

♥ ENCHANTEMENT · COERCITION

HÉROÏSME INSIPIDE

[effet mental, ruse]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	10 minutes/niveau (T)
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Ce sort fonctionne comme héroïsme, 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 -2 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).

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