

BÉNÉDICTION DE FERVEUR

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, F
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature/niveau, ces créatures ne doivent pas se trouver à plus de 9 m (6 c) les unes des autres
Durée	1 round/niveau
JS	Vigueur, annule (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Grâce à cette bénédiction, le personnage appelle ses alliés à aller de l'avant et les encourage à vaincre et conquérir. À chaque round, pendant toute la durée du sort, chacun de vos alliés peut choisir, au début de son tour, l'un des bonus suivants pour le round : * Augmentation de la vitesse de 9 mètres (6 c). * Se relever par une action rapide sans provoquer d'attaque d'opportunité. * Faire une attaque supplémentaire en utilisant son bonus d'attaque le plus élevé lors d'une attaque à outrance. * Gagner un bonus de +2 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive de +2 à la CA et aux jets de Réflexes. * Lancer un unique sort de niveau 2 ou moins comme s'il bénéficiait d'une incantation à extension de portée, à extension de durée, silencieuse ou statique.

Ces effets ne se cumulent pas avec des effets similaires comme un sort de rapidité ou une arme rapide. De plus, ils n'accordent pas d'action supplémentaire à proprement parler, on ne peut donc pas s'en servir pour lancer un sort de plus ou faire une action de plus dans le round. Bénédiction de ferveur ne se cumule pas avec rapidité.

===Mythique===