

CROISSANCE D'ÉPINES

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	un carré de 6 m (4 c) de côté/niveau
Durée	1 heure/niveau (T)
JS	Réflexes, partiel
RM	oui

Toute la flore recouvrant le sol dans la zone d'effet se solidifie et se hérissé d'épines invisibles.

Si le personnage lance le sort sur une zone de terre nue, les racines se trouvant en profondeur se comportent de la même manière. Croissance d'épines peut être lancé pratiquement partout en extérieur, excepté sur l'eau, la glace, une épaisse couche de neige, le sable (désert) ou la roche nue.

Toutes les créatures qui traversent la zone affectée par le sort se voient infligés 1d4 points de dégâts perforants tous les 1,50 m.

Tous les personnages blessés par ce sort doivent réussir un jet de Réflexes pour éviter d'être touchés au niveau des pieds ou des jambes, ce qui diminue sa vitesse de déplacement terrestre de moitié.

Cette pénalité dure vingt-quatre heures, sauf si l'éclopé profite d'un sort de soins (qui lui offre aussi la possibilité de récupérer ses points de vie ordinaires). Un membre du groupe peut aussi le soigner, mais il faut bander les plaies (ce qui prend dix minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.

Les pièges magiques comme croissance d'épines sont particulièrement difficiles à détecter.

Seul un soubard peut réussir à les déceler en utilisant sa compétence de