



POIGNE AGRIPPEUSE

[force]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	moyenne (30 m + 3 m/niveau) (20 c + 2 c/niveau)
Zone/Cible	main de 3 m/2 c de long
Durée	1 round/niveau (T)
JS	aucun
RM	oui

Ce sort fait apparaître une main magique de taille G qui prend forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace de sorte qu'elle se trouve toujours entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut tromper la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, si l'adversaire devient invisible, se transforme, se cache, etc.

La poigne agrippeuse peut également saisir l'adversaire désigné par le personnage. Elle a droit à une attaque de lutte par round. Cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Pour déterminer son BMO et son DMD lors des tests de lutte, la main utilise le ([niveau de lanceur de sorts] du personnage comme bonus de base à l'attaque et y ajoute un bonus de Force de +10 (31 en Force) et un bonus de taille de +1 (G) (avec 10 en Dextérité, elle ne gagne pas de bonus au DMD). La main retient les créatures qu'elle saisit, sans leur faire le moindre mal. Pour orienter le sort vers une nouvelle créature, il faut faire une action de mouvement.

La poigne agrippeuse poursuit et repousse les adversaires désignés par le mage. La poigne agrippeuse a droit à une bousculade par round. Cette attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité et son BMO est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage (utilisé comme bonus de base à l'attaque) plus un bonus de Force de +10 (31 en Force) et de taille de +1 (taille G). La main se déplace toujours en même temps que son adversaire pour le repousser aussi loin que possible. Pour diriger la main vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement. La main empêche les ennemis du personnage de s'approcher de lui à moins qu'ils réussissent une bousculade et parviennent à repousser la main vers lui.

Une poigne agrippeuse mesure trois mètres de long et presque autant de large, doigts écartés. Elle possède le profil suivant : CA 20 (-1 taille, +11 armure naturelle) et autant de points de vie que le nombre de points de vie maximum du mage. Elle est affectée par les attaques physiques, mais la