



FEUILLE DE SORTS DE MAUDISSEUR

Rage collective	Vulnérabilité de masse	Folie temporaire	Gangrène	Guigne persistante
EFFET	EFFET	EFFET	EFFET	EFFET
Le maudisseur rend tout le monde fou de rage, y compris lui même !	Accentue les points faibles d'un groupe d'ennemis, les rendant plus vulnérables à une mort fulgurante	La victime de ce sort devient folle. En combat, elle attaquera les personnes les plus proches d'elle (elle n'est pas en état de lancer des sorts) ou s'enfuira, En dehors, elle sera paranoïaque, incohérente et manipulable	La cible de ce sort voit une plaie minable s'infecter et devenir purulente !	La malheureuse victime de ce sort se voit atteinte d'une incroyable malchance. Son bateau peut couler sans explications du MJ, il croise comme par hasard ses pires ennemis et est accusé de crimes qu'il n' a pas commis, sans doute un sosie...
TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION	TEMPS D'INVOCATION
2 temps	1 temps	1 temps	2 temps	1 round
DUREE	DUREE	DUREE	DUREE	DUREE
1D8 temps	Instantané	1D10+1 temps	5 temps	1D6+1 jours
ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET	ZONE D'EFFET
Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres	1D20 créatures dans un rayon de 50 mètres	1 créature dans un rayon de 5 mètres	1 créature blessée dans un rayon de 100 mètres	1 créature sur laquelle on tousse. Donc à 1 mètre maximum.
DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES	DOMMAGES
Les cibles ne peuvent utiliser que le mode offensif, et n'utilisent plus aucun moyen de défense ou de fuite. Les lanceurs de sorts restent toutefois capables d'incanter.	Divise par 2 les PC requis pour utiliser le Crac sur la cible	10% de chances de fuir 50% de chances d'attaquer la cible la plus proche si la créature attaque Diminue la CI de moitié Autres effets à l'appréciation du MJ	<u>1er temps</u> : 1D20 <u>2eme temps</u> : 2D20 <u>3eme temps</u> : 3D20 + 1 tous les 2 niveaux <u>4eme temps</u> : 4D20 + 1 par niveau <u>5eme temps</u> : Perte de 10% des Pvs max et 50% de chances d'être mutilé	A l'appréciation du MJ
JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION	JET DE PROTECTION
Diminue la durée de 6 temps	Diminue le malus de moitié	Diminue la durée du sort de 8 temps et les malus de moitié	Diminue les dégats de moitié et réduit les chances de mutilation à 10%. On lance le JP à chaque temps	Diminue la durée du sort de 5 jours
REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE	REVERSIBLE
Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION	FREQUENCE D'UTILISATION
1 fois par jour	1 fois par jour	1 fois tous les 2 jours	1 fois par jour	1 fois par semaine