

* INVOCATION

TENTACULES NOIRS

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 de rayon
Durée	1 round/niveau (T)
JS	aucun
RM	non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs et spongieux qui semblent surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone et les immobilisent afin de les écraser.

À chaque round, au début du tour du personnage et lors du round d'incantation, toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort sont la cible d'une manœuvre de combat destinée à les agripper. Les créatures qui entrent dans la zone d'effet sont immédiatement attaquées. Les tentacules ne provoquent pas d'attaque d'opportunité. Les tentacules utilisent le niveau de lanceur de sorts du personnage comme bonus de base à l'attaque pour déterminer leur BMO et reçoivent un bonus de Force de +4 et un bonus de taille de +1. À chaque round, le personnage lance une seule fois les dés pour la totalité des effets du sort et applique le résultat à toutes les créatures de la zone d'effet.

Lorsque les tentacules réussissent un test de lutte, ils infligent 1d6+4 points de dégâts et leur victime est agrippée et ne peut se déplacer tant qu'elle ne s'est pas libérée. Les tentacules noirs reçoivent un bonus de +5 au test de lutte contre les adversaires qu'ils agrippent déjà mais ils ne peuvent pas les déplacer ni les immobiliser. À chaque round où les tentacules réussissent un test de lutte, ils infligent 1d6+4 points de dégâts. Le DMD pour échapper à l'étreinte des tentacules est égal à 10 + BMO des tentacules.

On ne peut pas blesser ces tentacules mais on peut les dissiper normalement. Tant qu'ils sont présents, la zone qu'ils affectent est considérée comme un terrain difficile.

===Version mythique===

Ajoutez le grade du personnage au bonus de base à l'attaque des tentacules. Ceux-ci infligent 2d6 points de dégâts d'acide supplémentaires lors d'une tentative de lutte réussie.

Amplifié (6ème). Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, le sort crée deux