

## ⚡ ÉVOCAATION

# PIÈGE ECTOPLASMIQUE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone/Cible	enchevêtrement dans une toile d'ectoplasme
Durée	concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)
JS	Réflexes partiel (voir texte)

Le personnage envoie un tentacule ectoplasmique agripper ou enchevêtrer une créature. Pour cela, il fait une attaque de contact à distance. S'il touche sa cible, elle a droit à un jet de Réflexes. Si elle réussit, elle est enchevêtrée pour toute la durée du sort et ne subit pas d'autre effet. Si elle échoue, le tentacule la gêne beaucoup plus : il l'agrippe et lui inflige 1d6+4 points de dégâts contondants. À chaque round où le personnage se concentre pour maintenir le sort, le tentacule effectue un test de manœuvre offensive de lutte pour maintenir sa prise. Comme lors de toute lutte, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de manœuvre offensive de lutte contre les créatures qu'il agrippe déjà. Le tentacule a un BMO de 6 + niveau de lanceur de sorts du personnage et un DMD de 16 + niveau de lanceur de sorts du personnage. Comme l'ectoplasme traverse les plans sans mal, ce sort affecte normalement les créatures éthérées et intangibles.

Le personnage reste attaché à sa cible pendant toute la durée du sort. Il peut raccourcir ou allonger le tentacule mais, si la distance qui le sépare de sa cible dépasse les limites de portée du sort, le tentacule disparaît. Le tentacule ectoplasmique a une solidité de 10 et un nombre de points de vie égal à 10 + niveau de lanceur de sorts + modificateur de Constitution du personnage. On peut l'endommager ou le briser en n'importe quel point sur toute sa longueur. Le personnage n'est pas considéré comme étant en lutte quand il est ainsi attaché à sa cible. Il peut accomplir une action de dégâts ou de déplacement habituellement autorisée sur une cible agrippée, en se déplaçant au maximum de la moitié de sa vitesse ou en infligeant 1d6+4 points de dégâts contondants s'il réussit un test de manœuvre offensive de lutte. Il ne peut pas immobiliser sa cible.