

SABOTAGE DE CRÉATURE ARTIFICIELLE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	contact
Zone/Cible	la créature artificielle touchée
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Volonté, annule
RM	non

Le personnage peut effectuer une attaque de contact au corps à corps pour envoyer une impulsion à la cible, interférant avec la magie qui lui a insufflé la vie. Si la créature artificielle rate son jet de sauvegarde, elle est sans défense mais à droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre fin à l'effet. Si la créature artificielle est normalement immunisée à la magie, l'impulsion est moins efficace et la créature bénéficie d'un bonus de +4 à aux jets de sauvegarde.