

SCEAU DE COLLE

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

Ce sort recouvre une surface solide d'une couche de colle gluante. Les créatures qui se trouvent dans la zone du sort au moment où il prend effet doivent réussir un jet de Réflexes. Celles qui échouent sont enchevêtrées mais peuvent se libérer en réussissant un test de manœuvre offensive ou un test d'Évasion par une action simple contre le DD de ce sort. la zone affectée par le sort est considérée comme un environnement difficile.

Une créature qui traverse la colle doit réussir un test de manœuvre offensive ou un test d'Évasion au cours de son action de mouvement (DD = DD du sort). Les créatures qui ratent leur jet terminent leur déplacement de suite et sont enchevêtrées sur la première case où elles pénètrent.

Le sort peut également être utilisé pour recouvrir un objet d'une couche de colle. Une créature qui tient l'objet ciblé peut faire un jet de Réflexes contre le DD du sort. Si le premier jet de sauvegarde est réussi, l'objet n'est pas affecté. S'il est raté, l'objet reste collé. Si un objet affecté est lié à un autre objet (comme une épée dans un fourreau ou un bouchon de liège sur la bouteille d'une potion), il ne peut pas en être séparé à moins que la créature ne réussisse un test de manœuvre offensive ou un test de Force par une action de mouvement pour l'en libérer (DD = DD du sort). Une créature doit réussir un jet de sauvegarde chaque fois qu'elle tente d'utiliser l'objet collant, sinon l'objet reste collé à elle. Les armures et vêtements collants imposent un malus de circonstances de -10 aux tests d'Évasion et de manœuvre offensive pour échapper à une étreinte que fait le porteur, ainsi qu'au DMD du porteur pour éviter d'être agrippé.