

VIGUEUR DU JUSTE

[mental]

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

Le personnage imprègne sa cible d'une vague d'énergie divine qui améliore son aptitude à blesser son adversaire en fonction du nombre de coups qu'elle lui a déjà portés. À chaque fois que la créature parvient à toucher son adversaire avec une attaque au corps à corps, le sujet gagne un bonus de moral cumulable de +1 aux jets d'attaque contre cet adversaire (avec un maximum de +4) et gagne 1d8 points de vie temporaires (avec un maximum de 20 points de vie temporaires). S'il rate son attaque, le bonus à l'attaque repart à +0 mais les points de vie temporaires persistent. Ils disparaissent quand le sort se termine.