

ANCRE D'OMBRE

| | |
|-------------|--------------------|
| Incantation | 1 action simple |
| Composantes | V |
| Portée | contact |
| Zone/Cible | 1 créature touchée |
| Durée | 1 round/niveau |
| JS | Volonté, annule |
| RM | oui |

L'ombre de la cible se transforme en ancre souple attachée à sa case actuelle. La créature peut avancer de 1,5 mètre (1 c) maximum au-delà de cette case sans malus. Si elle cherche à avancer au-delà de 1,5 mètre (1 c) de son point d'ancrage, elle doit effectuer une bousculade avec un test de manœuvre offensive contre un BMO de $10 + 1/2$ du niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur d'[Intelligence] (si c'est une sorcière ou un magicien) ou de [Charisme] (si c'est un barde ou un ensorceleur). La cible reçoit un malus de -1 pour chaque tranche de 1,5 mètre (1 c) de distance la séparant de sa case d'ancrage. Si elle échoue à son test, son déplacement est gâché et elle ne peut plus aller plus loin. Si elle échoue de 10 ou plus, elle est ramenée de 1,5 mètre (1 c) en direction de la case d'ancrage et tombe à terre. Si elle réussit son test de 10 ou plus, le sort prend fin. Ce sort ne fonctionne pas sur les créatures ne projetant aucune ombre ni reflet. Si la cible utilise un effet de téléportation ou quitte le plan sur lequel elle se trouve, le sort prend fin.

===Mythique===

Ajoutez le grade du personnage au DMD de l'ancre d'ombre. Une créature qui tente d'échapper à l'ancre d'ombre en quittant le plan sur lequel elle se trouve ou en utilisant un effet de téléportation doit réussir un jet de Volonté pour ne pas être expédié vers le Plan de l'ombre, comme si elle avait lancé une traversée des ombres, au lieu d'atteindre la destination prévue (si la cible ne peut pas atteindre le Plan de l'ombre depuis sa position actuelle en utilisant une traversée des ombres, cet aspect du sort ne produit aucun effet).