

# GRÂCE DU PUGWAMPI

[mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature (voir description)
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

Haïs par les aventuriers du monde, les gremlins que l'on appelle des pugwampis maudissent les individus à proximité en les affublant d'une forme malveillante de malchance, un effet que ce sort reproduit. Si la cible rate son jet de Volonté, elle reçoit ce que l'on appelle la « grâce du pugwampi ». Une créature affectée par ce sort doit lancer deux d20 à chaque fois qu'une situation exige le lancer d'un d20 (tel qu'un jet d'attaque, un test de compétence ou un jet de sauvegarde) et doit conserver le moins élevé des deux résultats. Tout comme l'aura générée par les pugwampis, ce sort ne produit aucun effet sur les animaux, les gremlins ou les gnolls. Les effets de ce sort sont annulés aussi longtemps qu'une cible bénéficie d'un bonus de chance à un lancer de d20 (tel que ceux conférés par une pierre porte-bonheur ou une faveur divine), mais la durée du sort n'est pas impactée par ces effets. Si le bonus de chance disparaît avant que l'effet de la grâce du pugwampi ne prenne fin, la malchance revient et reste en place jusqu'à la fin de la durée normale de ce sort.