

CORDE ANIMÉE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)
Durée	1 round/niveau
JS	aucun
RM	non

Ce sort permet d'animer tout objet s'apparentant à une corde. La longueur maximale stipulée correspond à une corde de 2,5 cm de diamètre. Réduisez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié.

Les instructions que le personnage ordonne à la corde sont « Enroule-toi » (elle se range par terre en un joli tas), « Enroule-toi et noue-toi », « Forme une boucle », « Forme une boucle et noue-toi », « Attache » et toutes les instructions inverses (« Déroule-toi », etc.). Le mage a la possibilité de donner un ordre par round au prix d'une action de mouvement, comme s'il dirigeait un sort actif.

La corde ne peut s'enrouler qu'autour des objets ou créatures se situant à moins de trente centimètres d'elle. Elle est incapable de se déplacer par elle-même et, si l'on souhaite l'utiliser à distance, il faut la lancer sur la cible choisie, ce qui nécessite une attaque de contact à distance (facteur de portée de 3 m). La plupart des cordes ont 2 points de vie, une CA de 10 et peuvent être brisées via un test de Force (DD 23). La corde n'inflige pas le moindre point de dégâts, mais il est possible de s'en servir pour faire tomber une créature ou d'entortiller la corde autour de ses jambes. Dans les deux cas, la cible a la possibilité d'éviter l'attaque en réussissant un jet de Réflexes. Si la créature enchevêtrée souhaite lancer un sort, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Elle peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20).

La corde ainsi que les nœuds qu'elle confectionne ne sont pas plus magique l'un que l'autre.

Ce sort ne peut pas animer des objets tenus ou portés par une créature.