

## ⚡ ÉVOCAATION

# ÉPÉE DE FORCE

[force]

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

Ce sort crée un plan de force scintillant en forme d'épée que le personnage peut contrôler et envoyer frapper tous les adversaires dans la portée du sort, en commençant dès le round où il lance le sort. Lors du tour du personnage, l'épée attaque la cible désignée une fois par round. Son bonus d'attaque est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage augmenté de son bonus d'Intelligence (pour un magicien) ou de son bonus de Charisme (pour un ensorceleur) et d'un bonus d'altération de +3. Comme il s'agit d'un effet de force, l'épée peut frapper les créatures éthérées ou intangibles. Elle inflige 4d6+3 points de dégâts de force et possède une zone de critique possible de 19-20 et un multiplicateur en cas de critique de x2.

L'épée attaque toujours en se positionnant entre la cible et le personnage. Ses attaques ne bénéficient jamais d'un bonus de prise en tenaille et sa présence ne suffit pas non plus à faire bénéficier un autre combattant d'un tel bonus. Si l'épée sort des limites de portée du sort (calculées par rapport à la position du personnage) ou du champ de vision de son créateur, ou si ce dernier cesse de la diriger, elle revient vers lui et flotte dans les airs, immobile.

Dès le deuxième round, le lanceur de sorts peut utiliser une action simple pour désigner une nouvelle cible pour l'épée. S'il ne le fait pas, elle continue de frapper l'adversaire attaqué au cours du round précédent.

L'épée est insensible aux attaques physiques mais pas aux effets d'une dissipation de la magie, d'une désintégration, d'une sphère d'annihilation ou d'un sceptre d'oblitération. Sa CA est de 13 (10, augmenté d'un bonus de taille de +0 en tant qu'objet de taille M et d'un bonus de parade de +3).

Si l'épée prend pour cible une créature possédant une certaine résistance à la magie, on vérifie si celle-ci lui permet de résister au sort lors de la première attaque. Si elle y résiste, le sort est dissipé. Sinon, les coups d'épées affectent normalement la créature pendant toute la durée du sort.