

ENTRAVE DE TERRE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,5 m + 1,5 m/2 niveau)
Zone/Cible	une créature ou un objet inutilisé (voir description)
Durée	1 round/niveau
JS	Vigueur, annule
RM	oui

Si la cible de ce sort rate son jet de Vigueur, les sols de terre et de pierre agissent comme des fouets de boue qui font tomber la cible et la blessent si elle essaye de traverser ce genre de terrains. Si la cible est une créature, elle traite toutes les zones de terre et de pierre qu'elle traverse comme des terrains difficiles. En outre, pour chaque tranche de 1,5 mètre qu'elle franchit dans ces zones, elle reçoit 1d6 points de dégâts. Les créatures ayant une vitesse de creusement ou le pouvoir nage dans la terre ne sont pas affectées par entrave de terre. Si le sort est lancé sur un objet non-utilisé reposant dans une zone de terre ou de pierre, la terre ou la pierre l'enveloppe, l'attirant fermement dans le sol. Il faut réussir un test de Force DD 15 pour tirer l'objet et le libérer de la terre ou de la roche qui l'agrippe.