

# BAUME EMPOISONNÉ

[poison, ruse]

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	une créature
Durée	instantanée, puis 1 heure ou jusqu'à déchargement + 6 rounds ; voir description
JS	Volonté, partiel (inoffensif), puis Vigueur, annule (voir description)
RM	oui

Le personnage traite les blessures de la cible, lui rendant 3d8 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +15) comme avec soins importants, mais insinue une subtile toxine dans son corps qui reste inerte jusqu'à ce qu'il l'active. Une cible qui choisit de tenter un jet de Volonté et réussi n'est soigné que de la moitié du montant normal (comme avec soins importants) et neutralise la toxine. Autrement, le personnage peut activer la toxine en se concentrant sur le sort par une action simple, auquel cas la victime subit 1d3 points d'affaiblissement temporaire de Force par round pendant 6 rounds. Une fois le poison activé, la cible a droit à un jet de Vigueur à chaque round pour mettre fin aux affaiblissements opérants et annuler les suivants. Si le personnage ne déclenche pas le poison après 1 heure, le sort se termine et laisse la cible indemne.

Détection du poison ne révèle un baume empoisonné que si le lanceur réussit un test de niveau de lanceur de sorts contre un DD égal à 15 + le niveau de lanceur de sorts du personnage. Toute tentative visant à identifier baume empoisonné avec un test de compétence l'identifie à tort comme soins importants (voir le registre de la ruse). Un observateur trompé confond l'aura de baume empoisonné avec l'aura persistante d'un effet d'invocation instantané.