

SYMBOLE DE GUÉRISON

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, M
Portée	0 m (voir texte)
Zone/Cible	1 symbole
Durée	voir texte
JS	Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif)
RM	oui (inoffensif, voir texte)

Ce sort fonctionne comme symbole de mort mais toutes les créatures situées à moins de 18 mètres (12 c) du symbole de guérison baignent dans l'énergie positive et guérissent de 2d8 points + 1 point de dégâts par niveau de lanceur de sorts (+15 au maximum). Les morts-vivants et les autres créatures blessées par l'énergie positive subissent 2d8 points de dégâts + 1 par niveau de lanceur de sorts (+15 au maximum). Un jet de Volonté réussi permet de réduire ces dégâts de moitié. Le symbole ne soigne ou ne blesse une créature qu'une fois par 24 heures. Une fois le symbole déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.

On peut rendre le symbole de guérison permanent à l'aide d'un sort de permanence si le lanceur de sorts est de niveau 10 ou plus et s'il paie 10 000 po.