

CHARME-PERSONNE

[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	1 créature humanoïde
Durée	1 heure/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

[s:FAQ]→ Charme-personne : Comment la partie « essayer de donner des instructions » de ce sort fonctionne ?

Le sort fait de la cible l'amie du personnage. Elle le traitera avec gentillesse (mais pas forcément ses alliés) et tentera généralement d'aider le personnage tant que leurs intérêts coïncident. Ce qui est principalement défini par le MJ. Si le personnage demande à la créature de faire quelque chose qu'elle ne ferait pas habituellement (en rapport avec leur amitié), le test opposé de Charisme entre en jeu. Par exemple, si le personnage utilise `__charme-personne__` pour se lier d'amitié à un orque, ce dernier pourrait partager son grog avec le personnage et lui parler d'un raid futur sur un campement. Si le personnage lui demandait de l'aider à combattre quelques squelettes, il pourrait tout à fait donner un coup de main. S'il lui demandait de l'aider à labourer un champ, en revanche, le personnage devrait faire ce test pour le convaincre.)Charme-personne ne s'utilise que sur les humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son meilleur ami. Néanmoins si elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.

L'enchantelement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme une marionnette, mais celui-ci perçoit toutefois tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut essayer de lui donner des instructions, mais il lui faut réussir un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un individu charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais on peut le convaincre que le risque vaut le coup. Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met immédiatement un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre.