

MISE À MAL

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	instantanée
JS	Volonté, 1/2 dégâts (voir description)
RM	oui

Ce sort projette une grande quantité d'énergie négative vers la cible, qui subit 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, mise à mal lui inflige des dégâts diminués de moitié. Que le jet de sauvegarde soit réussi ou pas, ce sort ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1.

Sur un mort-vivant, mise à mal a l'effet de guérison suprême.

===Mythique===

Les dégâts infligés s'élèvent à 15 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (225 points maximum).

Amplifié Si le personnage dépense deux utilisations de