

PEAU RÉSINEUSE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	10 minutes/niveau
JS	voir texte
RM	non

Le personnage enduit son corps d'une substance résineuse qui le protège des attaques et colle les armes qui le touchent. Il gagne une RD 5/perforant et un bonus de circonstances de +4 au DMD contre les tentatives de désarmement, ainsi qu'un bonus de circonstances de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets qui l'obligent à lâcher quelque chose. De plus, il gagne un bonus de circonstances de +2 aux tests de manœuvre offensive pour initier une lutte, maintenir une lutte et immobiliser un adversaire. Quand le personnage agrippe un ennemi, ce dernier subit un malus de -2 quand il tente de briser l'étreinte ou de la fuir avec un test d'Évasion. Les armes qui frappent le personnage restent collées à lui à moins que leur propriétaire ne réussisse un jet de Réflexes. Pour décoller l'arme, il faut réussir un jet de Force (DD = DD du jet de sauvegarde du sort). Ce sort n'a aucun effet sur les attaques à mains nues ni les armes naturelles.