

# TIR PAR RICOCHET

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	une arme à projectile
Durée	1 round/niveau ou jusqu'à déchargement
JS	Volonté, annule (inoffensif, objet)
RM	oui (inoffensif, objet)

Le personnage donne la possibilité de faire des ricochets à une arme à projectiles. Quand elle touche une cible, elle peut également en toucher une autre. Pour faire un ricochet, le tireur choisit une cible initiale. S'il la touche, le projectile n'est pas détruit, il fait un ricochet. Le tireur choisit alors une seconde cible à moins de 6 m (4 c) de la première. Il fait un jet d'attaque contre elle avec le même BBA que l'attaque initiale mais il ne tire pas d'avantages des éventuels bonus d'altération ou des propriétés magiques du projectile. Si le personnage tire à l'arme à feu, le ricochet se fait contre la CA normale de la cible et non contre la CA de contact.

Tant que le sort fait effet, le tireur peut faire ricocher un projectile par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts, avec un maximum de six au niveau 18. Le sort expire quand le tireur a fait ricocher tous ses projectiles. S'il ne le fait pas avant la fin du sort, les ricochets restants sont perdus.

===Mythique===

Si l'attaque touche une cible secondaire, l'attaquant peut sélectionner une cible tertiaire située à 6 mètres ou moins de la cible secondaire. Cet effet fonctionne de la même façon que le ricochet qui part de la cible primaire. La cible tertiaire ne peut pas être la même que la cible primaire.

Amplifié (3ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, les attaques secondaires et tertiaires bénéficient du bonus d'altération et des propriétés magiques de l'attaque réalisée sur la cible primaire.