

CARESSE ÉLÉMENTAIRE

[acide, électricité, feu ou froid]

| | |
|-------------|--------------------|
| Incantation | 1 action simple |
| Composantes | V, G, M |
| Portée | personnelle |
| Zone/Cible | lanceur de sorts |
| Durée | 1 round/niveau (T) |
| JS | voir texte |
| RM | non |

Quand le personnage finit l'incantation du sort, ses mains s'imprègnent d'énergie élémentaire. Choisissez un type d'énergie : acide, froid, électricité ou feu. Le personnage gagne une attaque de contact au corps à corps qui inflige 1d6 points de dégâts de ce type d'énergie et s'accompagnent d'un effet spécial décrit plus bas. Le personnage cause également des dégâts d'énergie et un effet connexe quand il attaque à mains nues, avec une unique attaque de griffes ou de coup. Ce bonus aux dégâts ne s'applique jamais à plusieurs armes.

* **Acide.** L'attaque de contact du personnage provoque 1 point de dégâts d'acide en continu pendant 1 round par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts. La cible doit réussir un jet de Vigueur ou être fiévreuse tant que l'acide lui cause des dégâts.

* **Électricité.** La créature doit réussir un jet de Vigueur ou être chancelante pendant 1 round.

* **Feu.** Les mains du personnage s'enflamment et émettent autant de lumière qu'une torche. Elles risquent d'enflammer ce qu'elles touchent.

* **Froid.** La cible doit réussir un jet de Vigueur ou être fatiguée. Une créature déjà fatiguée ne subit pas d'effet supplémentaire.

Les attaques suivantes infligent des dégâts normaux mais les effets supplémentaires ne se cumulent pas. Ce sont des effets connexes restant à ce que le personnage reste en