

EMPRUNT DE COMPÉTENCE

Incantation	1 action simple
Composantes	G
Portée	contact
Zone/Cible	créature touchée
Durée	jusqu'à 1 round/niveau (voir texte)
JS	Volonté pour annuler (inoffensif)
RM	oui (inoffensif)

Le personnage emprunte une compétence connue de lui à la cible. Après l'avoir touchée, il peut faire un unique test pour la compétence choisie en utilisant le rang de la cible auquel il applique son propre modificateur de caractéristique. Si le personnage dépasse la durée d'effet du sort pour effectuer son test ou si le test demande plus de temps, le sort échoue et le personnage doit utiliser ses propres rangs de compétence (s'il en a). Si la compétence d'emprunt est une compétence de classe pour le personnage, il gagne un bonus de +3 au test quand il l'utilise.