

 ENCHANTEMENT

PRÉSAGE DÉBILITANT

[mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) / (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 round/niveau (T) voir texte
JS	non
RM	oui

La cible est entourée d'une aura verdâtre qui indique un sinistre destin. À chaque fois qu'elle fait un jet d'attaque ou qu'elle lance un sort, elle doit réussir un jet de Volonté DD = 10 + 1/2 niveau de lanceur de sorts + Charisme (pour les oracles), ou Intelligence (pour les sorcières), ou Sagesse (pour les prêtres). Si elle rate son jet de sauvegarde, l'attaque ou le sort inflige seulement la moitié des dégâts. Le personnage peut dissiper ce sort par une action immédiate si la cible réussit un coup critique : la dissipation transforme le critique en coup normal. L'attaque touche mais elle inflige seulement la moitié des dégâts.