

VENGEANCE POUR OUTRAGE

[émotion, langage, mental]

Incantation	1 round
Composantes	V, G
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 minute/niveau
JS	Volonté pour annuler
RM	oui

Le personnage donne un ordre magique à une créature et lui ordonne de chercher et de détruire un unique ennemi qui lui a fait du mal (que ce soit réel ou non). Le personnage désigne l'ennemi au moment de l'incantation. La cible doit le connaître (« le meurtrier de ton frère » par exemple) ou pouvoir l'identifier facilement (comme « le roi des géants des collines. ») La cible se retrouve sous l'effet d'un sort de quête, elle doit trouver et capturer ou tuer l'ennemi et elle subit les malus du sort tant qu'elle ne s'attèle pas activement à sa tâche. Quand la cible se bat contre son ennemi, elle gagne un bonus de moral de +6 à la Force et la Constitution, de +3 aux jets de Volonté et elle est immunisée contre les conditions effrayé et secoué.

Si le personnage désigne un ami de la cible ou un être cher comme ennemi, la cible a droit à un jet de sauvegarde supplémentaire pour vaincre l'effet du sort dès qu'elle entame le combat contre son ennemi.