

# NOTE PÉTRIFIANTE

[mental, sonore]

Incantation	1 action simple
Composantes	V
Portée	émanation de 9 m (6 c) de rayon centrée sur le lanceur de sorts
Zone/Cible	toutes les créatures qui se trouvent dans la zone
Durée	concentration (jusqu'à 1 round/niveau) ; voir texte
JS	Volonté partiel
RM	oui

Le personnage émet et tient une unique note de musique parfaite qui envoûte complètement toutes les créatures proches, amies comme ennemies, jusqu'à ce qu'il arrête de chanter. Les créatures affectées sont paralysées et oublient tout ce qui les entoure tant que le personnage tient sa note. Ceci lui demande toute son attention, s'il reçoit le moindre dégât ou entreprend une autre action, y compris se déplacer, le sort se termine immédiatement. Les créatures qui réussissent leur premier jet de sauvegarde doivent en refaire un à chaque round passé dans la zone d'effet du sort jusqu'à ce qu'elles échouent et se laissent captiver. Les créatures qui possèdent 4 DV ou plus de plus que le niveau de lanceur de sorts du personnage ne sont pas affectées par ce sort. En revanche, celles qui possèdent 4 DV ou plus de moins que son niveau de lanceur de sorts n'ont pas droit au jet de sauvegarde pour résister. La note est si claire et si parfaite qu'à moins d'une action extraordinaire, toute tentative pour ne pas l'entendre ne donne qu'un bonus au jet de sauvegarde. Les cibles gagnent un bonus de circonstance de +2 pour chaque barrière placée entre leurs oreilles et la voix du personnage. Ceci comprend de la cire dans les oreilles, des portes et des fenêtres fermées dans un bâtiment voisin ou le fait de rentrer dans un tonneau et de fermer le couvercle. Si une cible qui avait réussi son jet de sauvegarde perd les avantages d'une ou plusieurs de ses barrières, elle doit immédiatement faire un nouveau jet de sauvegarde. De même, si une cible qui a raté son jet de sauvegarde gagne la protection d'une barrière, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde immédiat.