



ARME SPIRITUELLE

[force]

| | |
|-------------|---|
| Incantation | 1 action simple |
| Composantes | V, G, F |
| Portée | moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau) |
| Zone/Cible | arme magique de force |
| Durée | 1 round/niveau (T) |
| JS | aucun |
| RM | oui |

Une arme constituée d'énergie pure apparaît où son créateur le souhaite et attaque ses adversaires, infligeant 1d8 points de dégâts de force à chaque coup au but, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 15). L'arme spirituelle prend la forme de l'arme de prédilection du dieu du prêtre, ou d'une arme ayant un sens profond pour sa foi (voir ci-dessous). Les coups critiques qu'elle peut occasionner sont identiques en termes de zone et de multiplicateur à ceux de l'arme dont elle prend la forme. Elle frappe la cible désignée par le prêtre, attaquant dès le round de son apparition, puis à chaque round suivant. Son bonus de base est le même que celui du personnage + le modificateur de Sagesse de ce dernier et elle peut frapper à plusieurs reprises au cours d'un même round si c'est également le cas de son créateur. Elle est considérée comme un sort, et non comme une arme, ce qui lui permet de toucher les créatures dotées d'une réduction des dégâts. Comme il s'agit d'un effet de force, elle touche les créatures intangibles sans tenir compte des 50 % de chances de rater. Elle frappe toujours dans la même direction que le prêtre et il est impossible de s'en servir pour prendre un adversaire en tenaille. Elle n'est affectée ni par les dons du prêtre ni par ses actions de combat. Si l'arme dépasse la portée du sort ou quitte le champ de vision de son créateur ou si ce dernier ne la dirige pas, elle revient flotter à côté de lui.

À partir du deuxième round, une action de mouvement suffit pour changer de cible. Dans le cas contraire, l'arme continue d'attaquer le même adversaire. En changeant d'ennemi, elle ne bénéficie que d'une seule attaque au cours du round. Le reste du temps, elle peut attaquer à plusieurs reprises si c'est également le cas du prêtre. Si l'arme spirituelle est une arme à distance, utilisez la portée du sort, pas le facteur de portée habituel de l'arme concernée (changer de cible est aussi une action de mouvement).

L'arme spirituelle ne peut pas être attaquée ni endommagée par des attaques physiques. Néanmoins, dissipation de la magie, désintégration, une sphère d'annihilation ou un sceptre d'oblitération l'affectent normalement. Contre les attaques de contact, la CA de l'arme spirituelle est égale à 12 (10 + bonus de taille d'un objet de taille TP).