

⚡ ÉVOCAATION

BOULE DE FEU

[feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	étendue de 6 m (4 c) de rayon
Durée	instantanée
JS	Réflexes, 1/2 dégâts
RM	oui

Ce sort revêt la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un maximum de 10d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration n'engendre aucune pression.

Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance et hauteur par rapport au niveau du sol). Une bille luisante jaillit alors de son index et fuse jusqu'à cet endroit, où elle donne naissance à la boule de feu (sauf si elle rencontre un obstacle en chemin, auquel cas l'explosion se produit plus tôt que prévu). Si le mage jette cette bille par un passage très étroit, une meurtrière par exemple, il doit réussir une attaque de contact à distance, sans quoi le projectile heurte l'obstacle, provoquant la déflagration.

La boule de feu embrase les matériaux combustibles et endommage les objets situés dans sa zone d'effet. Elle peut faire fondre les métaux dont la température de fusion est suffisamment basse, comme c'est le cas pour le plomb, l'or, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à un obstacle le détruisent, la boule de feu s'étend au-delà si sa zone d'effet le lui permet. Sinon, elle est arrêtée par ce dernier, comme n'importe quel autre sort.

===Version mythique=== Les dégâts infligés s'élèvent à 1d10 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (10d10 maximum). Les créatures qui ratent leur jet de Réflexes prennent feu (Manuel des Joueurs page 451) et subissent 2d6 points de dégâts de feu chaque round jusqu'à extinction des flammes. Les tentatives pour éteindre ce feu appliquent le DD du jet de sauvegarde du sort.

Amplifié (6ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la limite maximale de dégâts s'élève à 20d10, la zone d'effet augmente pour devenir une étendue de 12 mètres de rayon, et les dégâts de feu infligés par le sort ignorent les immunités et les résistances au feu.