

BOMBARDEMENT ÉLÉMENTAIRE

Incantation	1 round
Composantes	V, G
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	un ou plusieurs élémentaires sont invoqués
Durée	1 round/2 niveaux (T)
JS	aucun
RM	non

Le personnage convoque des élémentaires arrivant directement de leurs plans élémentaires et les déchaîne violemment sur ses ennemis. Il doit disposer d'une ligne d'effet sur un point situé au moins 18 mètres au-dessus des cibles visées et dans la zone de portée du sort. Le personnage peut convoquer un élémentaire noble, deux élémentaires de taille TG, quatre élémentaires de taille G ou huit élémentaires de taille M. Il dirige les élémentaires sur des cibles situées à moins de 18 mètres les unes des autres et ne peut pas attribuer plus d'un élémentaire par cible.

Chacun des élémentaires ne peut frapper qu'une seule cible, quelle que soit sa taille. Quand un élémentaire frappe une cible, il porte une seule attaque de coup avec son bonus d'attaque total et un bonus de circonstances de +4. L'élémentaire inflige des dégâts variables, comme indiqué dans le tableau plus bas. Le type et le nombre de dégâts infligés varient en fonction de la taille et du type de l'élémentaire (cf. tableau). Certains élémentaires déclenchent un pouvoir spécial en plus lorsqu'ils touchent leur cible : ces pouvoirs spéciaux sont décrits dans le profil complet de l'élémentaire et sont indiqués d'un astérisque (*). Qu'il touche ou non, l'élémentaire reçoit des dégâts contondants qui dépendent de sa taille. Les élémentaires invoqués agissent lors du tour où ils apparaissent, commençant à terre dans l'espace disponible adjacent le plus proche de leur cible.

Le personnage doit choisir un type d'élémentaire à convoquer lorsqu'il lance ce sort (cf. tableau). Quand il lance un sort de convocation pour invoquer une créature de sous-type élémentaire, il s'agit d'un sort de ce type.

{| CLASS="tablo centre autoalt" WIDTH="94%" | - CLASS="titre" | Taille de l'élémentaire || Dégâts | - CLASS="premier" | M || 6d6 | - | G || 8d6 | - | TG ou plus grand || 12d6 |}

{| CLASS="tablo centre autoalt" WIDTH="94%" | - CLASS="titre" | Type de l'élémentaire || Type de dégâts | - CLASS="premier" | Air || Moitié tranchant, moitié électricité | - | Boue || Contondant et entrave* | - | Eau || Contondant et extinction des feux* | - | Éclair || Électricité et maîtrise du métal* | - | Feu || Feu et brûlure* | - | Glace || Moitié contondant, moitié froid | - | Magma || Moitié contondant,