

FOUET DE L'ASTRADAÉMON

[Mal]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	le lanceur de sorts
Durée	instantanée
JS	Vigueur, annule (voir texte)
RM	oui

Le personnage puise dans l'essence des astradémons pour faire s'allonger l'une de ses mains et y faire pousser de redoutables griffes translucides qui irradient une phosphorescence froide. Le personnage gagne une attaque de griffe, qui est une attaque naturelle primaire infligeant 1d6 points de dégâts tranchants au toucher (1d4 pour un lanceur de sorts de taille P) et obligeant la créature touchée à réussir un jet de Vigueur contre le sort (la résistance à la magie s'applique) pour éviter d'acquérir 1 niveau négatif. Chaque fois que le personnage inflige un niveau négatif avec ce sort, il gagne 5 points de vie temporaires qui persistent pendant 1 heure. Une créature qui réussit le jet de sauvegarde contre le niveau négatif de la griffe du personnage est immunisée contre les niveaux négatifs supplémentaires infligés par ce fouet de l'astradaémon mais pas contre les dégâts de la griffe. La griffe n'empêche pas le personnage de lancer des sorts ou d'effectuer d'autres actions nécessitant des mains. Le personnage peut utiliser son attaque de griffe jusqu'à 1 fois tous les 2 niveaux de lanceur de sorts. La griffe redevient une main normale une fois toutes les attaques potentielles délivrées ou après 24 heures (selon ce qui arrive en premier).