

TERRE AFFAMÉE

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

Le sol tente d'entraîner les créatures dans ses profondeurs, comme s'il voulait se repaître de chair mortelle.

Immédiatement puis au début de chaque tour suivant du personnage, toutes les créatures en contact avec le sol dans la zone affectée par le sort sont victimes d'une manœuvre offensive de lutte. Celles qui entrent dans la zone affectée sont automatiquement attaquées. Le sol ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Pour cette manœuvre offensive, le sol a un BMO de 5 + niveau de lanceur de sorts du personnage. Faites un unique jet de manœuvre offensive par round et appliquez le résultat à toutes les créatures concernées.

À chaque fois que le sol réussit sa manœuvre, il entraîne sa victime un peu plus loin en son sein, jusqu'à ce qu'elle disparaisse sous la surface. Au premier test réussi, la victime est agrippée en situation de lutte. Un adversaire agrippé ne peut pas se déplacer tant qu'il ne s'est pas dégagé (en réussissant un test de manœuvre offensive ou d'Évasion DD 20). Le sol reçoit un bonus de +5 aux tests de manœuvre offensive pour agripper un adversaire déjà en situation de lutte. Au deuxième test réussi, la victime tombe à terre. Au troisième, elle est ensevelie et doit retenir sa respiration ou commencer à suffoquer.

Une créature ensevelie ne peut pas s'échapper à moins que l'effet ne se termine ou qu'elle ne brise la prise du sol. Le DD du test pour s'échapper passe à 25 une fois la créature sous terre.