

ENCHEVÊTREMENT ÉPINEUX

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	toute la végétation sur une étendue de 12 m (8 c) de rayon
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	Réflexes, partiel (voir description)
RM	non

Ce sort fonctionne comme enchevêtrement, à la seule différence que les plantes sont également pourvues d'épines qu'elles peuvent projeter jusqu'à 4,5 mètres. Toute créature située à moins de 4,5 mètres de la zone d'effet du sort se fait attaquer, à son tour, par les plantes animées. Ces plantes utilisent le niveau de lanceur du personnage comme bonus de base à l'attaque et ajoutent le modificateur de sa valeur de caractéristique de lancement de sorts (Intelligence pour les sorcières ; Sagesse pour les chamans, les druides et les rôdeurs) au jet d'attaque. Une volée d'épines compte comme une arme de jet infligeant 2d6 points de dégâts perforants sur une attaque réussie. Une créature qui entre ou termine son tour dans la zone du sort reçoit automatiquement 2d6 points de dégâts perforants.