

♥ ENCHANTEMENT

MALÉDICTION DE DÉGOÛT

[émotion, malédiction, mental]

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

Le personnage place une malédiction sur une créature, ce qui la pousse à fuir la vue d'un déclencheur spécifique comme un type de créature, un objet ou une condition choisi par le lanceur de sorts. Quand la cible se trouve à moins de 9 mètres de ce déclencheur et qu'elle est consciente de sa présence, elle devient fiévreuse et ressent un besoin impérieux de s'en aller. Voici quelques exemples de déclencheur: des mendiants, des vêtements crasseux, des créatures malades, le roi, du sang, des araignées, des rats, des cadavres ou des égoûts.