

MÂCHOIRES D'ACIER

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	1 round/niveau
JS	Vigueur pour annuler (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Le personnage permet à une créature de se servir de l'une de ses attaques naturelles pour s'attacher fermement à son adversaire. Il choisit l'une des attaques naturelles de la créature (généralement une attaque de griffe ou de morsure) et offre à la créature le pouvoir d'étreinte (qui comprend un bonus de +4 aux tests de manœuvres de combat pour démarrer une situation de lutte ou la maintenir). Une créature qui dispose de plusieurs attaques naturelles peut frapper un adversaire agrippé avec ses attaques supplémentaires mais ne peut pas frapper une autre créature.