

ARME DE CAUTÉRISATION

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) / (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une arme ou 50 projectiles qui doivent être tous regroupés au moment de l'incantation.
Durée	1 minute/niveau (T)
JS	Volonté annuler (inoffensif, objet)
RM	oui (inoffensif, objet)

Le personnage imprègne une arme d'une énergie discrète mais pernicieuse qui gêne la guérison accélérée. Les dégâts qu'infligent l'arme ou les munitions sont considérés comme de type acide, froid, électricité et feu, mais uniquement quand il s'agit de déterminer s'ils annulent la régénération d'une créature.

À partir du niveau 8, l'arme est également considérée comme en argent et en fer froid quand il s'agit d'annuler la régénération et, à partir du niveau 11, elle fonctionne comme une arme Chaotique, Mauvaise, Bonne et Loyale vis-à-vis de la régénération.