

ENNEMI CONTONDANT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Vigueur partiel
RM	oui

Le personnage attrape une créature par télékinésie et s'en sert pour marteler des adversaires ou des objets proches. Quand le personnage lance ce sort, il doit viser une créature spécifique. Une fois qu'il l'a choisie, il ne peut plus en changer. À chaque round, par une action simple, le personnage peut essayer de lancer la cible sur toute créature ou objet qui se trouve dans les 9 mètres (6 c). Le personnage doit faire un jet d'attaque à chaque fois qu'il veut utiliser la cible comme arme. Le bonus d'attaque de cette attaque est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage plus son modificateur d'Intelligence ou de Charisme (le plus élevé). Si le personnage parvient à toucher la nouvelle cible avec la créature qu'il manie, la cible et la créature subissent des dégâts basés sur la taille de la créature.

{| CLASS="tablo autoalt" |- CLASS="titre" | Taille de la créature || Dégâts infligés |- CLASS="premier" | Infime || 1d4 |- | Minuscule || 1d6 |- | Très petite || 1d8 |- | Petite || 1d10 |- | Moyenne || 2d6 |- | Grande || 2d8 |- | Très grande || 2d10 |- | Gigantesque || 3d6 |- | Colossale || 3d8 |}

La créature cible peut faire un jet de Vigueur à chaque fois que le personnage tente de s'en servir comme arme. Si elle réussit son jet de sauvegarde, elle peut agir normalement mais si elle rate son jet, elle perd toutes ses actions du round et finit son tour par terre dans une case adjacente à la cible que le personnage a attaquée. Cependant, si la créature choisit de résister aux efforts que le personnage fait pour la déplacer et n'entreprend pas d'autres actions pour le round, elle reçoit un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde. Le sort se termine immédiatement si la créature meurt ou si elle est détruite.

===Mythique===

La cible est enchevêtrée, qu'elle réussisse ou non son jet de sauvegarde. Lorsque le personnage utilise la cible comme une arme, ajoutez la moitié de son grade à son jet d'attaque et la totalité de son grade au jet de dégâts.