

LECTURE DU TOURMENT

Incantation	10 minutes
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	une créature
Durée	1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement

Le personnage utilise un jeu du tourment pour lire la bonne aventure, pour lui ou pour quelqu'un d'autre. S'il lance lecture du tourment sur une créature, il doit lui rester adjacent pendant toute la durée de l'incantation. La lecture doit décrire un événement ou une marche à suivre (par exemple, « chasser le roi des pirates » ou « se rendre à un endroit précis pour chercher une épée magique »). La cible du tourment devra s'exécuter, à un moment ou un autre, pendant la durée du sort.

Si le personnage a accès à un jeu du tourment, il tire neuf cartes au moment de l'incantation. S'il n'en a pas il peut simuler le tirage en lançant un d6 et un d10 pour chacune des neuf cartes (Le d6 détermine la famille de la carte comme suit : 1- Force, 2- Constitution, 3- Dextérité, 4- Intelligence, 5- Sagesse, 6- Charisme. Le d10 détermine son alignement, comme suit : 1- LB, 2- NB, 3- CB, 4- LN, 5- N, 6- CN, 7- LM, 8- NM, 9- CM (si vous obtenez un 10, relancez le dé.)). Notez les valeurs de caractéristiques et d'alignement associées à chaque carte. Chacune de ces cartes donne un bonus de chance ou un malus à un type de jet de d20 donné. La valeur du malus ou du bonus dépend de l'écart entre l'alignement de la carte et celui de la créature ciblée. Si l'alignement de la carte et de la cible sont les mêmes, la carte donne un bonus de chance de +2 aux tests de la suite associée. Si ces alignements sont opposés (voir plus bas), la carte inflige un malus de -1 aux tests de la caractéristique associée. Si la carte est d'un autre alignement, elle donne un bonus de chance de +1 aux tests de la caractéristique associée.

Les malus persistent aussi longtemps que dure le tourment mais les bonus sont « à usage unique, » le personnage peut les utiliser quand il le désire pour modifier un test associé à la carte. Le personnage peut dépenser un bonus pour modifier un test approprié une fois le dé lancé, mais obligatoirement avant de connaître le résultat. Comme tous les bonus du tourment sont des bonus de chance, ils ne se cumulent pas entre eux. En revanche, les malus s'additionnent. Une fois que le personnage a utilisé tous les bonus accordés par la lecture du tourment, ou une fois que la durée du sort a expiré, le sort se termine et les malus disparaissent. Une créature ne peut bénéficier que d'une lecture du tourment à la fois. S'il en reçoit une autre alors que la première fait encore effet, la nouvelle lecture échoue automatiquement.

[| CLASS="tablo centre autoalt toutgauche" |+ Familles associées aux tests | - CLASS="titre" | Famille || Test associé | - CLASS="premier" | Marteau (For) || Jets d'attaque (à distance et en mêlée) | - | Clef (Dex) || Jets de Réflexes | - | Bouclier (Con) || Jets de Vigueur | - | Livre (Int) || Tests de compétence | - | Étoile (Sac) || Jets de Volonté | - | Couronne (Cha) || N'importe quel jet de d20.]