

RETENIR LA MAIN

[mental]

Incantation	1 action immédiate
Composantes	V, G, F
Portée	intermédiaire (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 round/niveau et spécial ; voir texte
JS	Volonté partiel
RM	oui

Le personnage fait hésiter la main d'une créature et l'empêche d'en frapper une autre. Il peut lancer ce sort quand sa cible est sur le point de faire une attaque de corps à corps contre une créature. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle ne peut pas poursuivre son attaque et elle perd la totalité de son action pour le round. Si elle réussit, elle peut attaquer grâce à sa seule force de volonté, mais elle perd en précision et en puissance et subit un malus de -5 aux jets d'attaque et de dégâts. Que la cible ait réussi son jet de sauvegarde ou non, elle subit un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts contre la créature qu'elle visait pendant toute la durée du sort.