

⚡ ÉVOCAATION

MIXTURE POUR BOMBE À DÉCHARGE DE FOUDRE

[électricité]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté pour annuler (spécial, voir plus bas)
RM	spécial, voir plus bas

Quand le personnage boit un extrait créé avec cette formule, il voit ses réserves magiques se modifier de façon significative et transformer toutes les bombes qu'il fabrique pendant que l'extrait fait effet. Cette modification n'a aucune conséquence sur les découvertes que le personnage utilise pour modifier ses bombes mais il ne peut activer qu'un effet de mixture (une formule avec les mots « mixture pour bombe » dans l'intitulé) à la fois. S'il boit une autre mixture pour bombe, les effets de la mixture absorbée précédemment se dissipent au profit de ceux de la nouvelle.

Quand le personnage lance une bombe et touche une cible directe, la bombe envoie des éclairs qui se regroupent autour de la cible directe et d'un maximum de trois créatures qui ont reçu des dégâts d'aspersion (au choix de l'alchimiste). Les créatures touchées par les éclairs doivent réussir un jet de Réflexes ou subir 1d6 points d'électricité à chaque fois qu'elles font une action de mouvement ou qu'elles se déplacent de plus de 1,50 m (1 c), pendant toute la durée de l'effet. Cet effet n'ignore pas la résistance à la magie.