

## ⚡ ÉVOCAATION

# PROJECTILE MAGIQUE

[force]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres
Durée	instantanée
JS	aucun
RM	oui

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, ce qui lui inflige 1d4+1 points de dégâts.

Le projectile touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri autre que total. En revanche, le personnage ne peut pas viser un point précis de sa cible. Projectile magique ne permet pas d'endommager des objets.

Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les deux niveaux au-dessus du niveau 1. Il tire donc deux projectiles au niveau 3, trois au niveau 5, quatre au niveau 7 et avec un maximum de cinq au niveau 9. Il peut répartir ses différents projectiles entre plusieurs cibles, mais chacun ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Il doit indiquer toutes ses cibles avant d'effectuer d'éventuels tests de résistance à la magie ou de faire ses jets de dégâts.

===Mythique===

Les dégâts infligés par chaque projectile s'élèvent à 2d4+1. Les projectiles ignorent le sort de bouclier et les effets similaires qui bloquent la version non-mythique de ce sort.

**Amplifié (4ème).** Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique,