

SYNESTHÉSIE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone/Cible	1 créature vivante
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage stimule à l'excès les sens de la cible, à tel point qu'ils interfèrent les uns avec les autres. Tant qu'une créature est sous l'effet de ce sort, les informations sensorielles sont traitées par les mauvais sens, les bruits se traduisant par exemple par des explosions de couleurs tandis que les odeurs se transcrivent sous forme de sons, etc. La créature affectée se déplace à la moitié de sa vitesse, a 20 % de chances de rater ses attaques et subit un malus de -4 à la CA, aux tests de compétence et aux jets de Réflexes. Tant que la cible est affectée, pour lancer un sort, elle doit réussir un test de concentration d'un DD égal au DD du jet de sauvegarde contre la synesthésie + niveau du sort désiré.

De plus, la créature affectée est considérée comme distraite vis-à-vis des tests de Perception. Les effets qui annulent ou réduisent le camouflage n'affectent pas les chances de rater liées à la synesthésie.