

⚡ ÉVOCAATION

SPHÈRE GLACIALE

[froid]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	voir description
Durée	instantanée ou 1 round/niveau (voir description)
JS	Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
RM	oui

Sphère glaciale crée un globe d'énergie glacée qui jaillit des mains du personnage et explose dans un rayonnement de 12 m (8 c) de diamètre, infligeant 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d6 maximum) aux créatures situées dans la zone. Les créatures élémentaires de l'Eau subissent 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 15d8) et sont ralenties pendant 1d4 rounds.

Si la sphère glaciale frappe un plan d'eau ou un liquide principalement constitué d'eau (ce qui n'inclut pas les créatures constituées d'eau), elle gèle instantanément le liquide sur une profondeur de 15 cm dans un rayon de 12 m (8 c). La glace persiste 1 round par niveau de lanceur de sorts. Toute créature qui nage dans la zone affectée est pris dans une gangue de glace, dont elle peut se dégager à l'aide d'une action complexe en réussissant un test de Force ou d'Évasion DD 25.

Une fois l'incantation terminée, le personnage peut retenir le globe s'il le souhaite. Il s'agit alors d'un sort de contact. Le personnage peut le retenir jusqu'à 1 round par niveau, après quoi, la sphère glaciale explose en se centrant sur le lanceur de sorts (qui n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde). Lancer un globe retenu demande une action simple.