

HURLEMENT DU CHASSEUR

[émotion, effet mental, peur]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	6 m (4 c)
Zone/Cible	émanation de 6 m (4 c) de rayon
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule
RM	non

D'un seul hurlement primitif, le personnage terrifie ses adversaires. Pendant toute la durée du sort, il considère les créatures affectées comme ses ennemis jurés, gagnant ainsi un bonus de +2 aux jets d'attaque, de dégâts et aux tests de Bluff, de Connaissances, de Perception, de Psychologie et de Survie lancés contre elles. Si l'une des créatures est déjà un ennemi juré du personnage, elle est secouée. C'est un effet mental de peur.