

 ÉVOCATION

RAFALE DU BÉLIER

[force]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature ou un objet abandonné
Durée	instantanée
JS	Réflexes, partiel (voir description)
RM	oui

Le personnage crée une boule de force de la taille d'un poing ressemblant à une sphère dotée de pointes qu'il projette pour bousculer une créature ou un objet. Le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher sa cible. En cas de réussite, il inflige 1d6 points de dégâts de force par tranche de 2 niveaux de lanceur de sorts (5d6 maximum). Pour chaque tranche de 5 niveaux de lanceur de sorts que le personnage possède au-delà du niveau 5, il peut créer une deuxième boule de force. Une créature frappée par l'une de ces boules est victime d'une tentative de bousculade. L'effet de force possède un modificateur de Force égal au modificateur de caractéristique mentale le plus élevé du personnage (d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme). Le BMO de la bousculade utilise le niveau de lanceur de sorts du personnage comme bonus de base à l'attaque, en ajoutant le modificateur de Force de l'effet et un bonus de +10 pour chaque coup supplémentaire effectué contre la même cible. Chaque sphère de force effectue sa propre manœuvre de bousculade. Si plusieurs sphères viennent frapper une même cible, le personnage effectue plusieurs tests de manœuvre offensive mais ne prend en compte que le résultat le plus élevé pour déterminer la réussite de son action. Si la bousculade est réussie, l'effet de force pousse la créature en ligne droite et celle-ci doit effectuer un jet de Réflexes pour ne pas tomber à terre. Ce sort repousse également un objet abandonné sur 6 mètres dans la direction opposée au personnage. L'objet ne doit pas peser plus de 12,5 kilogrammes par niveau (125 kilogrammes maximum). Ce sort ne peut pas déplacer des créatures ou des objets au-delà de sa portée. Lancé sur une porte ou un obstacle similaire, le sort effectue un test de Force pour tenter de le briser si les dégâts infligés ne suffisent pas.