

FLOT OBSIDIEN

[terre, feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F/F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	rayon de 6 m (4 c)
Durée	instantanée
JS	Réflexes, partiel, voir texte
RM	non

Le personnage transforme une mince couche de sol en verre fondu qui refroidit rapidement. Les créatures qui se trouvent dans la zone subissent 1d6 points de dégâts de feu par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (10d6 au maximum) et sont enchevêtrées. Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone et réussissent leur jet de sauvegarde reçoivent la moitié des dégâts seulement. Elles ne sont pas enchevêtrées. Une créature enchevêtrée peut tenter de se libérer en dépensant une action de mouvement pour faire un test de Force ou d'Évasion (même DD que le jet de sauvegarde du sort).

Le sol se couvre d'éclats d'obsidienne glissants et tranchants. La zone d'effet devient un terrain difficile et le DD des tests d'Acrobaties augmente de 5. Il faut réussir un test d'Acrobaties DD 15 pour courir ou charger dans la zone. Une créature qui tombe reçoit 1d6 points de dégâts tranchants.