

ACCORDER LA GRÂCE DU CHAMPION

[bien, loi]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	contact
Zone/Cible	une créature Loyale Bonne touchée
Durée	1 round/niveau (voir texte)
JS	oui (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Le personnage canalise le pouvoir du Bien et de la Loi pour en imprégner une cible qui gagne temporairement des pouvoirs égaux à ceux d'un paladin. La cible gagne détection du mal à volonté, comme un pouvoir magique, devient immunisée contre les maladies (ce qui supprime tout effet de maladie qui l'affectait au préalable) et contre la peur (ce qui met un terme à tout effet de peur qui l'affectait). La cible peut utiliser l'imposition des mains (sur elle uniquement) comme un paladin de 1/2 niveau de lanceur de sorts du personnage (une seule fois). Elle peut utiliser châtiment du mal comme un paladin de 1/2 niveau de lanceur de sorts du personnage (une seule fois). Elle ajoute son bonus de Charisme à tous ses jets de sauvegarde. Elle peut utiliser des objets magiques à fin d'incantation ou à potentiel magique ou autre s'il faut être capable de lancer un sort de paladin pour s'en servir. Tous les pouvoirs qui n'ont pas été utilisés quand le sort expire sont perdus. Ce sort n'a aucun effet sur un paladin.