

MARQUE DU DIEU REPTILE

[malédiction]

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

Si le troglodyte réussit une attaque de contact à distance, il applique l'empreinte de sa main brûlante sur la chair de la créature ciblée, lui infligeant 1d6 points de dégâts d'acide. La marque peut être apposée sur n'importe quelle partie du corps exposée de la créature, généralement sur la tête ou l'avant-bras. La chair qui entoure l'empreinte de main devient rugueuse et écailleuse, comme une peau de lézard. La marque brille également d'un éclat vert (qui diffuse la même lumière qu'une torche) quand la créature qui la porte se trouve dans un rayon de 18 mètre du troglodyte l'ayant marquée. Quand l'empreinte brille, la cible reçoit un malus de -2 à la CA contre les attaques du troglodyte et aux jets de sauvegarde pour résister aux sorts et pouvoirs magiques qu'il lance sur elle.

En outre, chaque jour que dure la malédiction de la cible, sa chair se couvre de plus en plus d'écailles de reptile. La créature doit réussir un jet de Vigueur chaque jour pour ne pas subir un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Charisme, dont 1 point correspond à une diminution permanente. Une créature réduite à 0 point de Charisme à cause de cet effet se transforme aussitôt en un petit lézard des cavernes inoffensif, comme pour le sort métamorphose funeste.

Comme pour les effets d'une malédiction, la malédiction infligée par ce sort est impossible à dissiper mais il est possible de l'annuler avec une annulation d'enchantement, un souhait limité, un miracle, une délivrance des malédictions ou un sort de souhait.