

HYPNOSE

[mental]

| | |
|-------------|--|
| Incantation | 1 round |
| Composantes | V, G |
| Portée | courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux) |
| Zone/Cible | plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 9 m (6 c) les unes des autres |
| Durée | 2d4 rounds (T) |
| JS | Volonté, annule |
| RM | oui |

Les gestes lents et l'incantation lancinante de ce sort permettent au personnage de capter l'attention des créatures proches, qui cessent leurs activités et le regardent d'un air hagard. Le personnage peut alors profiter de leur état pour leur présenter des suggestions ou des demandes. Le nombre total de DV de créatures affectées est déterminé en lançant 2d4. Les créatures possédant le moins de DV sont affectées en premier. Seules les créatures qui peuvent voir ou entendre le lanceur du sort sont hypnotisées ; il n'est cependant pas nécessaire qu'elles comprennent le personnage pour que la fascination prenne effet.

Si ce sort est utilisé au combat, les sujets bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. À l'inverse, s'il ne cible qu'une seule créature qui n'est pas en train de se battre, elle subit un malus de -2 à ce même jet.

Tant qu'elles restent fascinées, les cibles affectées par ce sort réagissent comme si leur attitude à l'égard du personnage avait été rendue plus favorable de deux crans. Cela donne l'occasion au personnage de formuler une requête (une seule), pour autant qu'il puisse communiquer avec la créature affectée. Cette requête doit être brève et raisonnable. Même après la fin du sort, la créature continue de considérer cette requête avec l'attitude favorable qu'hypnose avait instillée en elle.

Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne se souvient pas qu'on l'a hypnotisée.