

COUPE DE POUSSIÈRE

[malédiction]

| | |
|-------------|--|
| Incantation | 1 action simple |
| Composantes | V, G, M |
| Portée | courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) |
| Zone/Cible | une créature |
| Durée | 1 jour/niveau (T) |
| JS | Vigueur, annule |
| RM | oui |

Le personnage maudit sa cible en l'affligeant d'une soif que nulle boisson ne peut apaiser. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle se déshydrate. Les effets de ce sort ne peuvent pas infliger plus de points de dégâts non létaux que la cible ne possède de points de vie. Aucune quantité de boisson ne peut contrer cet effet, bien que la cible subisse les conséquences normales de l'absorption de liquide (qu'il s'agisse de poison, de potion ou autre). On peut dissiper coupe de poussière avec annulation d'enchantement, souhait limité, miracle, délivrance des malédictions ou souhait mais il faut soigner les effets de la déshydratation comme d'ordinaire.

===Mythique===

En cas de jet de sauvegarde raté, la cible subit immédiatement 1d6 points de dégâts non-létaux par grade. Ajoutez le grade du personnage au DD des tests de Constitution ultérieurs que la cible effectue pour résister à la déshydratation occasionnée par ce sort. Tant que la malédiction reste effective, la cible ne gagne aucun avantage conféré par les sorts, les effets ou les objets qui nécessitent de boire, telles que les potions et les élixirs (même s'ils sont tout de même dépensés lorsque la cible les boit).