

HEURT DE PIERRES

[terre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	voir texte
Durée	instantanée
JS	Réflexes partiel, voir texte
RM	non

Le personnage crée deux masses de taille C de roche, de terre et de pierre et les fait se heurter alors qu'une unique créature se trouve entre elles. Les rochers apparaissent à 9 mètres (6 c) de part et d'autre de la cible, et se ruent vers elles avant de se heurter dans un puissant fracas. Le personnage doit réussir une attaque de contact à distance pour toucher la cible avec les rochers. Le heurt de pierres ignore le camouflage et les abris. Si une barrière solide s'interpose entre la cible et l'une des masses de roche, le sort bénéficie d'un bonus de +28 en Force pour la fracasser et continuer sa route vers la cible. Toute créature frappée par le heurt de pierres reçoit 20d6 points de dégâts contondants et tombe au sol. Si la cible rate un jet de Réflexes, elle est également ensevelie sous les débris, comme lors d'un effondrement.

Si les pierres ratent leur cible, cette dernière subit tout de même 10d6 points de dégâts contondants à cause de la pluie de rochers qui suit le heurt et elle tombe à terre. Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié et de rester debout. Les créatures autres que la cible qui se trouvent dans les cases où apparaissent les pierres ou sur leur chemin (9 mètres (6 c) de large, 9 mètres (6 c) de haut et jusqu'à 18 mètres (12 c) de long) doivent également faire un jet de Réflexes ou subir 10d6 points de dégâts contondants et tomber à terre (jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitié et rester debout). Le heurt de pierres n'inflige de dégâts à la créature qu'à une seule reprise, quel que soit le nombre de fois où les pierres la survolent.