

ENTRAVE

[effet mental]

Incantation	1 minute
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 créature vivante
Durée	voir description (T)
JS	Volonté, annule (voir description)
RM	oui

Ce sort crée des entraves magiques qui permettent de retenir une créature. La cible ne bénéficie d'un jet de sauvegarde au moment où le sort est lancé que si elle possède un nombre de DV supérieur ou égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage.

Le personnage qui lance ce sort peut se faire aider d'au plus six assistants. Chaque assistant jetant un sort de suggestion augmente de 1 le niveau de lanceur de sorts effectif du personnage (en ce qui concerne le sort d'entrave). Pour chaque assistant jetant domination, domination d'animal ou domination universelle, le niveau de lanceur de sorts effectif du personnage augmente du tiers du niveau de l'assistant en question (pour autant que le sort lancé puisse affecter la cible de l'entrave). Comme les sorts des assistants servent uniquement à accroître le niveau de lanceur de sorts effectif du personnage, il n'y a pas lieu de se préoccuper des jets de sauvegarde et de la résistance à la magie qui s'y rapportent. C'est le niveau de lanceur de sorts effectif du personnage qui détermine si la cible bénéficie d'un jet de Volonté au moment où le sort est lancé et combien de temps l'entrave persistera. Quel que soit le type d'entrave lancé, le personnage peut à tout moment y mettre un terme.

Le personnage peut également spécifier des conditions qui, une fois rencontrées, feront cesser le sort et libéreront la créature. Ces conditions peuvent être aussi simples ou complexes que le personnage le souhaite mais il doit s'agir de conditions raisonnables qui ont une chance de se produire. Les conditions doivent être basées sur des actions ou des caractéristiques observables, mais elles peuvent aussi dépendre du nom, de l'identité ou de l'alignement des créatures. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de DV ou les points de vie ne sont pas utilisables par contre. Une fois le sort lancé, le personnage ne peut plus en modifier les éventuelles conditions de libération. Si le personnage choisit d'inclure des conditions de libération et que la cible bénéficie d'un jet de sauvegarde, le DD de celui-ci augmente de +2.

Si le personnage choisit l'un des trois premiers types d'entrave (ceux dont la durée est limitée), il peut lancer le sort d'entrave à nouveau pour en prolonger les effets (les durées s'additionnent). Dans