

VAGUE DE CRIMINALITÉ

[effet mental]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	une créature/niveau, chacune se trouvant à 9 m ou moins l'une de l'autre
Durée	1 round/niveau (T)
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage instille une avarice démesurée chez les cibles et les pousse à s'adonner à une multitude de larcins. Les créatures affectées par une vague de criminalité lancent 1d100 à chaque round pour déterminer leur action.

{| CLASS="tablo centre autoalt toutgauche" |- CLASS="titre" | d100 || Comportement |
 CLASS="premier" | 1-25 || Agit normalement, mais est méfiante envers tout le monde. La cible ne bénéficie et ne permet pas de bénéficier des effets de dons de travail d'équipe ou de l'action aider quelqu'un. Si une créature tente d'utiliser un sort inoffensif sur la cible, il y a 50% de chances qu'elle tente d'éviter l'effet autant que possible (en portant une attaque d'opportunité sur le lanceur de sorts, en nécessitant un jet d'attaque réussi pour être touché, ou en effectuant un jet de sauvegarde si possible). | - | 26-50 || Effectue une manœuvre offensive de subtilisation ou un test d'Escamotage pour voler un objet de valeur aléatoire sur la créature la plus proche (ou un objet abandonné proche, s'il est visiblement de grande valeur), se déplaçant sur un espace adjacent à la créature ou à l'objet si nécessaire. Une fois qu'une créature affectée a volé un objet, les prochains résultats de 26-50 la poussent à s'enfuir, concentrant tous ses efforts pour s'échapper avec son butin et se battant pour empêcher l'objet volé de lui être retiré. | - | 51-75 || Tente de briser, détruire ou dégrader l'objet abandonné ou la structure la plus proche. Si l'objet ou la structure est trop difficile à endommager, la créature affectée vandalise ou dégrade autrement son apparence. | - | 76-100 || Attaque la créature la plus proche (dans ce cadre, un familier comme une partie intégrante de la créature affectée). |}

Une créature affectée par vague de criminalité qui est incapable de réaliser l'action indiquée se déplace vers la source d'abri ou de camouflage la plus proche et effectue un test de Discrétion pour s'y cacher à la place. Les créatures affectées qui sont capables de se rendre invisibles (y compris par l'utilisation de sorts ou d'objets magiques) le font plutôt que d'effectuer un test de Discrétion.