

DISCOURS CAPTIVANT

[langage, mental, son]

Incantation	1 round
Composantes	V, G
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	nombre illimité de créatures
Durée	jusqu'à 1 heure
JS	Volonté, annule (voir description)
RM	oui

Si le personnage est parvenu à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. Pour lancer ce sort, il doit chanter ou parler sans interruption pendant 1 round entier. Après cela, les individus affectés boivent ses paroles et n'ont plus d'yeux que pour lui, de sorte qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. Pendant toute la durée du sort, on considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage. Les créatures de race ou de religion opposée à celle du personnage bénéficient d'un bonus de +4 à leur jet de sauvegarde.

Les créatures qui possèdent 4 DV ou plus, ou une valeur de Sagesse supérieure ou égale à 16 restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et adopte une attitude indifférente à l'égard du personnage. Elles peuvent tenter un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'elles observent une action à laquelle elles sont opposées.

L'effet persiste tant que le personnage parle ou chante, sans toutefois dépasser une durée maximale d'une heure. Les individus affectés restent sans réaction jusqu'à la fin de la durée. Après cela, il passent 1d3 rounds à commenter le talent du personnage ou le thème de sa prestation. Ceux qui entrent dans la zone d'effet pendant la durée du sort doivent réussir un jet de Volonté pour éviter d'être captivés eux aussi. Le sort se termine immédiatement si le personnage est déconcentré ou s'il accomplit une autre action que parler ou chanter (le délai de 1d3 rounds s'applique quand même dans ce cas de figure).

Des créatures inamicales ou hostiles qui ne sont pas captivées par le sort peuvent effectuer un test de Charisme collectif pour tenter de mettre un terme au sort en perturbant la prestation du personnage et en le huant. Ce test utilise le bonus de Charisme de la créature qui possède la valeur de Charisme la plus élevée; les autres créatures peuvent effectuer des tests de Charisme pour lui venir en aide. Si le résultat de ce test est supérieur à celui d'un test de Charisme effectué par le personnage, le sort prend fin. Il ne peut y avoir qu'une seule tentative de perturbation par utilisation de ce sort.