

## \* INVOCATION

# CRÉATION DE FOSSE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	intermédiaire (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	trou de 3 m (2 c) sur 3m (2 c), 3 m (2 c) de profondeur/2 niveaux
Durée	1 round + 1 round/niveau
JS	Réflexes, annule
RM	non

Le personnage crée une fosse extradimensionnelle de 3 mètres (2 c) sur 3 mètres (2 c). Sa profondeur est de 3 mètres (2 c) par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum 9 mètres (6 c)). Il doit créer cette fosse sur une surface horizontale d'une taille suffisante. Comme la fosse s'étend dans une autre dimension, elle ne pèse rien et ne déplace pas le matériau qui se trouve en dessous. Le personnage peut aussi bien en ouvrir une dans le pont d'un navire que dans le sol d'un donjon ou d'une forêt. Toute créature qui se trouve dans la zone où il invoque la fosse doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber dedans. De plus, les bords sont en pente et toute créature qui termine son tour sur une case adjacente à la fosse doit faire un jet de Réflexes avec un bonus de +2 pour ne pas glisser dedans. Les créatures soumises à un effet ayant pour but de les faire tomber dans la fosse (comme une bousculade) n'ont pas droit à un jet de sauvegarde pour éviter la chute si elle sont affectées par un effet qui les repousse.

Les créatures qui tombent dans la fosse subissent des dégâts de chute normaux. Les parois de pierre brute de la fosse ont un DD d'Escalade de 25. Quand le sort se termine, les créatures qui se trouvent dans le trou remontent avec le fond de la fosse jusqu'à se retrouver à la surface, le tout en un seul round.