

CHEVEUX ÉTRANGLEURS

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature
Durée	concentration, jusqu'à 1 round/niveau
JS	non
RM	oui

Les cheveux du personnage s'animent et s'étendent pour agripper et exercer une constriction sur un adversaire. Le personnage fait un test de lutte contre la cible en utilisant son niveau de lanceur de sorts comme bonus de base à l'attaque plus un bonus égal à son bonus d'Intelligence (pour une sorcière ou un magicien ou de Charisme (pour un ensorceleur). Le test de lutte ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Si les cheveux agrippent la cible, elle reçoit 1d6 points de dégâts ou le montant infligé par la frappe à mains nues du personnage (les dégâts les plus élevés) et elle est agrippée. Les cheveux reçoivent un bonus de +5 aux tests de lutte contre un adversaire déjà agrippé mais ils ne peuvent pas le déplacer ni l'immobiliser. À chaque round où les cheveux réussissent un test de lutte, ils infligent 1d6 points de dégâts de plus. Le DMD des cheveux est égal à 10 + BMO quand il s'agit d'échapper à leur étreinte. Une fois que le personnage a choisi sa cible, ses cheveux continuent de l'attaquer indépendamment des actions qu'il entreprend. Il peut désigner une nouvelle cible par une action de mouvement : les cheveux relâchent alors leur cible actuelle (le cas échéant) et attaquent la nouvelle au cours de ce round. Il est impossible de viser les cheveux comme s'ils étaient une créature indépendante mais on peut les dissiper.

===Mythique===

Le personnage peut utiliser ses cheveux pour effectuer des manoeuvres offensives de sale coup, de désarmement, de subtilisation ou de croc-en-jambe à la place de celles de lutte. Ajoutez le grade du personnage aux tests de manoeuvre offensive effectués avec ses cheveux et aux jets de dégâts infligés par ses cheveux au cours d'une lutte.