

⚡ ÉVOCAATION

ESTOC SONORE

[son]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	voir texte
Durée	instantanée
JS	Volonté, annule (objet) ou aucun (voir texte)
RM	oui (objet, voir texte)

Le personnage produit une vague sonore qui emporte les créatures et les objets loin de lui, comme la version de poussée subite de la télékinésie. Le personnage peut repousser un objet ou une créature par niveau de lanceur de sorts (15 au maximum). Les cibles s'envolent en ligne droite à l'opposé du personnage. Toutes les cibles repoussées doivent se trouver à moins de 3 mètres (2 c) les unes des autres. Le personnage peut repousser un total de 10 kilos par niveau de lanceur de sorts (150 kilos au maximum au niveau 15).

Le personnage peut utiliser ce sort pour lancer un objet ou une créature vers une cible donnée. Pour toucher la cible, il doit réussir un jet d'attaque (une par créature ou objet lancé). Il utilise son bonus de base à l'attaque + modificateur d'intelligence (si c'est un magicien) ou de charisme (si c'est un barde ou un ensorceleur). Les armes projetées infligent des dégâts ordinaires (sans bonus de force). Notez que les flèches ou les carreaux infligent les mêmes dégâts qu'une dague de leur taille si on les utilise ainsi. Les autres objets infligent entre 1 point de dégâts pour 10 kilos (pour les objets les moins dangereux) à 1d6 points pour 10 kilos (pour les objets durs et denses). Les objets et les créatures qui ratent leur cible atterrissent dans une case adjacente.

Le personnage peut projeter une créature qui rentre dans les limites de poids accordées mais elle a droit à un jet de sauvegarde pour annuler l'effet (et sa résistance à la magie fonctionne), tout comme pour les objets tenus.

Si une créature est projetée contre une surface solide, elle reçoit les mêmes dégâts que si elle était tombée de 3 mètres (1d6).