

ACCOUTREMENT HONTEUX

[effet mental]

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	créature touchée
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Volonté, annule
RM	oui

La cible voit sa propre tenue comme désespérément démodée, ostentatoire et embarrassante, et ne peut s'empêcher de vouloir se débarrasser de tous ses vêtements. Chaque round, la cible doit dépenser une action de mouvement pour retirer un objet qu'elle porte et qui peut être retiré par une telle action, le lâchant au sol une fois enlevé. La cible ne fait aucune distinction entre les objets magiques et non-magiques lorsqu'elles les enlèvent. Elle retire un objet déterminé aléatoire selon les emplacements suivants : ceinture, corps, épaules, front, mains, pieds, poignets, tête, torse ou yeux. Dans le cadre de cette détermination aléatoire, seuls les emplacements occupés par des objets retirables par une action de mouvement sont comptés. Bien que les créatures ne puissent pas porter plus d'un objet magique à la fois sur ces emplacements, elles peuvent avoir plusieurs objets ordinaires placés sur un même emplacement, auquel cas l'objet est aussi choisis aléatoirement. Si une cible porte des vêtements qui ne correspondent pas à ces emplacements, comme des hauts-de-chausses ou un carquois, il peut être ajouté à la liste des possibilités à la discrétion du MJ.

La cible considère les objets abandonnés avec une aversion particulière, et si elle est forcée à les toucher (comme par une attaque de contact au corps à corps ou à distance portée avec l'objet utilisé comme une arme improvisée), la cible est fiévreuse pendant 1d3 rounds. À part l'action de mouvement dépensée pour abandonner un objet, la créature est libre d'agir comme elle l'entend.