

## ENNEMI DES ENCHANTEMENTS

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	le lanceur de sorts
Durée	1 heure/niveau (cf. texte)

Le personnage gagne un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets d'enchantement. S'il réussit un jet contre un effet d'enchantement, il identifie l'effet comme s'il avait réussi un test d'Art de la magie. De plus, il peut décider d'agir comme s'il avait raté son jet : dans ce cas, il gagne un bonus de +20 aux tests de Bluff pour convaincre les autres qu'il a raté son jet et qu'il est sous les effets de l'enchantement. Une créature qui tente d'utiliser la magie pour détecter cette ruse ou pour faire dire la vérité au personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (DD 15 + niveau de lanceur du personnage).