

SABLES CHANGEANTS

[terre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	étendue de 6 m (4 c) de rayon
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Réflexes pour annuler
RM	non

Le personnage provoque des remous dans une surface de terre ou de sable. Les sables changeants oblitèrent toute piste et sont considérés comme un terrain difficile. Dans cette zone, les tests d'Acrobaties subissent un malus égal au niveau de lanceur de sorts (+10 au maximum). Les créatures qui entrent dans la zone d'effet ou y commencent leur tour doivent faire un jet de Réflexes à chaque round ou se retrouver enchevêtrées jusqu'au début du tour suivant. Si elles essaient de se déplacer dans ces conditions, elles doivent faire un nouveau jet de Réflexes ou tomber à terre. Les créatures qui disposent du trait racial stabilité (comme les nains) peuvent l'appliquer comme bonus à ces jets de sauvegarde.

Le personnage peut déplacer la zone de sables changeants par une action de mouvement et dans n'importe quelle direction, dans une limite de 3 mètres (2 c). Les créatures enchevêtrées ou par terre sont emportées avec les sables, dans la même direction si possible. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les objets de taille M ou plus petite qui ne se trouvent pas en possession d'une créature sont emportés ou s'enfoncent dans les sables.