

LAME DU CRÉPUSCULE

[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	couteau de force flottant
Durée	1 round/niveau (T)
JS	aucun
RM	oui

Le personnage crée un sinistre couteau de force qui flotte à ses côtés et attaque à chaque round la même cible que lui. S'il décide de ne pas attaquer de créature ou s'il effectue une attaque qui touche plusieurs adversaires, le couteau ne porte pas d'attaque pour le round. Quand il attaque, le couteau utilise le bonus de base à l'attaque du personnage, modifié par son bonus d'Intelligence ou de Charisme (le plus élevé). Le couteau se place toujours de manière à prendre l'ennemi en tenailles avant d'attaquer, à moins que le personnage ne souhaite le contraire ou que le couteau se retrouve dans l'impossibilité de le faire. Quand il touche, il inflige 1d4 points de dégâts de force. Il menace la même zone de critique qu'une dague ordinaire et possède le même modificateur de coup critique. De plus, si la cible ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA ou si le couteau prend l'ennemi en tenailles, il peut faire une attaque sournoise comme un roublard. Il inflige alors 1d6 points de dégâts de plus par tranche de 4 niveaux de lanceur de sorts.

On ne peut pas blesser une lame du crépuscule avec une attaque physique mais elle est affectée par des effets comme dissipation de la magie, désintégration, sphère d'annihilation ou un sceptre d'oblitération. Contre les attaques de contact, elle a une CA de 12 (10 + bonus de taille des petits objets) plus modificateur de Dextérité du personnage.

Si la cible de la lame du crépuscule a une résistance à la magie, le personnage fait un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre cette résistance à la magie la première fois où la lame la frappe. Si la cible résiste, elle dissipe le sort, sinon, l'arme applique la totalité de ses effets normaux sur cette créature pendant toute la durée du sort.