

ENCHEVÊTREMENT

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

Les herbes, les plantes, les buissons et les arbres se déforment et s'entortillent autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde sont enchevêtrées. Celles qui réussissent se déplacent normalement mais doivent faire un nouveau jet à la fin de leur tour. Les créatures qui pénètrent dans la zone doivent faire ce jet immédiatement. En cas d'échec, la créature ne peut plus se déplacer et reste enchevêtrée. Elle peut se libérer si elle réussit un test de Force ou d'Évasion, par une action de mouvement. Le DD du test est égal au DD du sort. Tant que le sort fait effet, la zone qu'il affecte est considérée comme un terrain difficile.

Si les plantes locales sont couvertes d'épines, les créatures présentes dans la zone d'effet du sort reçoivent 1 point de dégâts à chaque fois qu'elles ratent leur jet de sauvegarde contre le sort ou ratent un test pour se libérer. On peut appliquer d'autres effets liés à la flore locale, à la discrétion du MJ.

===Version mythique=== Le sort fonctionne dans les zones dénuées de végétation et provoque la poussée soudaine de plantes. Celles-ci peuvent atteindre des créatures situées à 3 mètres au-dessus du sol. Les plantes affectées ou créées par ce sort sont garnies d'épines infligeant 1d6 points de dégâts chaque round aux créatures situées dans la zone d'effet.