

## ⚡ ÉVOCAATION

# CHAÎNE DE PERDITION

[force]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/(5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	3 m de chaîne
Durée	1 round/niveau (T)
JS	non
RM	oui

Une chaîne de force flottante munie de crochets aux deux extrémités apparaît dans une case inoccupée à portée, au choix du personnage. C'est un objet M avec une allonge de 3 m (2c). On ne peut pas toucher ni endommager une chaîne de perdition avec une attaque physique mais elle est sujette à la dissipation de la magie, à la désintégration, à une sphère d'annihilation et à un sceptre d'annulation. Contre les attaques de contact, elle a une CA de 10 + modificateur de Charisme (ensorceleur) ou d'Intelligence (magicien) ou de Sagesse (prêtre).

La chaîne peut faire une manoeuvre de sale coup (aveuglement ou enchevêtrement), d'attirer, de repositionner ou de croc-en-jambe. Elle utilise le niveau de lanceur de sorts à la place du BMO et le modificateur de Charisme (ensorceleur) ou d'Intelligence (magicien) ou de Sagesse (prêtre) à la place du bonus de Force ou de Dextérité. Quand elle fait une manoeuvre offensive, elle ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Elle n'a pas de malus ou de risques de rater à cause de l'obscurité, de l'invisibilité ou d'une autre forme de camouflage.

Le personnage peut déplacer la chaîne d'un maximum de 9 m (6 c) par une action de mouvement. Si elle sort de la portée du sort ou qu'elle passe hors de vue, elle revient aux côtés du personnage.

Si la chaîne attaque une créature qui a une résistance à la magie, le personnage doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre cette RM lorsque la chaîne réussit une manoeuvre offensive contre elle pour la première fois. Si la créature résiste, la chaîne se dissipe, sinon, elle agit sur cette créature comme si elle n'avait