

ÂME D'AIGLE

[Bien]

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	personnelle
Zone/Cible	le personnage
Durée	1 heure/niveau (voir description)

Alors que les plus courageux des hommes et des femmes du monde répondaient à l'appel de ce qui allait devenir la deuxième croisade contre les démons et mettaient en place les pierres de garde qui allaient finalement maintenir à distance le violent Chaos de la Faille démoniaque, ils ont pris conscience qu'ils auraient besoin d'une magie moins traditionnelle pour soutenir leurs efforts.

Les légendes affirment que le premier sort d'âme d'aigle a été créé quand un avoral agathion a fusionné son propre esprit avec celui d'un courageux paladin sur le point de succomber sur le champ de bataille. Le chevalier sacré a puisé dans la puissance combinée de sa propre force mêlée à celle de l'agathion pour remporter le combat aux côtés des croisés. Depuis, même si ce sort est toujours et principalement utilisé par les individus qui patrouillent le long des frontières de la Faille démoniaque, d'autres champions du Bien l'ont appris et lancé aux quatre coins du monde. Quand le personnage lance ce sort, il entre en contact avec le Grand Au-delà et supplie un extérieur d'alignement Bon de l'aider dans sa lutte contre le Mal. L'extérieur octroie une petite partie de sa propre puissance au personnage et fait de lui une puissante force du Bien. Il gagne un bonus de moral de +2 aux tests de Perception effectués contre les créatures Mauvaises, un bonus de +2 aux tests d'initiative et le pouvoir magique permanent de détection du Mal.

De plus, une fois pendant la durée du sort, le personnage peut bénéficier d'un apport supplémentaire de puissance sacrée quand il combat une créature mauvaise. Cette décision se prend par une action rapide et réduit les heures de durée restante du sort en rounds. Jusqu'à la fin de cette durée, l'apport supplémentaire de puissance confère au personnage les avantages suivants : * Un bonus de sainteté de +2 à la CA * Un bonus de sainteté de +4 à la Force * Une résistance de 5 contre l'acide et le feu * Un bonus de sainteté de +5 aux tests d'initiative effectués contre les créatures Mauvaises * Une guérison accélérée de 2 * Les critiques potentiels obtenu avec une arme maniée par le personnage contre une créature Mauvaise sont automatiquement confirmées.

Cet apport supplémentaire de puissance peut être activé contre tout adversaire Mauvais, mais il s'active automatiquement dès que le personnage attaque un extérieur Mauvais, qu'il le touche ou non, et même s'il n'est pas conscient que la cible est effectivement un extérieur mauvais. Le cas échéant, l'activation est une action libre.