

ABSORPTION DE TOXINE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement
JS	voir texte
RM	non

Le personnage absorbe la toxicité de son environnement et devient toxique à son tour. Tant qu'il se trouve sous l'effet de ce sort, il est immunisé contre les maladies et les poisons avec lesquels il entre en contact et peut choisir d'en absorber un. Dans ce cas, il perd son immunité contre les maladies et poison autre que l'exemplaire qu'il a absorbé (il reste immunisé contre celui-ci jusqu'à la fin du sort). S'il relance absorption de toxine sur sa personne, il ne peut pas en absorber une seconde mais la durée d'effet du sort se réinitialise et revient à 10 minutes/niveau.

Quand le personnage a absorbé un poison ou une maladie, il peut faire une attaque de contact pour transmettre l'affliction à une autre créature. S'il rate son attaque, le sort ne se dissipe pas et il peut essayer aux rounds suivants. S'il touche, le sort se décharge et la cible doit faire un jet de Vigueur contre l'affliction transférée (le DD est égal au DD du sort ou à celui de l'affliction, choisir le plus haut). Si elle échoue, elle subit immédiatement ses effets ou son effet initial. Elle souffre ensuite normalement de l'affliction.

Si le sort expire avant que le personnage n'ait transféré la toxine, il est affecté par la maladie ou le poison absorbé comme s'il l'avait transféré sur lui mais il gagne un bonus de +2 au jet de sauvegarde.