

LUEURS HYPNOTIQUES

[mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	lueurs multicolores dans une étendue de 3 m (2 c) de rayon
Durée	concentration + 2 rounds
JS	Volonté, annule
RM	oui

Ce sort engendre des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont le moins de DV sont affectées en premier. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du point d'origine du sort qui sont touchées en premier. Les DV en trop sont perdus. Les créatures affectées fixent les lueurs sans prendre garde à ce qui les entoure. Les créatures aveugles sont immunisées contre ce sort.

Magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent y ajouter une composante verbale.