

# TRÉBUCHER DANS UN TROU

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	voir texte
Durée	1 round + 1 round/niveau
JS	Réflexes partiel
RM	non

Le personnage crée un trou extradimensionnel d'une taille idéale pour faire tomber toute personne qui met le pied dedans. Ce trou occupe une unique case de 1,50 mètre (1 c) avec une profondeur de 15 centimètres. Toute créature qui occupe la case au moment où le personnage lance le sort ou qui marche ensuite dedans doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber de tout son long dans une case adjacente et subir 1d6 points de dégâts. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde trébuche tout de même et subit donc un malus de -1 à tous ses jets et tests pendant 1 round. Le sort n'a aucun effet sur les créatures adjacentes à la case qui contient le trou.