

ENCHEVÊTREMENT RÉPUGNANT

[poison]

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 et Vigueur, annule (voir description)
RM	non

Ce sort fonctionne comme enchevêtrement, à la seule différence que les plantes sont enduites d'une sève irritante qui provoque des éruptions cutanées douloureuses qui démangent les créatures touchées. Toute créature qui entre ou termine son tour dans la zone doit réussir un jet de Vigueur pour ne pas être fiévreuse tant qu'elle y reste et pendant 1d4 rounds après l'avoir quittée. Il s'agit d'un effet de poison.