

# CREUSEMENT

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	une créature touchée
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté pour annuler (inoffensif)
RM	oui

Le sujet peut se déplacer en creusant dans le sable, la terre meuble ou les graviers à une vitesse de 4,50 mètres (ou 3 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire ou une charge lourde ou intermédiaire) ou à une vitesse de 1,50 mètre dans la roche. L'utilisation de ce sort ne demande pas plus de concentration que le simple fait de marcher, le sujet peut donc attaquer ou lancer des sorts normalement. Une créature qui creuse ne peut pas charger ni courir. Les matériaux friables s'effondrent derrière la cible 1 round après son passage dans la zone. Ce sort ne permet pas au personnage de respirer sous terre. Quand il traverse des matériaux meubles, il doit donc retenir son souffle et faire de petites étapes sinon, il risque de suffoquer.

## ===Mythique===

La cible peut respirer sous terre lorsqu'elle creuse. Si le personnage a atteint le 3ème grade, la vitesse de creusement s'élève à 6 mètres au travers du sable, de la terre ou des graviers et à 3 mètres au travers de la pierre. Au 6ème grade, ces vitesses s'élèvent à 9 mètres et 4,50 mètres respectivement. Au 9ème grade, elles s'élèvent à 12 mètres et 6 mètres.

**Amplifié (3ème).** Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, la créature qui creuse laisse derrière elle un tunnel ouvert d'un diamètre égal à la moitié de l'espace qu'elle occupe. Lorsque l'effet du sort prend fin, ce tunnel se referme immédiatement.