

⚡ ÉVOCAATION

TREMBLEMENT DE TERRE

[terre]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	longue (120 m + 12 m/niveau) (80 c + 8 c/niveau)
Zone/Cible	étendue de 24 m de rayon (F)
Durée	1 round
JS	voir description
RM	non

Au terme de l'incantation, une secousse violente mais extrêmement localisée ébranle la croûte terrestre. Elle renverse les créatures, fait effondrer des bâtiments, ouvre des failles dans le sol, provoque encore bien d'autres dégâts. Elle dure 1 round, pendant lequel les créatures qui se trouvent sur la terre ferme ne peuvent plus combattre ni se déplacer. Les lanceurs de sorts qui tentent de faire appel à leur magie doivent réussir un test de Concentration DD 20 + niveau du sort, sinon, leur sort est perdu. Le tremblement de terre affecte toutes les structures et les créatures de la zone touchée. L'effet exact dépend de l'endroit où le personnage lance le sort :

Caverne, grotte, ou tunnel. Le plafond s'effondre et inflige 8d6 points de dégâts aux créatures prises dessous (réduits de moitié en cas de jet de Réflexes DD 15). Un tremblement de terre lancé sur la voûte d'une caverne haute de plafond menace tous les individus situés sous ce plafond, même ceux qui se trouvent en dehors de la zone d'effet.

Falaise. Une falaise s'effondre et provoque un glissement de terrain qui avance à l'horizontale sur une distance égale à sa hauteur de chute. Les créatures qui se trouvent sur le chemin du glissement de terrain subissent 8d6 points de dégâts (réduits de moitié en cas de jet de Réflexes DD 15) et se retrouvent coincées sous les décombres (voir ci-dessous).

Terrain dégagé. Toutes les créatures debout doivent réussir un jet de Réflexes DD 15 ou perdre l'équilibre. Des fissures s'ouvrent dans le sol et toute créature qui se trouve sur la terre ferme a 25 % de chances de tomber dans l'une d'elles (sauf si elle réussit un jet de Réflexes DD 20). Les fissures se referment à la fin du sort. Toutes les créatures tombées dans les fissures sont considérées comme enterrées sous une avalanche, sans air (voir ici).

Bâtiment. La plupart des structures et des bâtiments situés sur un terrain dégagé s'effondrent et subissent 100 points de dégâts, ce qui suffit pour raser un bâtiment de bois ou de maçonnerie, mais pas un édifice renforcé en pierre. La solidité ne réduit pas ces dégâts et ils ne sont pas divisés par