

* INVOCATION

{S:SORTSSIMILAIRES|FOUET DE FOURMIS}

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M/F
Portée	0 m
Zone/Cible	nuée en forme de fouet
Durée	1 round/niveau (T) (cf. texte)
JS	aucun
RM	oui

Le personnage convoque des centaines d'araignées de taille Min, agglutinées les unes aux autres sous la forme d'un fouet adapté à une créature de sa taille. Il peut manier cet objet comme s'il s'agissait d'un véritable fouet, à la seule différence qu'il effectue une attaque de contact au corps à corps plutôt qu'une attaque normale. Toute créature que le personnage touche avec le fouet reçoit des dégâts de nuée comme si elle était attaquée par une nuée d'araignées (1d6 points de dégâts plus poison et distraction). Le fouet de nuée est capable de blesser les créatures ayant une armure ou une armure naturelle, même si un fouet normal ne le pourrait pas. Il ne peut pas servir pour effectuer des attaques de bousculade, d'étreinte ou de croc-en-jambe et, contrairement à une nuée, il est sujet aux chances de rater en cas de camouflage et d'abri. Le fouet est immunisé contre tous les dégâts d'arme, il ne peut jamais être chancelant ou réduit à un état mourant à cause de dégâts, et il est immunisé contre tous les sorts ou effets ciblant un nombre spécifique de créatures (y compris contre les sorts à cible unique tels que désintégration). Le fouet reçoit 50% de dégâts supplémentaires de la part des sorts ou effets affectant une zone mais, puisqu'il est considéré comme faisant partie de l'équipement du personnage, il ne reçoit de dégâts que si le personnage rate un jet de sauvegarde sur un 1 naturel ou si le fouet est spécifiquement pris pour cible par un adversaire. Le fouet n'a pas la sensibilité des nuées aux vents importants.

Par une action simple, le personnage peut transformer son fouet en une nuée d'araignées (toutes les cases de la nuée doivent être dans un rayon de 4,5 mètres autour du personnage). Après cela, il fonctionne comme une nuée grouillante. La nuée d'araignées a 3 points de vie et conserve cette forme pendant 2 rounds ou jusqu'à la fin de la durée du sort (ce qui advient en premier).