

MARTEAU ARBORICOLE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	un arbre de taille TG ou plus grand
Durée	1 round/niveau (T)
JS	non
RM	non

Le sort anime une branche et la dirige contre les ennemis du personnage. Un lanceur de sorts de niveau 10 ou moins peut utiliser un arbre de taille TG, un lanceur de niveau 11 à 15 un arbre de taille Gig et un lanceur de niveau 16 ou plus un arbre de taille Col. La branche animée fait une attaque de coup avec une valeur de Force égale à 10+ niveau de lanceur de sorts. La branche frappe une fois par round avec un bonus de base à l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts+modificateur de force de la branche, avec le modificateur de taille approprié(-2 pour un TG, -4 pour un Gig, et -8 pour un Col). Le coup d'un arbre de taille TG inflige 2d6 points de dégâts, celui d'un Gig 3d6 et celui d'un Col 4d6. L'arbre ajoute 1,5 fois son modificateur de force à ces dégâts. Un arbre TG a une allonge de 4,50 mètres (3 c), un Gig de 6 mètres (4 c) et un Col de 9 mètres (6 c). L'arbre attaque la créature que le lanceur de sorts lui a désignée au moment où il jette le sort. Il est incapable de se déplacer. Le personnage peut lui dire d'attaquer une autre cible par une action de mouvement. L'arbre ne gagne aucun bonus en cas de prise en tenaille et il ne peut pas aider un allié à prendre un adversaire en tenaille. Il ne peut pas attaquer un adversaire que le lanceur de sorts ne voit pas.

===Mythique===

Le personnage anime deux branches au lieu d'une seule, ce qui permet à l'arbre d'attaquer deux fois au lieu d'une seule. Ajoutez le grade du personnage à son niveau de lanceur de sorts pour déterminer la valeur de Force de l'arbre. Une créature touchée par les deux attaques de coup lors du même round doit réussir un jet de Vigueur contre le DD du sort pour ne pas être chancelante pendant un round.

Amplifié (7ème). S'il dépense deux utilisations de pouvoir mythique, l'arbre effectue trois attaques de coup par round et ces coups ignorent toutes les réductions des dégâts. Une créature touchée par les trois attaques de coup lors du même round est étourdie pendant un round puis chancelante pendant 1d4 rounds. Un jet de Vigueur réussi annule l'étourdissement et réduit de moitié la durée de l'état chancelant.