAYON DE SOLEIL

[lumière]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	18 m
Zone/Cible	ligne partant du jeteur de sorts
Durée	1 round/ niveau ou jusqu'à épuisement
JS	Réflexes, annule et Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
RM	oui

Tant que ce sort fait effet, le personnage peut émettre un rayon de lumière éblouissante à chaque round (au prix d'une action simple). Il peut donner naissance à un rayon tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de six au niveau 18). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès qu'il a lancé tous ses rayons.

Toutes les créatures touchées par le rayon de soleil sont aveuglées et subissent 4d6 points de dégâts. Un jet de Réflexes réussi permet d'annuler la cécité permanente et de réduire les dégâts de moitié. Les créatures sensibles à la lumière subissent le double de dégâts.

Les morts-vivants reçoivent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Un jet de Réflexes réussi réduit ces dégâts de moitié. De plus, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables au soleil (comme les vampires) s'ils ratent leur jet de sauvegarde.

La lumière ultraviolette générée par ce sort affecte les moisissures, vases, limons, thallophytes et autres créatures apparentées comme s'il s'agissait de morts-vivants.

===Mythique===

Le personnage peut émettre un rayon par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts au lieu d'un rayon par tranche de 3 niveaux. Les dégâts infligés s'élèvent à 4d8 points de dégâts. Ceux infligés aux morts-vivants, aux moisissures, vases, limons, thallophytes et autres créatures apparentées s'élèvent à 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (20d8 maximum). Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde contre un rayon sont éblouies pendant une minute.

Amplifié (9ème). Si le personnage dépense trois utilisations de pouvoir mythique, le premier rayon crée possède une durée d'un round par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts et inflige le