

# SE HÉRISSEUR

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

Le personnage accorde à une créature le pouvoir de rediriger une portion de la résistance innée tirée de ses défenses pour la transférer dans la quantité de dégâts qu'elle inflige avec ses attaques naturelles. À chaque round, par une action rapide effectuée au début de son tour, la créature peut décider de réduire tout ou partie de son bonus d'armure naturelle à la CA pour gagner un bonus d'altération égal à cette valeur. Ce bonus s'applique aux jets de dégâts des attaques naturelles. La réduction de l'armure naturelle et donc l'amélioration des jets de dégâts ne peut pas dépasser 1 point par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum malus/bonus de -5/+5 au niveau 15. Une créature ne peut pas réduire son bonus d'armure naturelle à moins de 0 avec ce sort. Toutes les attaques dirigées contre la créature tiennent compte de sa CA modifiée jusqu'au début de son tour suivant, à quel moment elle peut décider de modifier sa CA à nouveau ou de la garder à son niveau actuel. Les créatures prennent cette décision sans avoir besoin de réfléchir ou même d'avoir une pensée consciente, même celles qui n'ont pas de valeur d'Intelligence peuvent bénéficier de ce sort, même si elles optent toujours pour la plus grosse réduction possible et le plus gros bonus, quel que soit l'avantage tactique que cela leur fait perdre.