

FLAMBÉE DE SANG

| | |
|-------------|------------------------------|
| Incantation | 1 action simple |
| Composantes | V,G |
| Portée | contact |
| Zone/Cible | une créature touchée |
| Durée | 1 round/niveau (T) |
| JS | Vigueur, annule (inoffensif) |
| RM | oui (inoffensif) |

La cible gagne une aura de 1,5 mètre de rayon qui provoque l'embrasement du sang des créatures situées dans la zone au contact de l'air. Toutes les créatures (y compris la cible du sort) situées dans la zone de l'aura qui reçoivent au moins 5 points de dégâts perforants, tranchants ou de saignement d'une seule attaque génèrent automatiquement un jet de sang brûlant. Ce jet frappe un être déterminé aléatoirement dans une case adjacente à la créature blessée. Il inflige 1d6 points de dégâts de feu à toutes les créatures de la case, et 1 point de dégâts d'aspersion à toutes celles situées dans un rayon de 1,5 mètre de la cible du jet, y compris à la cible du sort. Une créature ne peut générer qu'un seul jet de sang brûlant par round. Les créatures qui n'ont pas de sang (y compris les vases et la plupart des créatures artificielles et des morts-vivants) ne génèrent pas de jet de sang lorsqu'elles sont attaquées.