

## RYTHME NATUREL

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	1 round/niveau
JS	Volonté, annule (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Le personnage améliore l'aptitude d'une créature à blesser son adversaire en fonction du nombre de coups qu'elle lui a déjà portés avec une attaque naturelle. À chaque fois que la créature parvient à toucher son adversaire avec une attaque naturelle, le sujet gagne un bonus cumulable de +1 aux jets de dégâts contre cet adversaire s'il utilise son attaque naturelle (avec un maximum de +5). S'il rate son attaque, le bonus aux dégâts repart à +0.