

● DIVINATION

BALLE DÉDIÉE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	contact
Zone/Cible	une munition ou une arme de jet
Durée	10 minutes/niveau ou jusqu'à déchargement
JS	Volonté, annule (inoffensif, objet)
RM	oui (inoffensif, objet)

Le personnage augmente la précision de la cible contre un type de créature (et un sous-type pour les humanoïdes et les extérieurs) ou contre une créature spécifique qu'il connaît et peut nommer. Lorsqu'elle est utilisée contre une créature désignée, la munition ne fait jamais long feu, ignore le camouflage (mais pas le camouflage total), et si elle est tirée à 9 m (6 c) de distance ou moins, l'attaque vise la CA au contact. Le personnage doit vaincre la résistance à la magie d'une créature désignée quand il la touche, sinon, le sort n'a aucun effet. Une attaque réussie contre une créature désignée avec la munition enchantée menace automatiquement un critique potentiel et inflige 1 point de dégât supplémentaire par niveau de lanceur de sorts (20 au maximum). Ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés grâce au coup critique automatique, mais le sont normalement si l'attaque menaçait déjà un coup critique sans l'effet de ce sort

Le sort se décharge une fois que la munition a été tirée sur une créature désignée, que le tir ait touché ou non.

===Version mythique===

Augmentez le multiplicateur de critique de l'arme ciblée de 1 (×4 maximum).

Amplifié (2ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la munition ou l'arme ciblée revient vers la créature qui a tiré ou qui l'a lancée juste avant le prochain tour de cette créature (comme le fait une arme boomerang). Le sort est dépensé lorsque la cible est utilisée pour effectuer une deuxième attaque contre la créature désignée. Une munition qui atteint sa cible est détruite et ne revient pas vers l'individu qui l'a tirée.