

♥ ENCHANTEMENT · COERCITION

INSTINCT CRIMINEL

[malédiction, effet mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature vivante
Durée	permanente
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage déchaîne les instincts d'iniquité les plus primaires chez la cible et en font sa raison d'être. La cible ne bénéficie et ne permet pas de bénéficier des effets de dons de travail d'équipe ou de l'action aider quelqu'un et ne peut pas consentir à des effets magiques inoffensifs provenant d'autres personnes qu'elle-même.

La cible se déplace discrètement dès que possible, ment et trompe les autres machinalement afin d'atteindre ses propres objectifs. De plus, tant que la cible est consciente, elle doit réussir un jet de Volonté toutes les heures (ou tous les rounds en situation de combat ou de stress similaire) contre le DD du sort ou se comporter comme si elle était affectée par une vague de criminalité pendant 1 round.

Il est très difficile de se défaire d'un instinct criminel. Seule une délivrance des malédiction avec un niveau de lanceur de sorts plus élevé que celui du sort, un souhait limité, un souhait ou un miracle peut annuler ses effets.