

⚡ ÉVOCAATION

BOULE DE FOUDRE

[air, électricité]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	deux sphères ou plus de 1,50 m (1 c) de diamètre
Durée	1 round/niveau
JS	Réflexes pour annuler
RM	oui

Le personnage crée deux boules de foudre qui volent dans la direction qu'il indique. Tous les 4 niveaux de lanceur de sorts après le niveau 7, le personnage crée une boule de foudre supplémentaire (3 au niveau 11, 4 au niveau 15 et un maximum de 5 au niveau 19). Ces boules volent à une vitesse de 6 mètres (4 c) par round et sont d'une manœuvrabilité parfaite. Le vent n'influe pas sur la trajectoire d'une sphère.

Si la boule entre dans une case occupée par une créature, elle s'arrête pour le round et inflige 3d6 points de dégâts d'électricité à cette créature, bien qu'un jet de Réflexes réussi annule ces dégâts. Les créatures qui portent une armure métallique subissent un malus de -4 au jet de sauvegarde.

Chaque globe se déplace tant que le personnage le dirige activement (une action de mouvement permet de diriger toutes les sphères créées par une incantation de ce sort), sinon, elles restent sur place. Ces boules n'ont pas de masse et ne peuvent donc pas repousser une créature qui refuse de bouger ou un objet solide. Une boule de foudre disparaît si elle dépasse la