

# RAMOLLISSEMENT DE LA TERRE ET DE LA PIERRE

[terre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	1 carré de 3 m de côté/niveau (voir description)
Durée	instantanée
JS	aucun
RM	non

Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient encore à l'état brut (autrement dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide se transforme en boue épaisse, la terre sèche en sable ou en terre friable et la roche en argile meuble facile à modeler. Le sort affecte une zone de 3 m de côté, sur une profondeur allant de 30 cm à 1,20 m, selon la résistance du sol. Il n'affecte pas la pierre magique, enchantée ou ouvragée, ni les créatures de terre ou de pierre.

Les individus pris dans la boue doivent faire un jet de Réflexes, sinon ils sont incapables de se déplacer, de combattre ou de lancer des sorts pendant 1d2 rounds. S'ils réussissent leur jet de sauvegarde, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais ils ne peuvent ni courir ni charger. La pierre transformée en argile n'entrave pas les déplacements, en revanche, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder.

Ce sort ne fonctionne pas sur la pierre travaillée mais il permet d'affecter des surfaces verticales (parois de falaise, murs de grotte naturelle, etc.) ou horizontales (plafonds de grotte). Cela provoque généralement un éboulement restreint car la matière affectée se détachant d'elle-même de son support (considérez cela comme un éboulements sans coulée).

Un personnage peut infliger quelques dégâts à une structure en ramollissant le sol sur