

NAPPE DE GOUDRON

[feu, terre]

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	6 m (4 c) de rayon
Durée	1 round/niveau
JS	Réflexes partiel, voir texte
RM	non

Le personnage convertit une couche de sol en goudron brûlant. Les créatures situées dans la zone d'effet quand le goudron apparaît subissent 1d6 points de dégâts de feu par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (10d6 au maximum). Elles doivent réussir un jet de Réflexes sinon elles sont enchevêtrées. Une créature enchevêtrée a droit à un jet de sauvegarde par round, pour se libérer du goudron. Elle peut aussi tenter de se dégager avec un test de Force ou d'Évasion (même DD que le jet de sauvegarde).

Il faut dépenser 2 cases de mouvement pour entrer dans une case de la zone d'effet. Le DD des tests d'Acrobaties augmente de 5 dans la zone qui est considérée comme un terrain difficile. Une créature qui entre dans la zone ou qui commence son tour dedans subit 2d6 points de dégâts de feu et doit réussir un jet de Réflexes ou se retrouver enchevêtrée. Une créature qui tombe dans la zone subit un malus de -4 au jet de Réflexes contre le goudron et aux tests de Force et d'Évasion pour lui échapper. Une créature qui échappe au goudron continue de subir des dégâts de feu jusqu'à expiration du sort ou jusqu'à ce qu'elle passe un round entier à se débarrasser du goudron. Une créature couverte de goudron subit un malus de -4 aux tests d'Acrobaties et de Vol si elle doit battre des ailes ou utiliser des appendices similaires.