

SANGLANTES REPRÉSAILLES

Incantation	1 round
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	le lanceur de sorts
Durée	spéciale (voir description)

Ce sort est réservé aux personnages qui vénèrent la déesse naine de la vengeance.

Lorsqu'il lance ce sort, le personnage entaille une partie de son corps et prononce un serment de représailles avec son sang. Il détermine la quantité de dégâts qu'il s'inflige par le biais de cette attaque, jusqu'à un maximum de 25 points. Ces dégâts ne peuvent être soignés tant que dure le sort. À chaque fois qu'il effectue une attaque, une sauvegarde ou un test directement liés au serment qui le rapproche de son accomplissement, il gagne un bonus de moral à ces jets égal au nombre de points de dégâts qu'il s'est infligés lors de la prononciation du serment, divisés par 5. Le MJ est l'arbitre final pour déterminer si une action peut bénéficier ou non de ce bonus. Lorsqu'il accomplit le serment (ou décide de le renier), le sort prend fin et les points de vie perdus peuvent être soignés.

Par exemple, un chef bandit tristement célèbre a tué le frère de Stigur et Stigur veut venger la mort de son frère. Il lance ce sort et sacrifie 20 points de vie. Pendant toute la durée de ce sort, Stigur gagne un bonus de moral de +4 sur ses jets d'attaque effectués contre les séides du chef des bandits, à ses jets de sauvegarde contre ces mêmes séides, à ses tests d'Intimidation pour obliger un informateur à lui révéler l'emplacement du campement du chef, et ainsi de suite.