

⚡ ÉVOCAATION

BLASPHEME

[Mal, son]

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	12 m (8 c)
Zone/Cible	créatures non-Mauvaises situées dans une étendue de 12 m (8 c) de rayon centrée sur le prêtre
Durée	instantanée
JS	Volonté, partiel
RM	oui

Toute créature non-Mauvaise située dans la zone d'effet d'un blasphème est victime des effets suivants :

```
{| CLASS="tablo" |- CLASS="titre" | Nombre de DV | CLASS="gauche" | Effet |- CLASS="premier" | Égaux au niveau du lanceur de sorts | CLASS="gauche" | Hébètement |- CLASS="alt" | Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -1 | CLASS="gauche" | Affaiblissement, hébètement |- | Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -5 | CLASS="gauche" | Paralysie, affaiblissement, hébètement |- CLASS="alt" | Jusqu'au niveau du lanceur de sorts -10 | CLASS="gauche" | Mort, paralysie, affaiblissement, hébètement |}
```

Tous ces effets sont cumulatifs. Un jet de Volonté réussi permet de réduire ou d'annuler ces effets. Les créatures affectées par plusieurs effets font un unique jet de sauvegarde qui s'applique à tous.

Hébètement. La créature hébétée ne peut entreprendre aucune action pendant 1 round, mais elle se défend normalement. Jet de sauvegarde pour annuler.

Affaiblissement. La valeur de Force de la créature diminue de 2d6 points pour 2d4 rounds. Jet de sauvegarde pour réduire de moitié.

Paralysie. La créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes. Jet de sauvegarde pour réduire cette durée à 1 round.

Mort. La créature périt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, ce dernier est détruit. Jet de sauvegarde pour annuler. En cas de réussite, la victime subit seulement 3d6 points de dégâts +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +25).