

CONFUSION

[effet mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	toutes les créatures comprises dans un rayonnement de 9 m (6 c) de diamètre
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

Les victimes de cet enchantement deviennent confuses, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Pour déterminer ce que chacun fera pendant le round à venir, lancer 1d100 au début du tour de chaque sujet.

{| CLASS="tablo" | - CLASS="titre" | 1d100 | CLASS="gauche" | Comportement | - CLASS="premier" | 01-25 | CLASS="gauche" | Agit normalement. | - CLASS="alt" | 26-50 | CLASS="gauche" | Ne fait rien et babille de manière incohérente. | - | 51-75 | CLASS="gauche" | S'inflige 1d8 points de dégâts + modificateur de Force avec un objet en main. | - CLASS="alt" | 76-100 | CLASS="gauche" | Attaque la créature la plus proche (dans ce cas, un familier fait partie du sujet). |}

Un personnage confus dans l'incapacité de mener à bien l'action indiquée ne fait rien d'autre que babiller de manière incohérente. Les attaquants n'ont aucun d'avantage particulier face à un personnage confus. En revanche, ce dernier riposte automatiquement lors de son tour de jeu suivant, du moins s'il est toujours confus. Il est bon de prendre en note qu'un personnage confus ne porte pas d'attaque d'opportunité contre une créature sauf s'il est déjà en train de l'attaquer (soit à cause de sa dernière action, soit parce qu'il vient d'être attaqué).

===Mythique===

Effectuez un jet sur la table ci-dessous à la place de celle de la version non-mythique au début du tour de chaque cible pour déterminer l'effet produit pendant le round en cours.

{| CLASS="tablo autoalt toutgauche" |+ Table des effets mythiques | - CLASS="titre" | d100 | Comportement

| - CLASS="premier" | 01-25 || La cible agit normalement, mais subit un malus de -2 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et de caractéristiques jusqu'à son prochain tour. L. | 26-50 || La cible ne fait