

# FOU RIRE

[effet mental]

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	1 créature (voir description)
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

Ce sort déclenche un fou rire incontrôlable chez la cible. Elle se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre. La victime ne peut entreprendre aucune action pendant toute la durée du sort, mais elle n'est pas sans défense pour autant. Une fois le sort terminé, elle redevient libre d'agir normalement. À son tour suivant, elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin au fou rire. C'est une action complexe qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. En cas de succès, le fou rire cesse, mais dans le cas contraire la créature continue de rire pendant toute la durée du sort.

Les créatures possédant une Intelligence inférieure ou égale à 2 ne sont pas affectées. Celles qui sont d'un type différent de celui du lanceur de sorts bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde, car l'humour de l'un n'est pas forcément compréhensible par l'autre.

===Mythique===

Une créature d'un type différent de celui du personnage ne bénéficie pas du bonus à son jet de sauvegarde contre ce sort. La cible affectée rit si fort qu'elle se fait mal et subit 1d6 points de dégâts non-létaux chaque round passé à rire.

Si la cible rate son premier jet de sauvegarde, elle doit réussir les deux jets suivants (une action complexe à chaque fois, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité) pour mettre fin au sort. Si elle en réussit un seulement, le sort n'inflige plus de dégâts mais la cible est toujours incapable d'effectuer la moindre action.

Amplifié. Si le personnage dépense deux utilisations de pouvoir mythique, le rire de la cible devient contagieux. Quand les alliés de la cible se trouvent à 9 mètres ou moins d'elle et s'ils peuvent l'entendre rire, ils doivent réussir leur jet de sauvegarde contre le sort pour ne pas être