

# TRANSFORMATION RÉSURGENTE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 heure/niveau ou jusqu'à déclenchement puis 1 round/niveau

Transformation résurgente permet au personnage de guérir de blessures mortelles et de retrouver vitalité et envie de combattre mais à un certain prix. Une fois lancé, le sort reste en sommeil pendant 1 heure par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à ce que le personnage tombe à un quart de ses points de vie ou moins. Une fois le sort déclenché, il gagne immédiatement un bonus d'altération de +4 à la Constitution et à la Force, une RD 5/- et les avantages d'un sort de rapidité. De plus, il guérit de 4d8 points de dégâts + 1 point par niveau de lanceur de sorts (maximum +25). La transformation résurgente peut même le sauver de la mort en soignant une plaie qui aurait dû être mortelle, mais elle n'empêche pas le personnage de mourir à cause de dégâts massifs ou à cause d'autre chose qu'une perte de points de vie. En revanche, cette transformation entrave les facultés mentales du personnage et lui inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points d'Intelligence et de Sagesse.

Une fois déclenchés, les avantages de la transformation durent 1 round par niveau de lanceur de sorts. Quand le sort se termine, il prélève un lourd tribut sur le personnage qui est alors épuisé et subit un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution. Il est donc extrêmement dangereux d'utiliser ce sort plus d'une fois par jour. Si le sort expire une seconde fois en 24 heures, il inflige un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution supplémentaire et provoque la mort du personnage à cause du choc provoqué sur l'organisme, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur DD 15 après avoir appliqué les réductions de Constitution.

Si le sort expire ou s'il est dissipé avant de se déclencher, il ne provoque aucun effet négatif.