

# HÉROÏSME INSIPIDE SUPRÊME

[effet mental, ruse]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Ce sort fonctionne comme héroïsme suprême, excepté que le personnage peut inverser les effets du sort en prononçant un ordre spécial par une action simple s'il se trouve à portée moyenne (30 m + 3 m/niveau) de la cible. La cible perd alors les bonus accordés et subit à la place un malus de -4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence jusqu'à la fin de la durée du sort (sans jet de sauvegarde), qui passe à -8 contre les effets de peur. De plus, la cible subit un nombre de points de dégâts égal au niveau de lanceur de sorts du personnage lorsqu'il inverse le sort.

Toute tentative visant à identifier héroïsme insipide suprême avec un test de compétence l'identifie à tort comme héroïsme suprême (voir le registre de la ruse).