

⚡ ÉVOCAATION

ÉCLAIR MULTIPLE

[électricité]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	1 cible principale + 1 cible secondaire/niveau (dans un rayon de 9 m (6 cases) autour de la principale)
Durée	instantanée
JS	Réflexes, 1/2 dégâts
RM	oui

Ce sort crée une violente décharge d'électricité qui part du bout des doigts du personnage. Contrairement à un éclair normal, l'éclair multiple se divise dès qu'il frappe sa première cible.

La cible principale subit 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (avec un maximum de 20d6). L'éclair se divise ensuite de manière à pouvoir atteindre un nombre de cibles secondaires égal au niveau de lanceur de sorts du personnage (20 maximum). Les éclairs secondaires frappent chacun une cible et infligent autant de dégâts que le premier.

Chacune des créatures touchées a droit à un jet de Réflexes pour diminuer les dégâts de moitié. Le DD du jet de Réflexes des éclairs secondaires est réduit de 2 points par rapport à celui de l'éclair originel. C'est le lanceur de sorts qui choisit les cibles secondaires selon son gré mais il doit respecter les conditions suivantes : toutes les cibles secondaires doivent se trouver à au plus 9 m (6 cases) de la cible principale et aucune cible ne peut être frappée plus d'une fois. Le nombre de cibles secondaires indiqué ci-dessus est un maximum : le lanceur du sort peut en choisir moins s'il le désire.

===Version mythique===