

# FUSION DANS LA PIERRE

[terre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	personnelle
Zone/Cible	le jeteur de sorts
Durée	10 minutes/niveau

Ce sort permet au personnage de fusionner son corps et ce qu'il transporte avec une masse rocheuse. Celle-ci doit être suffisamment grande (dans chacune des trois dimensions) pour permettre au personnage de se tenir à l'intérieur. À la fin de l'incantation, le lanceur de sorts et jusqu'à cinquante kilos d'équipement non-vivant se fondent dans la pierre. S'il emporte avec lui un autre être vivant ou une quantité de matériel plus grande, le sort échoue.

Pendant tout le temps qu'il passe à l'intérieur de la pierre avec laquelle il a fusionné, le personnage conserve un contact ténu avec la surface qu'il a traversée pour y entrer. Il reste conscient du temps qui passe et peut jeter des sorts sur lui-même tout en restant caché dans la roche. Il ne voit pas ce qui se passe autour de la pierre mais il entend les bruits produits à proximité. Si la pierre est légèrement endommagée, le personnage n'en souffre pas. Par contre, si elle est partiellement détruite (de sorte que le personnage ne peut plus tenir à l'intérieur), il en est violemment expulsé et subit 5d6 points de dégâts. Si la pierre est totalement détruite, le personnage en est violemment expulsé et doit réussir un jet de Vigueur de DD 18 sous peine de mourir aussitôt. Même s'il réussit ce jet de sauvegarde, il subit 5d6 points de dégâts.

Le personnage peut sortir de la pierre avant la fin de la durée du sort en retraversant la surface par laquelle il est entré. S'il se trouve encore dans la roche au terme de la durée du sort ou si l'effet est dissipé avant qu'il ne sorte, il est expulsé violemment et subit 5d6 points de dégâts.

Les sorts suivants affectent le personnage s'ils sont lancés sur la pierre dans laquelle il se trouve : transmutation de la pierre en chair l'expulse et lui inflige 5d6 points de dégâts ; façonnage de la pierre lui inflige 3d6 points de dégâts mais ne le force pas à sortir de la roche ; transmutation de la pierre en boue l'expulse et le tue sur le coup, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur contre un DD de 18 (si ce jet de sauvegarde est réussi, le personnage est expulsé de la pierre mais ne subit aucun dégât) et enfin passe-muraille l'expulse sans lui infliger de dégâts.