

INNOCENCE

Incantation	1 action simple
Composantes	V, G
Portée	personnelle
Zone/Cible	lanceur de sorts
Durée	1 minute/niveau (T)

Le personnage s'entoure d'une aura d'innocence et semble digne de confiance. Il gagne un bonus de compétence de +10 aux tests de Bluff destinés à convaincre les autres de son innocence. Les gens ont alors du mal à le croire capable du moindre méfait. Ce bonus ne s'applique pas aux autres usages du Bluff, comme les feintes en combat, les diversions pour se cacher ou les messages secrets transmis par insinuation. Il ne sert pas non plus à convaincre les gens de quoi que ce soit d'autre que de son innocence et de son caractère irréprochable.