

IMPASSE ÉGARÉE

[Bien, feu]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	jusqu'à un cube de 9 mètres d'arête/niveau (F)
Durée	2 heures/niveau (T)
JS	Volonté, partiel
RM	oui

Les créatures dans la zone d'effet de ce sort sont sujettes à un subtil enchantement qui embrouille leur sens de l'orientation, interfère avec leur capacité à reconnaître des repères environnementaux, et les pousse à mal juger les angles et les distances. Les créatures qui entrent dans la zone d'effet doivent réussir un nouveau test de Survie pour éviter de se perdre immédiatement, qu'elles aient réussi leur jet de sauvegarde ou non. Celles qui ratent ce jet de sauvegarde subissent un malus à ces tests de Survie égal au double du niveau de lanceur de sorts du personnage, considèrent toutes les cases qu'elles traversent comme un terrain difficile tant qu'elles restent dans la zone d'effet et pendant 1 heure par niveau de lanceur de sorts par la suite, perdent les avantages de tous les effets qui leur permettent d'ignorer le terrain difficile, et subissent un malus de -4 à la Dextérité.

Impasse égarée peut être rendu permanent grâce à un sort de permanence et 10.000 po de composantes matérielles.