

 ABJURATION

NEUF VIES

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	contact
Zone/Cible	une créature touchée
Durée	1 heure /niveau
JS	Volonté pour annuler (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Malgré son intitulé, cette puissante protection n'accorde pas plusieurs vies à la cible, mais lui donne plutôt la capacité de se sortir de situations problématiques et d'atténuer les effets et états préjudiciables. Pour la durée du sort, la cible peut utiliser n'importe laquelle des capacités suivantes par une action immédiate, mais seulement pour un total de neuf fois maximum, après quoi le sort prend fin.

Aplomb. La cible utilise cette capacité lorsqu'elle subit un croc-en-jambe ou est mise à terre. Elle se rattrape et reste debout. Chance du félin. La cible peut utiliser cette capacité lorsqu'elle rate un jet de sauvegarde. Elle relance alors le jet raté, mais doit garder le nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

Débattement. La cible utilise cette capacité lorsqu'elle est agrippée ou immobilisée en lutte. Elle échappe automatiquement à l'étreinte, comme si elle avait réussi un test d'Évasion pour se dégager d'une étreinte.

Dégagement. La cible utilise cette capacité lorsqu'elle est sous les effets de l'un des états suivants : aveuglée, confuse, recroquevillée sur elle-même, hébétée, éblouie, enchevêtrée, épuisée, fatiguée, effrayée, nauséuse, paniquée, secouée, fiévreuse ou chancelante. L'utilisation de cette capacité met fin à l'un de ces états.

Régénération. La cible utilise cette capacité quand son nombre de points de vie tombe à 0 ou moins. Elle est aussitôt soignée de 3d6 points de vie. Si elle en regagne suffisamment pour retrouver un nombre positif de points de vie, elle ne tombe pas inconsciente. Si ce n'est pas suffisant pour que la cible retrouve un nombre positif de points de vie, elle est automatiquement stabilisée. Ces deux effets fonctionnent même si le nombre de dégâts original aurait suffi à tuer la cible.

Vigueur. La cible utilise cette capacité lorsqu'un adversaire réussit un coup critique ou une attaque