

# CLIMAT DE CONFIANCE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G, M
Portée	courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (5 c + 1 c/2 niveaux)
Zone/Cible	une créature
Durée	1 jour/niveau ; voir description
JS	Volonté, annule
RM	oui

Le personnage a une idée de la meilleure façon d'interagir avec la cible afin d'encourager une considération et une association positive de sa part. Le personnage obtient un bonus de circonstances de +2 aux tests de Charisme et aux tests de compétence basés sur le Charisme lorsqu'il interagit avec la cible. De plus, chaque fois qu'il rate un test de Charisme ou un test de compétence basé sur le Charisme lors d'une telle interaction, il peut relancer le test par une action immédiate. Le faire autorise la cible à tenter un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin au sort. La cible ne devient pas hostile envers le personnage lorsque le sort se termine, mais elle est désabusée par sa soudaine confiance à son égard. Attaquer la cible ou réaliser une action manifestement hostile contre elle met immédiatement fin au sort.

Si la règle optionnelle des contacts est utilisée, la valeur de confiance de la cible vis-à-vis du personnage augmente de 1 pendant toute la durée du sort. Si la règle optionnelle d'influence individuelle est utilisée et si la cible rate son jet de sauvegarde initial, le personnage apprend l'une de ses compétences d'influence, forces, ou faiblesses comme s'il avait réussi un test de découverte.